



JUEGOS NACIONALES EVITA



DEPORTES

EDICIÓN 2023

REGLAMENTOS

DEPORTIVOS

(PERSONAS CON DISCAPACIDAD)



Ministerio de
Turismo y Deportes
Argentina

Secretaría de
Deportes

AUTORIDADES

**MINISTERIO DE TURISMO Y DEPORTES DE LA NACIÓN
SECRETARÍA DE DEPORTES**

Dr. Matías Lammens

MINISTRO DE TURISMO Y DEPORTES DE LA NACIÓN

Sra. Inés Arrondo

SECRETARIA DE DEPORTES DE LA NACIÓN

Lic. Sergio Palmas

**SUBSECRETARIO DE INFRAESTRUCTURA DEPORTIVA Y COMPETENCIAS
NACIONALES**

Sr. Juan Ignacio Lara

DIRECTOR NACIONAL DE DEPORTE COMUNITARIO

Lic. Emiliano Gordín

DIRECTOR DE COMPETENCIAS DEPORTIVAS



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

Tabla de contenido

AUTORIDADES	1
ORGANIZACIÓN	3
Información general	4
Atletismo	5
Básquetbol en silla de ruedas (3 vs 3)	11
Boccias	15
Fútbol 3	20
Goalball	22
Natación	25
Parabádminton	28
Powerlifting	31
Tenis de mesa adaptado	32
Tenis en Silla de Ruedas	42
Tiro con arco	43
Voleibol sentado	52



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

ORGANIZACIÓN

COORDINACIÓN OPERATIVA

Administración

Romina Vacatello
Constanza Cervantes

Logística

Ariel Brea

COORDINACIÓN DEPORTIVA

Competencias

Sergio García
Juan Manuel Aguirre
María Belén Martínez
Santiago Fridman

Cóputos y estadísticas

Leonardo Ballesterio
Julián Crudo

Área Deportes adaptados

Alejandro Pérez



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Información general

Cuadro general de participación por categorías

Disciplina	Categoría Sub-14	Categoría Sub-16	Categoría Sub-18
Atletismo	X	X	X
Básquet s/rueda		X	
Boccia			X
Goalball			X
Fútbol 3			X
Natación	X	X	
Tenis			X
Tenis de mesa			X
Tiro con Arco			X
Para bádminton			X
Para powerlifting			X
Vóley sentado			X

Reglamentación

Esta competición se regirá por el Reglamento Oficial del IPC, teniendo en cuenta las adaptaciones que se realizan específicamente para los Juegos Nacionales Evita.

ACLARACIÓN: Se pueden encontrar los reglamentos oficiales del I.P.C en

<https://www.paralimpicos.es/deportes-paralimpicos>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Atletismo

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) delegados/as y/o personas acompañantes por edad de participación, solamente en la categoría sub 18 con clasificación 21/ 1 atleta femenina y 1 masculino con síndrome de Down, serán 14 catorce atletas y ocho (8) delegados/as y/o personas acompañantes. En caso de no completar la delegación se podrán sumar 2 atletas sordos/as y/o personas hipoacúsicas en la lista buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18 (Ver cuadro anexo n°1).

Es obligatorio que cada categoría (Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18.) estén conformadas por un 50% de varones y un 50% de mujeres.

El/la responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será uno de las personas acompañantes de la misma, habilitado/a para participar de las reuniones técnicas como interlocutor/a válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Evita. Por lo tanto, la delegación estará conformada por: 38 atletas y 24 acompañantes. (Ver cuadro anexo N°2).

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

- 3 (tres) Atletas con discapacidad intelectual.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad motora.
- 3 (tres) Atletas con parálisis cerebral.
- 3 (tres) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).
- 2 (dos) Atletas con síndrome de Down (SUB 18-uno masculino y 1 femenino)

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

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 mayor información sobre el tipo y grado de discapacidad.

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

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

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

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



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

CANTIDAD DE PRUEBAS

Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo). Excepto sub 18 intelectuales y personas ciegas y disminuidas visuales que podrán realizar además la prueba de 1500 m.

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

APOYO A DEPORTISTAS (Clases 11 y 12)

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

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

El/la guía no puede, en ningún momento, tirar del/de la atleta ni empujarlo para darle impulso Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el/la atleta y el/la guía no debe haber, en ningún momento, una distancia mayor de 0,50 m. Nota: Si por alguna circunstancia excepcional se incumple esta regla, será responsabilidad

Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya será responsabilidad exclusiva de la dirección de la prueba, decidir si se descalifica o no a la persona que incurra dicha falta supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera.

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

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

Para la clase 12 se permiten modificaciones visuales en la instalación existente (utilizando tiza, polvos de talco, banderas, etc.). Para la clase 13, se cumplirán las reglas de la IAAF excepto en los casos que se mencionan a continuación. La Organización de los J. N. Evita reconoce las necesidades especiales de los/as atletas sordo/as ciegos/as y desea animarlos y facilitar su participación en las competiciones. Cuando haya deportistas sordos /ciegos participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales. Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director o directora de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores/as.

DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE SILLAS DE RUEDAS

(Motores y Parálisis Cerebral)

Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como mínimo. Ninguna parte de la silla debe sobresalir por delante del eje de la rueda frontal y su ancho no debe exceder el interior de los ejes de las dos ruedas traseras.

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

Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

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

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

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

Pista

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

Lanzamientos

- Los elementos serán provistos por la organización.
- Los/as atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.
- Los/as atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización. No se permitirá que los/as asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descrita con anterioridad.

VISUALES

Clasificación

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

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

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

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

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

Se registrará por el Reglamento Oficial del IPC a excepción de las modificaciones realizadas por IBSA (Federación Internacional de Deportes para ciegos), siempre que no se contradiga con la reglamentación vigente de los Juegos Nacionales Evita.

El reglamento completo puede encontrarse en <http://www.ibsa.es>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Lanzamiento de Bala:

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

Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas. Lanzamiento de clavos, solo la clase f-32 realizará esta prueba

Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3- VER CUADRO DE PRUEBAS y cuadro de peso

Carreras:

En la prueba (1500 m) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales, personas ciegos/as y disminuidos/as visuales.

Las categorías sub-14 y sub16 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 80 m y 150 m y la sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 m y 200 m.

Los/as atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un/a atleta guía que los acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. No está permitida la guía acústica.

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

En el caso de que algún/a atleta con discapacidad visual requiera de guía, durante la competencia propiamente dicha y debido a que dicha persona debe coincidir con la performance del/la atleta (el guía podrá ser menor de 21 años, pero mayor de 18 años).

Salto en Largo:

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

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

Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el/la atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona pique). Los/as atletas pueden optar por saltar con o sin carrera.

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

Aclaraciones

Los lanzamientos y los saltos:

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



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Las carreras:

En todas las carreras de 200, 150, 100 y 80 metros se disputarán tantas series como fuese necesario, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo a los tiempos obtenidos en las mismas. NO SE CORRERA UNA FINAL.

CUADRO ANEXO N°1

Pruebas Juegos Evita 2023

Categorías	Sub. 14				Sub. 16				Sub. 18				
	Int	Cie.	Mot	PC	Int.	Cie.	Mot.	P C	Int	Cie.	Mot	P C	S/ Hi p
S. en Largo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. de Bala	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. de Clava				X				X				X	
80 m	X	X	X	X	X	X	X	X					
100 m									X	X	X	X	X
150 m	X	X	X	X	X	X	X	X					
200 m									X	X	X	X	X
1.500 m									X	X			

CUADRO ANEXO N°2

Cantidad de atletas y acompañantes

Categorías	Sub 14		Sub 16		Sub 18	
	Atletas	Acomp.	Atletas	Acomp.	Atletas	Acomp.
Intelectual	3	1	3	1	5	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
TOTAL	12	8	12	8	14	8



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

CUADRO ANEXO N°3

Modificaciones peso de bala

Discapacidad	Sub 14	Sub 16	Sub 18 FEMENINO	Sub 18 MASCULINO
Intelectual (20)	2 kg	3 kg	3 kg	4 kg
Síndrome de Down			2 kg	3 kg
Sordos e Hipoacúsicos			3 kg	4 kg
Ciegos (b1-b2-b3)	2 kg	3kg	3kg	4 kg
PC	F 32 Clava F 33: 1 kg F34 A 38: 2 kg	F32 Clava F 33:1kg F34 A 38:2kg	F 32 Clava F33 A 38: 3 kg	F 32: Clava F 33: 3 kg F 34 A 38: 4 kg
Motores	F 40 y 41 2 kg F 42 a 46: 2 kg F 52 A 57: 1 kg F 58: 2 kg	F 40 y 41: 2 kg F 42 A 46: 3 kg F 52 A 57: 2 kg F 58: 3 kg	F 40 y 41: 2 kg F 42 A 46: 3 kg F52 A 57: 2 kg F 58: 3 kg	F 40 y 41: 3 kg F 42 A 46: 4 kg F 52: 2 kg F 53 A 58: 3 kg



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

Básquetbol en silla de ruedas (3 vs 3)

Categoría sub. 16 mixto - Nacidos los años 2007, 2008, 2009, 2010, 2011

Nivel de participación: Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores como mínimo.

Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar si o si la silla de ruedas aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

Se competirá en un nivel de juego: sub 16 (el equipo podrá ser mixto)

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.

Inscripción: La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y dos personas de Staff, preferentemente una de cada género.

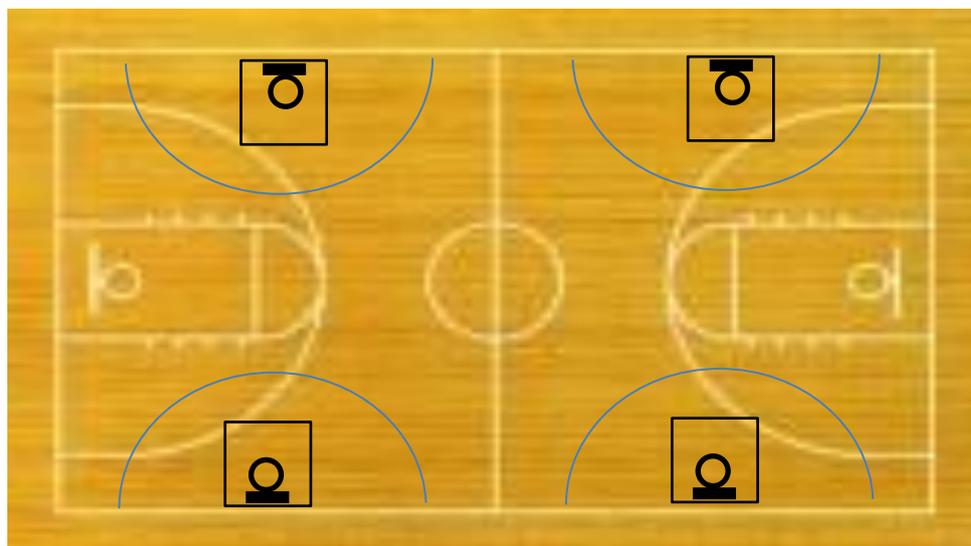
Aspectos reglamentarios:

Regla n°1: Medidas y dimensiones.

1.1 Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña en la página siguiente.

Cancha 1

Cancha 2



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

1.3 La altura del cesto estará a 3,05

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



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

1.5 Se jugará con pelota de MINI BASQUET N° 5

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

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

1.8 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

1.9 Línea de 2 puntos: Existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, será por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está limitada por:

2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 m de las líneas laterales de una longitud de 1,5 m desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión.

Regla n°2: Número de jugadores

2.1 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.

2.2 Las sustituciones son libres como en el básquet 5vs5.

Regla n°3: Equipamiento de los jugadores

3.1 Se seguirán las reglas de IWBF.

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

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

Regla n°4: El árbitro y mesa de control.

4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego,

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

Regla n°5: Duración del partido.

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

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

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

Regla n°6: Inicio y reinicio del partido.

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



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

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

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

Regla n°7: Valor de la canasta.

7.1 El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.

7.2 Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.

7.3 Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.

Regla n°8: Faltas personales y de equipo.

8.1 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

8.2 Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.

8.3 Foul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

8.4 Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

Regla n°9: Pelota fuera de cancha.

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

Regla n°10: Clasificación funcional.

10.1 Cada jugador será clasificado por un clasificador y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas en la competencia de los Juegos Nacionales Evita.

10.2 El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos

10.3 Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.

10.4 Todos los jugadores que participen de los Juegos Nacionales Evita deben ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Nacionales Evita.

10.5 La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita SOLO TENDRÁ VALIDEZ, para el desarrollo del evento antes mencionado.

10.6 No tiene ningún tipo de validez para este evento, las clasificaciones funcionales de otras organizaciones del deporte como ser: Federación Argentina de Básquet Adaptado (FABA), Torneos Juveniles Bonaerenses, PARAEPADE, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.

10.7 No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador por ningún motivo.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

Regla n° 11: Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. **Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.**

Regla n° 12: Normas IWBF que no tendremos en cuenta.

11.1 campo atrás.

11.2 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.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Boccias

Participantes

Se participará en la categoría Sub 18. Nacidos los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.

La lista de buena fe estará compuesta en esta edición 2023, 5 (cinco) atletas: 1 (un) atleta de la categoría BC1, 1 (un) atleta de la categoría BC2, 1 (un) atleta de la categoría BC3 y 2 (dos) atleta de la categoría BC4. Cada participante con un técnico/asistente

La delegación de Boccia de cada provincia estará compuesta además por 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC1, 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC2, 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC3 y 2 (dos) Técnico/asistente para el jugador BC4, lo que hace un total de diez (10) personas por delegación.

Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo

Los atletas se dividen por categorías, no por sexo. Es un deporte mixto.

1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
1 (un) Atleta BC2 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem)	1 (un) Técnico/Asistente
2 (dos) Atleta BC4 (Masc o Fem)	2 (un) Técnico/Asistente

Espíritu de juego

La participación del público es bienvenida, sin embargo, se fomenta que, tanto espectadores como miembros de equipos que no estén compitiendo, guarden silencio durante el acto de lanzamiento de la bola por parte del jugador.

No es aconsejable la participación de familiares como acompañantes dentro de las delegaciones

Reglamento

Consideraciones a tener en cuenta

El reglamento completo en castellano que será usado en esta competencia, puede ser descargado en la siguiente dirección:

<https://www.worldboccia.com/about-boccia/rules>

Aquí encontrarán la versión en inglés que se aplicará durante la edición 2023. También encontrarán una versión en castellano, traducción hecha en España, para mejor entendimiento de las reglas. Pero para cualquier situación a dirimir se utilizará esta versión: English -2021-2024 V.2.1 -Updated 28/02/2023

Asistentes



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

A los atletas BC1, BC3 y BC4 (que juega con el pie) se les permite tener un Auxiliar. El Auxiliar del BC1 y BC4 (que juega con el pie) debería colocarse detrás del box de lanzamiento y podrá entrar en el box cuando su jugador se lo indique.

Los Operadores de Canaleta que asisten a los Atletas BC3, mueven la canaleta según se lo indique el Atleta. Los Operadores de Canaleta deben estar dentro del box de su Atleta, y no pueden mirar hacia el Área de Juego durante los Parciales. Los Operadores de Canaleta realizan tareas tales como:

- Posicionar la canaleta – cuando el Atleta le indique que lo haga;
- Ajustar o estabilizar la silla del Atleta - cuando éste le indique que lo haga
- Modificar la posición del Atleta – cuando éste le indique que lo haga;
- Redondear y/o dar la bola al Atleta – cuando éste le indique que lo haga;
- Realizar acciones de rutina antes o después de soltar la bola;
- Recoger las bolas al final de cada Parcial – cuando el Árbitro recoge la bola y dice “¡un minuto!”;
- Ayudar en la conversación entre el Atleta y el Árbitro – con la aprobación del Árbitro;
- NO puede entrar al Área de Juego sin permiso (ref. 15.9.7)
- DEBE permanecer fuera de los boxes de lanzamiento de los oponentes

Cuando la bola está siendo soltada, el Operador de Canaleta (ref. 15.5.5):

- No debe tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta bajo ningún concepto);
- No debe ayudar al Atleta empujando o ajustando la silla de ruedas;
- No debe estar tocando el puntero (ref. 15.5.6)

El Operador de Canaleta no puede mirar hacia el Área de Juego durante un Parcial (ref.: 15.6.2).

A los Atletas BC1 y BC4 que juegan con el pie se les permite tener un auxiliar. El Auxiliar de BC1 y BC4 que juega con el pie, debería colocarse detrás del box de lanzamiento del Atleta y puede entrar en el box cuando su Atleta se lo indique. El Auxiliar realiza las mismas tareas que el Operador de Canaleta con la excepción del posicionamiento de la canaleta.

Cuando la bola está siendo soltada, al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo con el Atleta (no tocar al Atleta bajo ningún concepto ref. 15.5.5); y no tiene permiso para ayudar al Atleta empujando o modificando la silla de ruedas.

Entrenador

Está permitido que un Entrenador o Asistente de Entrenador por cada Competidor entre en el Área de Calentamiento, Cámara de Llamadas y Área de Competición para cada División (ref. 6.2, 7.2). Esto incluye la división Individual.

Un Asistente de Entrenador acompaña a un Atleta en lugar del Entrenador, y se le permite lo mismo que a un entrenador. Sólo está permitido que uno o el otro (Entrenador o Asistente de Entrenador) acompañe al Atleta al Área de Calentamiento, Cámara de Llamadas o Área de Competición. Durante el Parcial, el Asistente de Entrenador (o Entrenador) debe estar sentado al lado de la mesa del marcador en la zona designada para ellos.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Un Asistente de Entrenador puede ser cualquier participante registrado del mismo país que el Atleta al que está acompañando.

Bolas de Boccia

Control de bochas antes del partido

Cada Atleta o competidor debe presentar sus bolas en Cámara de Llamadas para ser examinadas antes de cada partido. Los test confirmarán que cada bola cumple con los criterios que definen la construcción y condición de una bola legal de Boccia.

En cada terreno de juego, y después del lanzamiento de la moneda, se examinarán las (7) siete bolas que cada competidor usará durante el juego (la bola Blanca más las seis bolas de color). Los test que se realizarán en la Cámara de Llamadas, son:

- Inspección de la bola
- Test de rodadura
- Test de circunferencia
- Test del peso
- Test de detección de metales

El procedimiento para estos test se puede encontrar en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una o más bolas fallan uno o más de estos test, la bola fallida le será confiscada al Atleta, y éste recibirá una tarjeta amarilla. Una bola roja o azul fallida no será reemplazada. Una bola Blanca fallida será reemplazada por una bola Blanca equivalente de la organización seleccionada por el Árbitro.

El Atleta o competidor jugará con las bolas restantes que han pasado todos los test de la Cámara de Llamadas. Si un Atleta tiene más de una bola rechazada durante el mismo control, se sancionará sólo con una tarjeta amarilla; pero el Atleta jugará con una bola menos por cada bola que haya sido confiscada.

Si las bolas de un Atleta no cumplen con los criterios durante un control de bolas en un partido posterior, este Atleta recibe una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido según las reglas 15.10.2 y 15.10.3.

Los Atletas, Auxiliares/Operadores de canaleta y los Entrenadores/Asistentes de Entrenador pueden observar el control de las bolas. Si una bola falla, el Test no será repetido, a menos que el árbitro no haya seguido el correcto procedimiento del Test.

Una vez el control de Cámara de Llamadas ha sido completado, el Árbitro se quedará con las bolas hasta que ambos competidores lleguen al terreno de juego y las distribuirá después de que todas las bolsas sean colocadas en la mesa del marcador.

Control de bolas posterior al partido

Al final de cada partido, el Árbitro realizará el procedimiento de inspección de las bolas, para cada una de las (7) siete bolas que un competidor ha utilizado durante el partido. El Árbitro completará la inspección de las bolas antes que éstas sean devueltas al Atleta o sean recogidas por su Asistente. El procedimiento para el Control de bolas posterior al partido está descrito en el Manual de Procedimientos del Árbitro.

Si una bola falla el procedimiento de inspección realizado por el Árbitro del partido, entonces el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal comprobará y verificará el resultado de este procedimiento. Si se confirma que la bola ha fallado la



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

inspección, entonces la bola será confiscada, el Atleta recibirá una tarjeta amarilla, y el resultado del partido será registrado como partido perdido.

Si un Atleta tiene más de una bola rechazada durante el mismo control, sólo recibirá una tarjeta amarilla.

Si las bolas de un Atleta fallan los criterios durante el control de bolas en otro partido, el Atleta recibirá una segunda tarjeta amarilla y perderá el partido según las reglas 15.10.2 y 15.10.3.

Los Atletas, Auxiliares/Operadores de Canaleta y Entrenadores/Asistentes de Entrenador pueden observar el control de bolas. Si una bola falla, el test no será repetido, a menos que el Árbitro no haya seguido el procedimiento correcto.

Dispositivos Auxiliares

- Los Dispositivos Auxiliares como canaletas y punteros son utilizados por jugadores de la división BC3 y están sujetos a la aprobación de material de cada torneo.
- Los guantes y/o férulas utilizadas por algún jugador deben tener la aprobación de los Clasificadores y ser llevados a la Clasificación de Material.
- La canaleta, cuando está tumbada de lado en el suelo, debe caber dentro de un área de 2,5m x 1m. Las canaletas, incluyendo cualquier accesorio, extensiones y bases deben estar en la posición más extendida durante la medición.
- La canaleta no puede contar con ningún elemento mecánico que ayude a la propulsión, o aceleración/deceleración de la bola, o la orientación de la canaleta (como láseres, niveles, frenos, mecanismos de visión, alcance, etc.).
- Estos elementos mecánicos no están permitidos ni en la Cámara de Llamadas, ni en el Área de Competición. No se permite hacer puntería con mecanismos de visión en lo alto de la canaleta. Un accesorio fijo o temporal, adherido a la canaleta podría no ser permitido para ver/apuntar/orientar la canaleta.
- Si una canaleta se rompe durante un partido, el tiempo debe ser parado y el jugador dispondrá de un único tiempo de diez (10) minutos de tiempo técnico para reparar esa canaleta. En un partido de parejas, un jugador puede compartir la canaleta con su compañero y/o el sustituto. El cambio de canaleta puede hacerse entre parciales (el Árbitro Principal debe ser informado de este cambio)

Sillas de Ruedas

- Las sillas de ruedas de competición deberían ser lo más estándar posible. También pueden utilizarse los Scooters. No hay restricción en la altura del asiento para los jugadores BC3, siempre y cuando permanezcan sentados.
- Para los demás jugadores, la máxima altura del asiento es de 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo del asiento donde la nalga está en contacto con el almohadón.
- Si una silla de ruedas se rompe durante el partido, el tiempo deberá pararse y al jugador se le darán diez (10) minutos de tiempo técnico para repararla. Si la silla de ruedas no puede ser reparada, el jugador debe continuar jugando o perderá el partido.
- En caso de conflicto, el Árbitro Principal conjuntamente con el Delegado Técnico tomarán una decisión. Esta decisión es definitiva

Lanzamientos con canaleta (importante)

- Después que el árbitro presente la bola blanca, y antes del lanzamiento de ésta, el jugador que lanza debe mover su canaleta claramente al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha. En los parciales de desempate, tanto en categorías individuales como en parejas, cada competidor debe balancear su canaleta 20 cm a la izquierda y 20



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

cm a la derecha antes de lanzar su primera bola, pero después que el árbitro indique que es su turno.

- La canaleta debe de ser balanceada 20 cm a cada lado antes de lanzar cualquier bola de penalización. Los jugadores que les queden bolas para lanzar deben reorientar la canaleta antes de realizar su lanzamiento balanceando los 20 cm a cada lado cuando ellos o su compañero regresan del área de juego. Si al competidor no le quedan bolas, no es necesario que haga dicho balanceo de canaleta. No es necesario balancear la canaleta entre los otros lanzamientos.

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 Arbitro Principal del torneo. Las Delegaciones pueden, si lo desean, hacer su reclamo al comité organizador.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Fútbol 3

Las reglas del fútbol sala se pueden encontrar en <http://www.ibsasport.org/sports/football/rules/>

Las adaptaciones para Los Juegos Nacionales Evita son:

Participantes

Categoría Sub 18.

La lista buena fe deberá estar conformada por 3 deportistas nacidos/as en los años 2005, 2006, 2007, 2008 y 2 acompañantes

Las reglas del fútbol sala se pueden encontrar en: <http://www.ibsasport.org/sports/football/rules/>

Las adaptaciones para Los Juegos Nacionales Evita son:

Categoría masculina y femenina o que los equipos sean conformados por ambos géneros pero que no sea impedimento para estar en la categoría competitiva el cupo de género.

La lista buena fe deberá estar conformada por, 1 arquero/a, 2 jugadores/as de campo, 1 guía ofensivo). Los equipos deberán ser mixtos.

- Podrán participar jóvenes clasificados visualmente en las categorías B1, B2 y B3.
- Los jugadores deberán utilizar parches oculares, cinta adhesiva y gafas oficiales.
- Los partidos contarán con la presencia de un árbitro principal, un árbitro encargado de planilla.

CAMPO DE JUEGO

Dimensiones: 30 x 15 metros.

Dos porterías con arcos tipo hockey sobre césped (3,66m de ancho y 2,14m de alto), en lo posible con postes redondos y sin fijar al piso.

El área de saque de arco comprende 1 metro hacia el lateral (de cada poste) y 2 metros hacia adelante. (5,66 x 2 m.)

Se deberá contar con un área penal de 6 metros (tipo hándbol).

En los laterales de la cancha se deberá contar con el vallado de 1 a 1,10 m.

Se marcará la línea a 15 m. de cada línea de fondo dividiendo el campo de juego en 2 mitades tanto para saques iniciales o posteriores a cada gol como para ser utilizado como área de comunicación.

SISTEMA DE COMUNICACIÓN POR MITADES

Se divide al campo de juego en 2 mitades idénticas (Mitad Defensiva y Mitad Ofensiva). El sistema permite que las personas que cumplen la función de Guía Defensivo (ARQUERO) pueda brindar referencias verbales que sirva de información o guía a los y las jugadoras que están en el campo de juego. Se activa por la ubicación del balón, es decir, cuando el balón se encuentra en la Mitad Defensiva solamente el Guía Defensivo podrá dar indicaciones verbales, mientras que cuando el balón pasa a la Mitad Ofensiva será el Guía Ofensivo quien pueda brindar información. Por consiguiente, cuando el balón este en una Mitad serán solamente 2 personas las que podrán brindar información verbal (Guías Defensivo y Ofensivo rival y viceversa en la mitad contraria) de esta forma se establece como espíritu del reglamento practicar el deporte en un nivel de acústica con la menor cantidad posible de interferencias sonoras.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

EQUIPOS

El formato de juego es de 3vs 3, los equipos estarán compuestos por 2 jugadores/as de CAMPO y un ARQUERO con la posibilidad de contar con 1 jugador/a de campo suplente.

El ARQUERO deberá estar dentro de la edad que se requiera para cada categoría, SUB 14 o SUB18.

EQUIPAMIENTO

Cada Equipo deberá contar con indumentaria identificadora

Jugadores/as camisetas con numeración del 1 al 15 visible en la espalda

En el caso de los Guías deberán contar con chalecos identificatorios de colores diferentes por equipos.

Todos los jugadores deberán contar de manera obligatoria con protección de canilleras en sus piernas

No se permite el uso de accesorios (colgantes o bien protecciones rígidas) que pongan en riesgo la integridad del participante o de otros.

En el caso de necesitar contar con protecciones específicas, las mismas deberán ser presentadas con antelación a la organización para su aprobación.

TIEMPO DE JUEGO

2 tiempos de 15 minutos corridos con 7 minutos de descanso.

Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto (minuto técnico) por tiempo de juego (parándose el reloj).

FALTAS ACUMULATIVAS

Las faltas acumulativas son aquellas de mayor gravedad que pongan en riesgo la integridad de los participantes, por tal motivo serán sancionadas con tiro libre en contra del equipo infractor y se contabilizaran por lo que a partir de la tercera falta, es decir la cuarta y todas las que se sancionen a continuación, se ejecutará un penal en contra desde los **7 metros**.

Las faltas acumulativas se borran al finalizar el primer tiempo.

Todos los jugadores deberán decir la palabra "VOY" cuando tengan la intención de ir a disputar el balón o bien recibirlo cercano a un adversario. De no ser así se sancionará falta.

Disputar el balón con la cabeza agachada deliberadamente.

Jugar el balón desde el piso, es decir, no se podrá tener intención de juego desde una posición de acostado o sentado cuando se esté cerca o en contacto de un rival.

No se podrá empujar, patear o sujetar al rival.

Las personas habilitadas para hablar durante el juego serán los Guías Defensivo y Ofensivo.

Si en algún momento cuando el balón está en juego, brindan Información sin que este dentro de su Mitad, se sancionara con tiro libre en contra y la falta es acumulativa.

NO ACUMULATIVAS

Se sancionan con pérdida del balón y tiro libre indirecto en contra del equipo infractor



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Goalball

Se participará en la categoría Sub 18. Nacidos los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.

La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugador/aes/as como máximo y 2 personas de Staff, y el reglamento oficial se puede encontrar en <https://goalball.sport/about-goalball/rules-and-downloads/>

Adaptaciones de las reglas para los Juegos Nacionales Evita:

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

PARTICIPANTES

Clasificación La competencia será de carácter mixto.

Composición de los equipos

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, (una mujer como mínimo) y hasta un (1) suplentes opcionales. 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/as. En el área de banquillo solo se permitirán tres (3) personas, dos técnicos y un jugador/a sustituto. Antes del inicio del partido deberá notificarse al árbitro la presencia en el banquillo de cualquier jugador no involucrado en el partido y que lleve la camiseta oficial de la competición proporcionada por el Comité Organizador del torneo. Cualquier jugador eliminado deberá ser incluido en la alineación como no participante.

Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años.

La jugadora mujer

Si en la formación del equipo hay una sola jugadora mujer, esta, deberá participar como titular durante el primer tiempo de juego sin excepción, pudiendo continuar participando del mismo en el segundo tiempo según la decisión del responsable de equipo.

Jugador/a sustituto

Este jugador es opcional, si un equipo presenta tres jugadores (1 mujer como mínimo obligatorio) en su planilla de inscripción al torneo, el equipo está habilitado a participar. En el caso de que el equipo presente solo tres jugadores para jugar el torneo y alguno de estos se lesione se llevara a cabo el procedimiento de la regla SUSTITUCION MEDICA

Sustitución Médica

En caso de lesión, cuando un entrenador y/o cualquier otro miembro del equipo deba entrar en el área de juego para proporcionar asistencia, o cuando un jugador no pueda continuar jugando transcurridos los cuarenta y cinco (45) segundos del tiempo muerto médico, se llevará a cabo una sustitución del jugador lo antes posible, y el jugador lesionado no podrá volver al campo hasta que concluya esa mitad del partido. Estas sustituciones no se considerarán dentro de las tres permitidas. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo.



[juegos_evita](#)

competenciasnacionales@deportes.gov.ar

www.juegosevita.gob.ar

Si un jugador/a se lesiona y su equipo no cuenta con un jugador/a sustituto, el equipo perderá el partido siendo ganado por el equipo rival. Si el jugador/a lesionado no se recupera para el próximo partido perderá nuevamente el partido quedando los puntos a favor del equipo rival.

La organización no realizará ninguna modificación en el Fixture si un equipo presenta 3 jugadores (sin suplente) en el torneo y alguno de ellos se lesiona.

Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores/as en cancha con un máximo de un (1) suplentes (debe contar como mínimo con una persona de género femenino en su formación total). Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores/as en cancha. El equipo debe formar como mínimo con una mujer en cancha durante el primer tiempo sin excepción.

Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego. El número total de individuos permitidos en el área de banco del equipo no debe ser más de cinco (5), incluidos tres jugadores/as titulares. El incumplimiento de esto dará lugar a un penal de equipo por retraso de juego. "TEAM PENALTY- DELAY OF GAME".

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

Se contará con nueve Árbitros oficiales: 1 (un) Coordinador/a
8 (ocho) árbitros para realizar las diferentes funciones

Se solicitará ayuda a voluntarios o para cumplir las funciones de juez de línea.

Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.

Habrará al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente.

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.

Los jugadores/as 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".

El entretiempo será de 3 minutos de duración.

Todos los equipos y jugadores/as 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.

NORMAS BÁSICAS DEL GOALBALL

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores/as cada uno, con un máximo de 4 (cuatro) sustituciones por equipo. Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo.

Para el juego se utiliza un balón con cascabeles. El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

CLASIFICACIÓN VISUALES

La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas.

Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados.

Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

B1: De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;

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

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

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los y las atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006).

Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.

Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores/as en cancha con un máximo de un (1) suplentes (debe contar como mínimo con una persona de género femenino en su formación total). Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores/as en cancha. El equipo debe formar como mínimo con una mujer en cancha durante el primer tiempo sin excepción.

Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego. El número total de individuos permitidos en el área de banco del equipo no debe ser más de cinco (5), incluidos tres jugadores/as titulares. El incumplimiento de esto dará lugar a un penal de equipo por retraso de juego. "TEAM PENALTY- DELAY OF GAME".

Aclaración:

Los árbitros/as deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/a/es en el área del banco del equipo que no estén involucrados en el juego. Los jugadores/as deben usar una casaca de identificación proporcionada por el organizador del torneo, de lo contrario, no se les permitirá sentarse en el banco de equipo. Si esto no se cumpliera, el jugador/a deberá abandonar el área de banco.



juegos_evita

competenciasnacionales@deportes.gov.ar

www.juegosevita.gob.ar

Natación

Categorías sub -14 Y 16

El evento de natación "SERÁ COMPETITIVO EN LA CATEGORÍA SUB -14 Y 16 (16 atletas en total con 10 acompañantes).

La delegación deberá estar conformada por:

Discapacidad	Sub 14	Acomp.	Sub 16	Acomp.
Motriz (S1 a S10)	4 nadadores (2 masculinos y 2 femeninos)	3	4 nadadores (2 masculinos y 2 femeninos)	3
Intelectuales (S14)	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1
Ciegos y disminuidos Visuales (S11 a S 13)	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1

En cuanto a la Categoría Intelectuales, cada Provincia podrá optar por traer nadadores clase S14 o clase S21 (jóvenes con Síndrome de Down).

Cabe aclarar que competirán por separado dentro de la misma categoría de intelectuales y serán premiados por separado, sin alterar el cupo de plazas asignado para dicha categoría.

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.

Pruebas

25 m Libres

25 m Espalda

25 m Pecho

25 m Mariposa

50 m Libres

50 m Espalda

50 m Pecho

50 m Mariposa

Posta: La Posta será 4 x 25 m Estilo Libre Mixta y deberá ser Mixta (50% Masculino 50% Femenina) en esta oportunidad haremos 4 posta.

- Motores hasta 20 puntos
- Motores hasta 34 puntos
- Discapacidad Visual (S-11/S12/S13)
- Discapacidad Intelectual (S14)

Las provincias podrán combinarse para llegar a completar la posta.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

A los Nadadores se les permitirá realizar hasta 4 pruebas.

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

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

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.

Los competidores/as son evaluados funcionalmente en tres instancias:

- Evaluación Física la cual es obligatoria en camilla
- Evaluación Técnica en Agua
- Evaluación de la Observación en la Competencia para completar una Sesión de Evaluación.

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

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 registrá a través del Reglamento de natación del IPC.

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 2760 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

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, y dentro de esta categoría cada Provincia podrá optar por traer intelectuales (S14 SB14 Y SM14) o niños con Síndrome de Down (S21 SB21 SM21)

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

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

Atletas Sordos e hipoacúsicos en los Juegos Nacionales Evita

En esta edición de los Juegos Nacionales Evita podrán sumarse en Natación, atletas sordos/as e hipoacúsicos/as con las siguientes condiciones:

Si luego de la selección sub 14 y sub 16 de cada provincia quedaran lugares vacantes de los 16 cupos otorgados podrán incorporarse 2 nadadores sordos, sub 18 en NO será carácter de deportista participativo, sino que su participación, será premiada al igual que año 2022, pero en esta oportunidad IMPACTARÁ en el MEDALLERO.

Las competencias serán premiadas por clase, por edad y género.

En el caso de tener que abrir una categoría participativa, ante la no elegibilidad de un deportista, serán premiados con la regla del menos 1, pero NO impactara en el medallero de los juegos. Es decir que en el año 2023 solo será participativo aquel deportista que quede como nadador no elegible.

Es importante promover nuestro deporte. Fomentando la formación y el desarrollo de los nadadores, y acompañar a los profesores y entrenadores brindándoles herramientas técnicas Y reglamentarias para elevar la calidad del evento

Para la correcta acreditación como participantes, deberán sumar a la documentación solicitada para el resto de los deportistas, una audiometría cuyo resultado sea la pérdida de por lo menos 55Db en el oído de mejor audición.

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

En la actualidad hay regiones como la Patagonia que han incorporado en sus competencias atletas con hipoacusia por lo que resulta relevante darle continuidad a la proyección deportiva de estos participantes. Cabe resaltar que la incorporación de las personas sordas a los Juegos Nacionales Evita es un pedido realizado por la mayoría de las provincias desde hace varios años.

Cabe destacar que se agregó una jornada en piscina de 50 m para las pruebas de 50 m, es decir que el programa de pruebas se desarrolla en 3 días.

PROGRAMA DE PRUEBAS

Se incorporó al programa de pruebas, los eventos de 50 m espalda, 50 m pecho y 50 m mariposa, como así también los 25 m mariposa. También se modificó el reglamento y el armado de los relevos por discapacidad.

El cronograma general de competencias de la disciplina será informado oportunamente, bien mediante una actualización del presente documento o bien a través de la publicación de un documento anexo.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Parabádminton

La lista de buena fe estará conformada por 2 atletas (una de género femenino y uno de género masculino) y 2 técnicos/as, categoría sub 18. Nacidos los años 2005, 2006, 2007, 2008

MODALIDAD:

-Singles

-Dobles Mixto: Puntuación Máxima 8 PTS.

Ejemplos:

VÁLIDAS

-SL3 + SL3 = 6pts

-SL3 + SL4 = 7pts

-SL3 + SU5 = 8pts

-SL4 + SL3 = 7pts

-SL4 + SL4 = 8pts

-SU5 + SL3 = 8pts

NO VÁLIDAS:

-SL4 + SU5 = 9pts

-SU5+ SU5 = 10pts

CATEGORÍA: MENORES de 18 años

CLASIFICACIÓN FUNCIONAL: -SL3 - SL4 - SU5

SL3

- Amputación por encima de la rodilla
- deficiencia congénita de la pierna
- Parálisis cerebral
- Polio

SL4

- Amputación por debajo de la rodilla
- deficiencia congénita de la pierna
- Parálisis cerebral
- Polio



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

SU5

- Lesión del plexo braquial
- Parálisis Cerebral
- Polio
- Deficiencia congénita una extremidad

ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO:

Sorteo y cambio de lado

Antes de que empiece el juego los adversarios se sortean entre: o sacar o recibir primero o el lado del campo. Quien gana escoge uno de los dos puntos anteriores y el que pierde escoge el otro. Los jugadores cambian de lado: o al final del primer juego o al final del segundo juego o cuando el primer jugador/a o pareja llegue al punto 11 en el tercer juego.

Tanteo

El partido se jugará al mejor de tres juegos salvo que anteriormente se haya acordado otra distribución. El lado que primero gane 21 puntos ganará el juego. Si la puntuación es empate a 20 el equipo que primero consiga una diferencia de dos puntos ganará. En el caso de que la puntuación sea empate a 29 el primer equipo que llegue a 30 gana. El equipo que gana un juego sacará primero en el siguiente, pudiendo ser cualquiera de los

jugadores/as de la pareja, al igual que puede empezar a recibir cualquiera de los dos. Un punto se gana cuando el oponente comete una falta o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.

Saque

Para que un saque se considere correcto:

La persona en posición de servidor (quien saca) y quien recibe deben estar colocados dentro de los cuadrados de saque diagonalmente, con los dos pies en contacto con el suelo y sin tocar las líneas. La persona en posición de servidor sacará con la cabeza de la raqueta por debajo del mango, es decir, con la raqueta apuntando hacia abajo, debiendo golpear obligatoriamente la cabeza del volante y por debajo de la cintura. o Una vez que empieza el golpeo la raqueta debe continuar hacia delante hasta terminar el saque. Si no golpea el volante se considera fallo. El volante debe pasar por encima de la red. No debe la persona en posición de servidor sacar antes de que el receptor esté preparado. o En el juego de dobles las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la vista al servidor o al receptor.

Partidos individuales

La zona de saque está en la primera imagen, en el campo inferior. Los jugadores/as deben servir y recibir desde el cuadro derecho cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número par de puntos en el juego. Se saca desde el cuadro izquierdo cuando el número de puntos es impar. o El/la volante se golpeará hasta que deje de estar en juego. gana una jugada se suma un punto y sigue sacando. Si el receptor/a gana una jugada se suma un punto y comenzará a sacar.

Partidos de dobles

La zona de saque está en la primera imagen, en el campo superior. Los jugadores/as deben servir y recibir desde el cuadro derecho cuando el equipo servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número par de puntos en el juego. Se saca desde el cuadro izquierdo cuando el número de puntos es impar. El jugador/a del lado receptor que hubiera sacado la última vez debe permanecer en el cuadro de saque desde el que sacó, para recibir desde este. El jugador/a situado en el cuadro de



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

saque diagonalmente opuesto al servidor será receptor. Los jugadores/as no cambiarán de cuadro de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio. El receptor es el único que puede devolver el saque, si su compañero/a toca el volante se considera falta. o Si el lado servidor gana la jugada, sumará un punto y el mismo servidor sacará desde el cuadro contrario. o Si el lado receptor gana un punto pasará a ser el servidor.

Errores en el saque.

Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador/a/a:

Ha sacado o recibido fuera de turno.

Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto

Cuando haya un error en el servicio, este se corregirá y el marcador se mantendrá.

Faltas.

Es una falta:

- Si el saque no es correcto

- Si durante el servicio, el volante:

Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.

Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella. Es golpeado por el compañero del receptor (en dobles).

-Si durante el juego, el/la volante:

Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).

Pasa por la red o por debajo de ésta.

No pasa la red.

Toca el techo o las paredes laterales.

Toca el cuerpo o ropa del jugador/a/a.

Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista.

Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.

Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador/a en dos golpes.

Es golpeado por un jugador/a y su pareja sucesivamente.

- Si, mientras que el volante está en juego, un jugador/a:

Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa; Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador/a sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe.

<https://corporate.bwfbadminton.com/para-badminton/regulations/>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Powerlifting

Participantes

Categoría Sub 18. Nacidos en los años 2005, 2006, 2007, 2008.

La delegación de este deporte estará conformada por un deportista del género masculino y un deportista del género femenino y dos acompañantes.

Categorías	Masculino	femenino
Categoría 1	49, 54 y 59 Kg	41, 45 y 50 Kg
Categoría 2	65, 72 y 80 Kg	55, 61 y 67 Kg
Categoría 3	88, 97, 107 Kg	73, 79 y 86 Kg
Categoría 4	Libre de peso	Libre de peso

REGLAMENTO INTERNACIONAL POWERLIFTING IPC

<https://www.paralympic.org/powerlifting/rules>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Tenis de mesa adaptado

Participantes

Se participará en la categoría Sub 18. Nacidos en los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 1 entrenador/a y 1 acompañante asistente.

División en clases:

Los/as atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los jugadores/as.

Los/as equipos deberán estar conformados por 3 (tres) atletas exclusivamente según se detalla a continuación:

Dos atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10).

Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador/a en silla y uno parado. Pueden dos en silla, dos parados o uno y uno.

Un atleta con discapacidad intelectual (Clase 11).

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

Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 atletas, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente.

Si un/a atleta es clasificado/a para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.

Federados: podrán participar atletas federados siempre y cuando no hayan obtenido previamente medallas en eventos internacionales.

SISTEMA DE COMPETENCIA - Un equipo por provincia.

Pruebas a disputarse

Singles

Evento Individual

Las clases de competición que cuenten hasta 8 atletas se disputarán en una zona única según el sistema de "todos contra todos".

Las clases que cuenten con un número superior a 8 atletas, se dividirán en zonas de 3 o 4 jugadores/as, (prioridad zonas de 4 jugadores/as), 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.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

Los/as atletas no clasificados pasarán a una llave B eliminación directa.

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

Si se llegara a contar con al menos 3 jugadoras intelectuales, en silla o de pie, se podrá abrir la categoría femenina correspondiente.

La combinación de las clases quedará sujeta a la cantidad de jugadores/as clasificados y la misma será determinada por el Juez/a General de la competencia.

Evento Dobles:

Se realizarán los siguientes eventos en la modalidad dobles:

Jugadores en sillas de ruedas

Dobles jugadores de pie

Dobles jugadores con discapacidad intelectual (Clase 11)

La modalidad de competición será la misma empleada para los eventos individuales.

Los dobles pueden ser conformados 2 hombres, 2 mujeres o mixto.

Los dobles podrán estar integrados por jugadores de la misma provincia o jugadores de diferentes provincias.

Premiación

Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores/as 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).

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.

Medallero: 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 hubiere empate cantidad de medallas de bronce.

Los equipos que no presenten su delegación según el reglamento, por ejemplo, concurrir con solamente 2 atletas o no incluir a una persona de género femenino entre sus atletas, no podrán acceder a la premiación del medallero general.

Clasificación

Todos los/las atletas que no hubieren sido previamente clasificados por un clasificador avalado en ediciones anteriores de los Juegos Nacionales Evita, o en otros eventos nacionales, deberán obligatoriamente clasificarse para poder participar en la competencia.

Luego de las inscripciones se entregará a los/as delegados/as provinciales el cronograma con los horarios de clasificación.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Para la clasificación los/as atletas deberán asistir con: documento nacional de identidad, certificado de discapacidad, ropa deportiva, pantalón corto, y su propia paleta.

Podrán ser acompañados por solamente una persona durante la clasificación designada por la provincia respectiva.

A los/as atletas 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.

Los/as atletas que no colaboren en la realización de estos testeos no podrán ser clasificados y por consiguiente no podrán participar en el evento.

Reglamento técnico de juego

1. Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Versión actualizada y traducida al español 2018/2019:
http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-2019.pdf
2. Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador/a/a.

Síntesis del reglamento

La Mesa

La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

La superficie de juego puede ser de cualquier material y proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

EL CONJUNTO DE LA RED.

El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.

La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

LA PELOTA.

La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

La pelota pesará 2.7 gramos.

La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

LA RAQUETA.

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, forma o peso, pero la hoja deberá ser plata y rígida.

Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.

El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² ni superior a 50 cm².

La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

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

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

La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrará a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

DEFINICIONES.

Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.

La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.

La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

El servidor es el jugador que ha de golpear en primer lugar la pelota en una jugada.

El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.

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

SERVICIO CORRECTO.

El servicio comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocará sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.

Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o arbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

Si no hay árbitro asistente y el árbitro está dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganará un tanto.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto.

Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

DEVOLUCIÓN CORRECTA.

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

ORDEN DE JUEGO.

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

En dobles, el servidor hará primero un servicio correcto, el restador hará entonces una devolución correcta, el compañero del servidor hará entonces una devolución correcta; el compañero del restador hará entonces una devolución correcta y en lo sucesivo, cada jugador por turno, y en ese orden, hará una devolución correcta.

ANULACIÓN.

La jugada será anulada:

Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.

Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.

Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.

Se puede interrumpir el juego:

Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;

Para introducir la regla de aceleración.

Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.

Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

TANTO.

A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará un tanto:

Si su oponente no hace un servicio correcto.

Si su oponente no hace una devolución correcta.

Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente.

Si su oponente obstruye la pelota.

Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.

Si su oponente, o cualquier cosa que este vista o lleve, toca el conjunto de la red.

Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.

De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

JUEGO.

Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance los 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos, en este caso, ganará el juego el primer jugador o pareja que posteriormente obtengan dos tantos de diferencia.

PARTIDO.

Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juego.

ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.jugosevita.gob.ar

estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.

En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasara a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasará a ser restador.

El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

El jugador o pareja que comienza en un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o pareja cambiará de lado cuando el primero de los jugadores o pareja anote 5 tantos.

ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudara con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

REGLA DE ACELERACIÓN.

Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 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

Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganara el tanto si hace 13 devoluciones correctas.

Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

REGLAS ADAPTADAS

1º) En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que este ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente.

APÉNDICE H del Manual para Oficiales de Partido de la ITTF.

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

GENERAL

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

Cuanto menor sea el número de clase, más severa es la discapacidad.

Después de haber sido clasificados en un nivel internacional, un jugador posee una tarjeta de clasificación internacional (ICC) que especifica su clase y su deporte. El ICC contiene secciones indicando cualquier limitación física (por ej. Que le impida hacer un servicio legal) o requerimiento permanente por razones médicas (vendajes, corsets, o sillas de ruedas modificadas).

Si un jugador juega un campeonato internacional por primera vez y no tiene ICC, su país le otorgará una clasificación temporal. Luego será clasificado en los campeonatos y se le será asignada la clasificación correspondiente a su deporte. También es necesario para algunos jugadores, a lo largo del tiempo, ser reclasificados debido a una discapacidad progresiva. Estos están especificados en una lista comunicada a los clasificadores, jueces generales y organizadores antes del torneo. La clasificación o revisión de los jugadores especificados es organizada por los clasificadores el día previo al inicio del torneo y esto concluye antes que el Juez General haga el sorteo de los eventos individuales, teniendo en cuenta cualquier cambio en la clasificación de los jugadores.

Si un jugador no se ha presentado a la clasificación no le será permitida la participación en la competencia, a discreción del Juez General, y podrá recibir sanciones de parte de la ITTF.

SILLA DE RUEDAS

Las sillas deben tener al menos dos ruedas grandes y una pequeña en el inicio de la jugada. Si por alguna razón durante el partido, las ruedas de la silla de un jugador se sueltan y la silla queda con no más de dos ruedas, entonces la jugada se debe parar inmediatamente y un punto otorgado a su oponente.

En la prueba de individual y equipos, ninguna parte del cuerpo por encima de las rodillas puede ser sujeta a la silla ya que esto podría mejorar el balance. Sin embargo, si el jugador requiere ciertos vendajes por razones médicas, esto deberá estar especificado en su tarjeta de clasificación y se tendrá en cuenta cuando se analice la clase del jugador. En torneos abiertos, vendajes y otras ataduras serán permitidos.



[juegos_evita](#)



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

La altura de un cojín, o máximo dos, en condiciones de juego está limitada a 15 cm, sin ningún otro añadido en la silla de ruedas.

Si el jugador debe usar un cinturón (alrededor de la cintura) y/o un corset debido a su discapacidad, deberá demostrar que es necesario para satisfacer el panel de clasificación.

La responsabilidad recae en el jugador para llamar la atención sobre el uso de dicho equipamiento al jefe clasificador, ya sea al inicio o durante las revisiones de clasificación.

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

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

– el jugador deberá proporcionar explicación por parte de su médico, quien debe certificar el periodo por el cual el cinturón y/o corset es requerido. Este certificado deberá tener fecha y firma del médico y presentado al jefe clasificador en el torneo respectivo. El jugador debe reportar esta situación al juez general antes del inicio de la competición en la cual tomará parte.

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado.

Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

REGLAS PARA EL JUEGO EN PIÉ

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

Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

CONDUCCIÓN DEL PARTIDO

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



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Tenis en Silla de Ruedas

Participantes

- Categoría Sub 18. Nacidos los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.
- El equipo estará conformado por un varón, una mujer y dos acompañantes.
- Los jugadores/a deberán utilizar sillas de ruedas para jugar

reglamento general

- La cancha será reglamentaria de tenis (piso duro o polvo de ladrillo)
- Pelotas reglamentarias de tenis

SE COMPETIRÁ EN SINGLES Y DOBLE MIXTO

Reglamento técnico de juego

Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional

<https://www.itftennis.com/media/7274/2022-wheelchair-tennis-regulations-final-version.pdf>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Tiro con arco

Participación:

Se participará en la categoría Sub 18. Nacidos los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010.

La lista de buena fe estará compuesta en esta edición 2023 por 2 (dos) atletas: 1 (una) femenina y 1 (un) masculino

La delegación de Tiro con Arco de cada provincia estará conformada además por 1 (un) entrenador y 1 (un) acompañante –de distinto género que el entrenador.

Los atletas se dividen por categoría de disparo, no por sexo ni edad ni tampoco por tipo de arco.

Discapacidad	Clase Deportiva	Categoría de Disparo
Motora	W1	W1
	W2	Open
	ST	
	NEI	NEI
	SOP1	Soporte
	SOP2	
Visual	B1	VI1
	B2/B3	VI2/3

El siguiente reglamento, con algunas adaptaciones para los Juegos Nacionales Evita, está basado en el capítulo 21 Para-Arquería del Libro n°3 Target Archery de la World Archery: <https://www.worldarchery.sport/rulebook/article/4078>



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Equipo permitido

Se permitirá la utilización de arcos simples, del tipo recurvado o recto (zurdos o diestros), como los modelos “Gold Medal”, “Cadete” y “Ninja” de la marca Prana; o como el modelo “Beginner” de la marca Jandao; arcos de fibra compactada; arcos de madera o arcos de fabricación casera (PVC); etc. Pueden tener mira de pines o de recurvo y estabilizadores.

También se permitirá el uso de arcos compuestos –de poleas- ya que puede resultar más fácil mantener este tipo de arco abierto en ciertos casos, como por ejemplo, alguna discapacidad que ocasione una pérdida de fuerza muscular, coordinación y rango de movimiento en los brazos.

La potencia del arco no podrá superar las 30 LBS (libras – se simboliza con numeral #). Las flechas deberán respetar las condiciones de seguridad mínimas indispensables en cuanto a:

material: fibra de vidrio; madera; aluminio o carbono. Se recomienda enérgicamente probar las flechas durante varios entrenamientos previos a la competencia. · largo: deberán ser del largo adecuado para el tirador. Es decir que, cuando el arquero se encuentre en posición de apertura máxima –con el arco tensado- las flechas deben sobresalir, al menos, entre 3,8cm y 5cm más allá de la parte posterior del cuerpo del arco. La parte posterior de un arco no es la más cercana al cuerpo del arquero sino la que está del lado de la diana o blanco objetivo.

tipo de punta: cónica o punzante. No están permitidas las puntas redondas o planas ni las de caza o pesca deportiva (con filos o aletas).

Además de los reposaflechas para arco recurvo, se permitirán también reposaflechas para arco compuesto tipo “biscuit”/galleta/cepillo, especialmente, en los siguientes casos:

arqueros con impedimentos en sus extremidades superiores;

arqueros que utilizan sus extremidades inferiores para disparar;

arqueros con impedimentos visuales.

Desarrollo de la competición:

Esta disciplina se regirá por las normas vigentes F.A.T.Arco, teniendo en cuenta las especificaciones detalladas en el presente reglamento, para este evento en particular.

La competición es de carácter individual. La distancia de disparo es de 10 metros. Se utilizarán blancos de 122 centímetros reducido de 6 zonas (122R6), posicionados sobre contenciones de al menos 100cm x 100cm, con su centro a 1,30 más. de altura y serán provistos por la organización.

Torneo individual:

Ronda Clasificatoria de 36 flechas:

Está compuesta por dos series de 18 flechas, disparadas en 6 tandas de 3 flechas cada una, con una pausa de 15 minutos entre las dos series.

El tiempo de disparo para cada tanda es de 2 minutos, es decir 40 segundos por flecha.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Rondas de prueba: 3 (tres) tandas para realizar tiros de prueba. Los participantes podrán disparar tantas flechas como les sea posible durante el tiempo reglamentario de 2 minutos.

Ronda Eliminatoria por Sets:

En esta fase los arqueros agrupados en una misma categoría se enfrentan en duelo “uno contra uno”. La distribución se establece en función de los resultados obtenidos durante la ronda clasificatoria.

Cada partido se juega hasta un máximo de 5 tandas de 3 flechas en 2 minutos. Los arqueros solo tienen una ronda de prueba antes de su primer partido.

Al final de cada tanda, se comparan las puntuaciones de los 2 arqueros en duelo (o de los 2 equipos). Quien haya hecho el mayor puntaje total sumando sus 3 flechas gana la tanda y obtiene 2 puntos, el perdedor no anota ningún punto.

En caso de empate, cada uno obtiene 1 punto.

El ganador del partido es el que llega primero a 6 puntos.

En caso de empate a 5 puntos, el tiro de una sola flecha final –llamada “flecha de oro”- determinará el ganador, quien será aquel cuya flecha está más cerca del centro del blanco.

La clasificación general del evento se determina al final de esta fase de duelos.

Apertura de una categoría

Dado que este deporte se encuentra en etapa de captación, no será requisito un número mínimo de competidores inscriptos para la apertura de una categoría. En caso de no haber suficientes inscriptos se procederá a la actualización en la categoría del deportista.

Regla general para la actualización en la categoría del deportista Si, a causa de una cantidad de inscriptos insuficientes, la categoría consta de 1 sólo competidor, la actualización de la categoría del atleta en cuestión se hará de la siguiente forma:

En el tramo de edad superior, pero con el mismo tipo de discapacidad. Por ejemplo: Si sólo hay un arquero sub-14 con discapacidad visual clase B1, cambiará a la categoría sub-16 o sub-18 de los arqueros con discapacidad visual clase B1.

Si no, en una categoría en menor medida afectada, pero con el mismo tipo de discapacidad. Por ejemplo: Si hay un solo arquero con discapacidad motora clase W1, cambiará a la categoría Open de los arqueros con discapacidad motora W2 y ST.

Clasificación Funcional

Cada arquero con discapacidad motora será clasificado por un clasificador y/o un evaluador funcional de para-arquería designado por la Federación Argentina de Tiro con Arco para la competencia de los Juegos Nacionales Evita. La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita sólo tendrá validez para el desarrollo de dicho evento.

Para la competencia, el participante deberá proporcionar, además del Certificado Único de Discapacidad (CUD), la siguiente documentación respaldatoria según el caso correspondiente:

Personas con discapacidad motora: ficha de evaluación musculoesquelética proporcionada por la F.A.T.Arco cumplimentada y firmada por un fisioterapeuta o médico de cabecera. Esta ficha tiene sólo fines clasificatorios.

Personas con discapacidad visual: documento que especifique la agudeza visual del arquero cumplimentado y firmado por un oftalmólogo.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

El proceso de clasificación se completa con una observación de campo por parte del clasificador y/o un evaluador funcional de para-arquería durante la competencia.

Para la solicitud de la ficha de evaluación musculoesquelética y el certificado a ser cumplimentado y firmado por un oftalmólogo, escribir a la siguiente dirección de correo electrónico: arqueria.adaptada@fatarco.com

Para la clasificación funcional del arquero remitirse al Manual para Clasificadores de Paraarquería (versión vigente desde el 15 de enero de 2020): <https://extranet.worldarchery.sport/documents/index.php?doc=4347>

Traducido al español: <https://www.federarco.es/arco-adaptado/manuales-y-guias/987-manual-clasificadores-en-espanol/file>

Arqueros con discapacidad motora

Deportistas con un trastorno físico que afecta a la motricidad (pérdida parcial o total de la capacidad de movimiento).

- Deficiencia de la potencia muscular
- Deficiencia en el rango de movimiento pasivo
- Deficiencia de extremidades
- Diferencia en la longitud de las piernas
- Hipertonía
- Ataxia

Clasificación:

W1: impedimentos funcionales en al menos 3 extremidades y el tronco. Se requiere un mínimo total de 85 puntos distribuidos de la siguiente manera: una pérdida de 50 puntos en extremidades inferiores como mínimo estándar; Y otros 25 puntos en las extremidades superiores Y un mínimo de 10 puntos en el tronco.

Se requiere que todos los arqueros clasificados como W1 disparen desde una silla de ruedas. En caso de que no haya suficientes arqueros clase W1 inscriptos, se los agrupará en la misma categoría que comparten los arqueros W2 y ST.

W2: paraplejía o discapacidad comparable con una pérdida mínima de 50 puntos en las extremidades inferiores. Limitación mínima o ausencia de ésta en la fuerza, rango de movimiento o coordinación de las extremidades superiores. Niveles variables de impedimento en el tronco

Pueden disparar en silla de ruedas o no.

Los arqueros W2 y ST están agrupados en una misma categoría.

ST: comprende a los arqueros que reúnen el criterio mínimo necesario para ser elegible:

- Pérdida de 25 puntos en las extremidades superiores O pérdida de 25 puntos en las extremidades inferiores.
- Amputación del antebrazo por arriba de la muñeca (no hay articulación de muñeca).
- Amputación de 1/3 inferior de la pierna (no hay articulación de tobillo).



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Pueden disparar de pie; sentados en una banqueta o desde una posición erguida con la ayuda de un soporte tipo taburete de la altura deseada. En raras ocasiones, los deportistas que utilizan sus extremidades inferiores para disparar están incluidos en esta clase.

Los arqueros W2 y ST están agrupados en una misma categoría.

N.E.I.: comprende aquellos arqueros que tienen una discapacidad motora pero que resultan no elegibles de acuerdo a los criterios de clasificación internacional.

- Pérdida de entre 10 y 24 puntos.
- Patología no elegible

SOP1: arqueros usuarios de silla de ruedas eléctrica o silla de ruedas manual cuya discapacidad le impide sostener el arco, por lo que hacen uso de un soporte que cumple dicha función. No obstante, utilizan su propia fuerza para tensar el arco y orientar la flecha.

SOP2: arqueros usuarios de silla de ruedas eléctrica cuya discapacidad le impide sostener el arco **Y**, también, realizar el tensado y liberar la cuerda por sus propios medios. Estos arqueros hacen uso de un soporte que sostiene el arco y utilizan la potencia de su silla de ruedas a motor desplazándose marcha atrás para tensar el arco y orientar la flecha. Además, disponen de una adaptación para la liberación de la cuerda conforme a su funcionalidad.

Si no hay suficientes inscriptos en una o ambas divisiones, se agrupará a todos los arqueros usuarios de silla de ruedas eléctrica o silla de ruedas manual que hagan uso de un soporte de arco en una misma categoría.

Dispositivos de asistencia permitidos para discapacidad motora

Silla de ruedas

Se autoriza cualquier silla de ruedas que permita al arquero disparar cómodamente. La silla de ruedas no debe exceder los 125 cm a lo largo de la línea de tiro. Los soportes laterales están permitidos, sobre todo si se encuentran del lado del brazo que toma el arco. Sin embargo, estos soportes deben estar en contacto con el tronco del arquero y no deben servir de soporte para el brazo de arco o el arco.

Ninguna parte de la silla debe estar en contacto con el brazo de arco o el arco. La silla no puede tener más de 4 ruedas.

Los pies deben estar en contacto con la pedana o, en ausencia de ésta, con el suelo. Se permiten los sistemas anti-vuelcos.

Sujeciones con correas

Las correas de cualquier clase solo deben usarse por razones médicas o de seguridad y no para mejorar el rendimiento.

Los arqueros que disparan en silla de ruedas, pueden colocarse una correa para sujetar el tronco al respaldo de la silla. Ésta debe enrollarse horizontalmente y solo una vez alrededor del torso.

En caso de pérdida de función en al menos 3 extremidades y el tronco (clase W1), se autorizará el uso de más de una correa, sujetadas en cualquier combinación (cruzadas; horizontalmente; etc.) para mantener la estabilidad del cuerpo.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Por razones de seguridad, se permitirán correas de ajuste para las piernas y se pueden colocar alrededor de los tobillos, las rodillas y/o la mitad del muslo.

Banqueta

El arquero sentado en su banqueta o taburete, con su equipo en mano, no debe exceder el ancho permitido de 125cm a lo largo de la línea de tiro.

Ninguna parte de la banqueta debe estar en contacto con el brazo de arco o el arco o servir como punto de apoyo para el brazo de arco o el arco.

Ninguna parte de la banqueta debe hacer contacto con el tronco del arquero, excepto que resulte imperioso preservar la estabilidad del deportista. En caso de que el arquero tenga afectado su control de tronco se le permitirá disparar desde una silla con respaldo, por razones de seguridad.

Los pies deben estar en contacto con el suelo. En el caso excepcional que los pies del arquero sentado en su banqueta no lleguen al suelo, se permitirá el uso de una plataforma elevada, la cual deberá hacer contacto con los pies del arquero y con el suelo.

Cuña o bloque en caso de extremidades inferiores de longitudes diferentes Se permitirá la utilización de una cuña o cualquier especie de plataforma elevada para nivelar las extremidades. También se encuentran autorizadas las compensaciones que ya vienen integradas en el calzado de uso cotidiano.

La cuña o plataforma elevada no debe sobresalir más de 2 cm de la huella del zapato. La cuña o bloque debe estar en contacto con el suelo.

En el caso excepcional de una persona con una amputación en una de sus extremidades inferiores, se le permitirá el uso de una banqueta o cualquier otro tipo de plataforma de una altura que le resulte cómoda para disparar de pie. La banqueta o plataforma no debe representar una obstrucción para otros competidores y su única función será permitirle al arquero apoyar su muñón o rodilla para asegurar su estabilidad mientras dispara desde una posición erguida.

Adaptaciones permitidas para el sostenimiento del arco

Se puede usar cualquier adaptación que ayude a agarrar el arco **Y**, al mismo tiempo, permita el movimiento del arco al soltar la flecha. La adaptación se puede acoplar al arco pero no debe ser totalmente rígida o quedar fija de forma permanente. En ningún caso podrá ser controlada eléctrica o electrónicamente.

En caso de inconvenientes para la toma de la empuñadura del arco (mano de arco con mal funcionamiento; fuerza deficiente; malformación o anomalía; amputación; etc.) se permitirá el uso de:

- o Vendaje no rígido alrededor de la mano y del arco.
- o Guante o manopla con correas de ajuste.
- o Muñequera con correa envolvente.
- o Prótesis (no puede estar atornillada al arco).
- o Férulas para el codo y/o muñeca del brazo de arco.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

En el caso particular de una persona usuaria de silla de ruedas eléctrica, cuya discapacidad motora sea grave o severa, se permitirá el uso de un “bow stand” (pie para arco) o un soporte metálico que sostenga el arco por la empuñadura, o por una ranura en el cuerpo del arco cercana a la empuñadura, al mismo tiempo permita el movimiento del arco al soltar la flecha.

El objetivo del soporte es permitir que una persona en silla de ruedas eléctrica que no puede usar su propia fuerza muscular para disparar un arco, lo haga usando su silla de ruedas y uno

de estos soportes. Ésta adaptación se pueden utilizar de dos maneras diferentes: con el arco una vez instalado en el soporte, el arquero podrá, según sus capacidades, utilizar su propia fuerza o la potencia de su silla. Es importante aclarar que la silla de ruedas estará de frente al blanco y NO con las ruedas paralelas a la línea de tiro.

Adaptaciones permitidas para la liberación de la cuerda

Se puede usar cualquier dispositivo de suelta de cuerda que no esté fijado al cuerpo del arco. Sólo el tab de boca o “mouth tab” puede estar fijo en la cuerda de forma permanente. Se recomienda que el largo del tab de boca no supere los 5 cm. Se deben utilizar los molares para morder este tipo de adaptación.

En caso de inconvenientes para la toma de la cuerda (temblores involuntarios; tensión excesiva de la mano de cuerda; falta de fuerza; etc.) se permitirá el uso de: o D-Loop de gran tamaño alrededor del punto de enfleche, con o sin plantilla de cuero. Debe estar fijo en la cuerda de forma permanente. Se puede tomar con una mano o, en el caso de que el arco esté colocado en un soporte, con ambas manos. o Dragonera o “bow sling” modificado. Se trata de un cordón con un ojal y un extremo anudado. El arquero se colocará el ojal en el dedo pulgar o el índice; enrollará el cordón (sólo una vuelta) alrededor de la cuerda por debajo de la flecha y tomará el extremo anudado con la pinza formada por el pulgar y el índice para tensar el arco. Se recomienda que el largo no sea excesivo para facilitar su toma.

o Guante de material termoformable o material similar equipado con un gancho metálico o disparador mecánico.

o Férula para la muñeca, que puede estar combinada con un disparador mecánico o no.

La utilización de disparadores mecánicos estará autorizada tanto para arcos compuestos como para arcos recurvos. Se podrán utilizar combinados con muñequeras; correas de sujeción; guantes; coderas o un sistema tipo arnés. Se podrán activar por presión del dedo índice o pulgar o cualquier otro dedo, por rotación, por relajación, por movimiento de la mandíbula o por movimiento de una extremidad superior.

En el caso particular de una persona usuaria de silla de ruedas eléctrica, cuya discapacidad motora sea grave o severa y utilice la fuerza de su silla para tensar el arco, el disparador mecánico podrá adjuntarse al respaldo mediante un sistema de cuerdas o sogas.

Asistente

Aquellos arqueros que, debido a una discapacidad severa de las extremidades superiores, no puedan colocar sus flechas de manera segura o eficiente o ajustar su mira, se les permitirá un asistente para este fin.

Arqueros con discapacidad visual

Deportistas con disminución visual o ceguera.

Clasificación:

IV 1: incluye la clase visual B1 (agudeza visual inferior a LogMAR 2.60). Los arqueros deben usar anteojos oscuros tipo black-out o una venda para disparar. Tienen permitido el uso de una mira táctil y la ayuda de un asistente.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

IV 2/3: combina las clases visuales B2 (agudeza visual desde LogMAR 1.50 a 2.60 inclusive) y B3 (agudeza visual desde LogMAR 1 a 1.40 inclusive). Los arqueros no utilizan vendas para disparar. Tienen permitido el uso de una mira táctil y la ayuda de un asistente.

Agrupación de categorías IV1 e IV2/3

Si no hay suficientes inscriptos en una o ambas divisiones, se agrupará a todos los arqueros con discapacidad visual en una sola categoría. Todos los arqueros deberán usar una venda en los ojos, independientemente de su respectiva clasificación.

Dispositivos de asistencia permitidos para discapacidad visual

Venda

La venda puede ser un antifaz para dormir; anteojos de sol envolventes; gafas protectoras o antiparras pintadas de negro en su interior.

Mira táctil

Es el dispositivo que utilizan los arqueros con discapacidad visual para orientar la flecha en dirección al blanco. Está compuesta por dos partes, que bien pueden estar separadas o ensambladas en una única estructura:

- o La guía de los pies para posicionar al arquero en la línea de tiro: es un listón que se fija al suelo gracias a estacas o cinta multipropósito tipo "Ductac". Puede ser metálico; de madera; de PVC; etc. Se permitirá el uso de tacos de madera o ladrillos para marcar la posición de los pies del arquero.
- o La referencia táctil para direccionar el brazo de arco: consiste en una varilla horizontal con una bola del tamaño de una pelota de tenis en un extremo. La varilla está sujeta a una base que puede ser un pie de micrófono o un trípode. La bola es la que hace contacto con el brazo de arco del arquero en UN SOLO lugar, ya sea el dorso de la mano o del antebrazo. Se recomienda enérgicamente que la referencia táctil pueda regularse en altura y horizontalmente.



La mira táctil no debe representar un obstáculo para otros competidores. El ancho total de la estructura/guía para localizar los pies no debe superar los 80 cm. Debe haber un espacio de no menos de 90 cm entre cada mira táctil (medido desde el punto más cercano de cada soporte). Una vez armada, la mira táctil se puede dejar en la línea de tiro hasta el final de la competencia del



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

arquero para ese día. La asignación de contenciones se organizará de modo que los arqueros no tengan que cambiar de pacas, incluso si esto significa que su oponente no está en una diana adyacente.

Freno para la amplitud de apertura

Por razones de seguridad, cuando el arquero IV1 utilice un reposaflechas para arco recurvo, se permitirá la colocación de un cordel entre el mango del arco y la cuerda. Esta sogá debe quedar completamente tensa cuando el arquero alcance su posición de apertura máxima. El fin de esta adaptación es funcionar como un freno a la amplitud de apertura, evitando así que el arquero abra en demasía su arco y reduciendo el riesgo de caída de la flecha del reposaflechas.

Diferenciación de blanco

Cuando la discapacidad visual del arquero IV2/3 no le permita detectar el blanco, se autorizará la facilitación de su reconocimiento. Se podrá realizar una marca; colocar un signo distintivo por encima o por debajo del blanco o plegar una de las esquinas. De este modo, si una contención posee dos blancos de 60 centímetros de diámetro, resultará más fácil para el arquero con disminución visual distinguir su blanco.

Sistema alternativo a la mira táctil

En caso de que el arquero no cuente con mira táctil se le permitirá su participación con un sistema alternativo, aún a sabiendas de que es menos eficiente y que no se lo colocará en una categoría aparte por ello.

Este sistema se compone de 2 correas regulables y 2 discos de al menos 5kg cada uno. Cada correa estará atada por un extremo a una pesa y por el otro extremo a la muñeca del brazo de arco del arquero.

El arquero debe utilizar una guía para los pies. Una vez posicionado en la línea de tiro, colocar dos pesos o discos en el suelo a cada lado del brazo de arco que estará extendido en dirección al blanco. Dos cuerdas de longitud regulable se fijan por un extremo a estos pesos y por el otro a una muñequera (banda de velcro) o alrededor de la muñeca del brazo de arco del arquero. Es necesario que el arquero tenga el arco en la mano antes de colocar la muñequera o velcro, de lo contrario una de las cuerdas le molestará cuando tense su arco. Tener en cuenta que las cuerdas deben estar apenas tensas cuando el brazo del arco esté en dirección del objetivo. Se debe vigilar que las cuerdas no se tensen hasta el punto de levantar los pesos durante el disparo, ya que es señal de que el arquero está realizando más fuerza de la necesaria.

El arquero tiene así, de manera autónoma, los medios para colocar su brazo en la dirección del blanco.

Un asistente podrá acortar la longitud de las correas si la flecha va más alta de lo deseado y alargarla si la flecha va baja. Estas correcciones deberán hacerse entre tandas y nunca durante el tiempo de disparo de 2 minutos.

Asistente

Para los arqueros con discapacidad visual, una persona puede ejercer de "agente" para:

o indicarle al arquero en qué parte del blanco impacta la flecha o si no ha impactado o corregir la mira táctil del arquero que asiste entre tandas, es decir, durante la pausa en la que se recuperan las flechas. Sólo el arquero podrá realizar correcciones a su propia mira táctil durante el tiempo de disparo de 2 minutos.

El agente debe permanecer 1 m detrás del arquero y sólo interviene cuando éste lo solicite.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Voleibol sentado

Participantes

Se participará en las categorías Sub 18 (deportistas nacidos en los años 2005, 2006, 2007, 2008, 2009).

Cada equipo masculino y femenino estará integrado por por 3 (tres) jugadores/as con discapacidad - MÍNIMAMENTE, UNA JUGADORA MUJER - más 2 (dos) jugadores/as sin discapacidad (pueden ser federados) - UNA MUJER como mínimo - es decir, mujer - varón // mujer- mujer; dos (2) Entrenadores/Delegados (uno de ellos, preferentemente, del mismo género que los participantes) y deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.

La formación de salida deberá ser: un jugador con discapacidad de cada género y uno/a de los/as jugadores/as sin discapacidad.

Clasificación funcional -

No se permitirá la participación de jóvenes con patologías donde la sensibilidad se encuentre alterada. A excepción de presentar un consentimiento informado por la familia y/o responsables.

Todos los jugadores deben cumplir con los **requisitos de elegibilidad** -

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 NO Elegible:

- si el equipo no pudiera completar la formación requerida, podrán solo competir en la FASE PRELIMINAR
- el jugador podrá rotar con el jugador sin discapacidad de su género. Jugará un set cada uno. Si se llegara a Tie break solo podrá jugar uno de los dos

La evaluación funcional se realizará antes de la competencia dejándose por escrito las categorías de los jugadores y el compromiso de la evaluación funcional en cancha para los R.

Aquellos equipos que no cumplan con los requisitos en cuanto a la composición y elegibilidad de sus jugadores sólo jugarán la etapa preliminar. En caso de llegar a la fase final no podrán avanzar. Ese lugar será ocupado por el equipo que lo suceda en puntaje.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Cuadro de clasificacion de voley sentado

AMPUTACION/AGENESIA		
INFORMACION	Segmento corporal	Referencia
Ausencia total o parcial de huesos o articulaciones, desde el nacimiento o como consecuencia de un trauma (por ejemplo, accidente automovilístico o amputación) o enfermedad	Miembro superior	Amputación de pulgares o 7 dedos en total hacia proximal (DEBAJO CODO O ENCIMA DEL CODO)
	Miembro Inferior	Amputacion a la altura de la articulacion de CHOPART y LISFRANC hacia proximal (Por encima o por debajo de rodilla)
DEFICIT DE FUEZA		
La fuerza reducida generada por músculos o grupos de músculos puede ocurrir en una extremidad o en la mitad inferior del cuerpo, como causada, por ejemplo, por lesiones de la médula espinal, espina bífida o poliomielitis.	Miembro superior	Disminución de la fuerza en músculos de hombro de 3 puntos en Flexion de hombro. Disminución de la fuerza en músculos de hombro de 3 puntos en extension de codo.
	Miembro Inferior	Disminución de la fuerza en músculos de codo y la mano Disminución de la Fuerza muscular en los músculos de la rodilla y el pie de mas de 7 PUNTOS ENTRE AMBAS PIERNAS
ACORTAMIENTO DE EXTREMIDADES		
Acortamiento óseo en un miembro por nacimiento o traumatismo.	Miembro Superior	Mayor al 25% en comparación con el miembro no afectado
	Miembro Inferior	Mayor al 7% en comparación con el miembro no afectado
DEFICIT DE LA MOVILIDAD PASIVA		
El rango de movimiento en una o más articulaciones se reduce permanentemente.	Miembro superior	Articulación del hombro no supera los 90° de flexión y/o abducción Codo limitado hasta los 45° de flexión Muñeca Totalmente rígida
	Miembro Inferior	Articulación de la cadera no supera los 90° de flexión Articulación de la cadera no supera los 45° de flexión Tobillo totalmente rígido
ATAXIA / ATETOSIS (junto a espasticidad)		
Personas con diplejía, hemiplejía, monoplejía o con mínimos problemas de control de movimiento. Correrán sin una cojera perceptible pero debe demostrar evidencia de una discapacidad funcional durante la prueba. Deben tener una especialidad y un signo menor más su discapacidad debe tener impacto en el deporte que practican.		
*En caso de tener varios criterios de elegibilidad, solo se tomara en cuenta el que mayor limitación funcional genere		

<http://www.worldparavolley.org/wp-content/uploads/2018/01/World-ParaVolley>

[Classification-Rules-Jan2018.pdf](#)

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

Reglamentación

Esta disciplina se registrá por el Reglamento Oficial de la World ParaVolley,

<http://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2022/06/Official-Sitting-Volleyball-Rules-Youth-2022-2024-Spanish-v2-2022-3-29.pdf>

teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 17 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos.



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gob.ar

Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible. 3.1.6. La RED se colocará a 1.10m.

Sistema de Competencia: Ver Anexo II “Sistemas de Competencia”.

Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

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, (17-0, 17-0).

Criterios de Desempate:

En la Fase Regular y Final en la “Zona A” 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 tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate,

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.

Equipo incompleto: si un equipo no cumple con la regla de dos jugadores con discapacidad en cancha se declara incompleto y podrá seguir compitiendo en forma PROMOCIONAL. Queda imposibilitado de clasificar a la rueda final si esta condición continúa.

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. Solo habrá perdido los puntos de ese partido por equipo incompleto”

Área de juego

Dimensiones: 10 x 4 m (Las dimensiones del área podrán ser adaptadas en el caso de ser necesario)

Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.

Red: 1.10 m

Vestimenta

No podrán utilizarse pantalones o shorts con material más grueso o acolchado.

Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 99

Posiciones

En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deben estar dentro de su campo a excepción del sacador.

No hay posiciones, excepto el turno de saque que debe ser ejecutado por el jugador como lo indique la planilla de juego.

La posición de cada jugador estará determinada por la ubicación de sus glúteos en el suelo



juegos_evita



competenciasnacionales@deportes.gov.ar



www.juegosevita.gov.ar

Acciones de juego

Faltas al jugar la pelota

“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 está permitido solo en una acción defensiva siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.

Es obligatorio realizar como mínimo un pase en la recepción de saque antes de enviar la pelota al campo contrario.

En defensa no podrá enviarse intencionalmente la pelota en el primer golpe, quedando a criterio del árbitro

Jugador en la red

Penetración por debajo de la red

Está permitido penetrar debajo de la red al espacio contrario siempre y cuando no interfiera con el juego

Contacto con la red

El contacto de un jugador con la red no es una falta a menos que interfiera con la jugada (reparar los siguientes puntos en el reglamento)

Bloqueo

Bloqueo de saque

Está permitido bloquear el saque

Sustituciones

El suplente ingresará automáticamente por el compañero del equipo que rote a la posición del saque. Todos juegan

Los jugadores sin discapacidad rotarán con el jugador sin discapacidad

Límites de sustituciones regulares: 1 por set

Sustitución regular: puede realizarse un cambio. El jugador que ingresa podrá permanecer dos puntos. El cambio se cierra una sola vez por set- como expresa el reglamento- pero en este caso volverá a la rotación flotante en el saque.

panamerica@paravolleypanam.com

<https://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2022/03/Official-Sitting-Volleyball-Rules-Youth-2022-2024-English.pdf>

<https://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2020/01/Official-Sitting-Volleyball-Rules-2017-2020-Spanish.pdf>