

DISCIPLINAS

AJEDREZ

Coordinadora: CAROLINA HURTADO

MODALIDAD: Individual (Mixto)

CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

SEXO: Ambos sexos.

REGLAMENTACIÓN:

Sé aplicará el Reglamento FIDE.

Excepciones:

- **No es obligatorio anotar. No se sancionará por el Artículo 8.**
- **No se sancionará la tenencia de teléfonos celulares. Está prohibido su uso durante la partida.**

1-ASPECTOS REGLAMENTARIOS: Los artículos del Reglamento que se contrapongan con las pautas fijadas en el Reglamento General de JUEGOS BONAERENSES 2026 quedan automáticamente anulados.

2-SISTEMA DE COMPETENCIA: Etapa Municipal. Participan todos los inscriptos en tiempo y forma. Clasifica el primero a la etapa regional. Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea Árbitro Oficial, o jugador de Ajedrez mayor de 21 años.

El municipio organizador deberá enviar junto con la lista de ganadores de buena fe los informes completos de competencia firmados por el árbitro actuante y el Director de Deportes, estos deben incluir el informe de pareo de cada ronda.

Etapa Regional: Torneo individual. Clasifica el primero de cada categoría a la etapa Final Provincial.

3-SISTEMA DE JUEGO: En la etapa municipal, el árbitro optará por los sistemas Mach, Suizo o Round Robin de acuerdo a la cantidad de inscriptos. Los pareos Suizos y Americanos, se realizarán tomando en cuenta: 1ª Ranking ELO. 2º Ranking RA. (Activos o no). 3ª Apellido.

Sistemas de desempate: el árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate utilizará.

4-REGLAMENTO DE JUEGO: Se aplicará en las tres etapas el reglamento vigente FIDE. Los pareos autorizados son: Mach, Round Robin y Suizos, se realizaran tomando en cuenta: 1º Apellido. Los árbitros participantes en las etapas municipales y regionales, tienen obligación de enviar el informe del pareo. Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea un jugador reconocido.

5-SISTEMAS DE DESEMPATE: El árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate usará. Sistemas de desempates autorizados: Sistema Suizo. Bucholz Top, Medio, Total. Sistema Americano. Sonnenborn-Berger. Se autoriza en



ambos sistemas el match.

6-FINAL PROVINCIAL: Participan los clasificados en la etapa regional.

Sistema de Juego: Suizo a 6 partidas.

- **Ritmo de Juego: 60 minutos mas 30 segundos de agregado.**
- **Reglamento General del Torneo: Reglamento de los JUEGOS BONAERENSES.**
- **Desempate: por Sistema Bucholz.**

BOCHAS

Coordinador: MAURO NOCE

MODALIDAD: Libre (Parejas)

CATEGORÍAS:

Masculino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).

Femenino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).

Inter Generación: un/a Juvenil (nacidos entre 2008 y 2014) y un/a mayor (nacidos en 1966 y anteriores).

DEFINICIÓN:

Este deporte consiste en que uno de los equipos obtenga tantos mediante aquellas bochas que consiga colocar más cerca de una pequeña bocha neutral (bochín) que la bocha más cercana del equipo contrario, una vez jugadas todas las bochas del juego. Se dice entonces que ha terminado una «mano».

El equipo que tenga una o varias bochas más cercanas al bochín se anotará tantos puntos como bochas superen a la más cercana del equipo rival, hasta llegar a diez (10) tantos lo cual definirá el partido a favor de uno de ellos.º

REGLAMENTACIÓN:

1- LISTA DE BUENA FE:

a) Para las categorías de adultos mayores la modalidad de juego será en parejas del mismo sexo, masculino/diversidades y femenino/diversidades, todos nacidos en el año 1966 y anteriores.

b) Para la categoría Inter generación el género de la pareja será libre (puede ser mixta o del mismo sexo) y estará formada por un/a adulto (mayor de 60 años) y un/a Juvenil (entre 12 y 18 años)

No se contempla la figura de Técnico en ninguna categoría.

Los participantes no podrán recibir indicaciones de personas ajenas a la pareja.

2- DEL UNIFORME:

La indumentaria de los jugadores/as de un mismo equipo, que estén dentro de la cancha, deberá ser:

- a) **Prendas superiores podrán ser de cualquier color**
- b) **Prendas inferiores: podrán ser de cualquier color.**
- c) **Utilizarán calzado acorde a la superficie de la cancha asignada (conchilla o tierra).**

3- DEL JUEGO:

SE JUGARÁ CON EL REGLAMENTO DE LA CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE BOCHAS APROBADO POR LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE BOCHAS. MODIFICADO Y



ACTUALIZADO EN ASAMBLEA GENERAL ORDINARIA DE FECHA 27 DE ABRIL DE 2.019.

Link de acceso:
<http://www.argentinabochas.com.ar/images/reglamentos/Reglamento%20Sudamericano%20-%20Argentina.pdf>

4- DEL TANTEADOR:

Etapa Municipal: Quedará a criterio del municipio.

Etapa Regional: Las regiones en que participen SEIS (6) o más municipios, los partidos se podrán jugar a DIEZ (10) tantos. En aquellos que participen menos de SEIS (6) municipios los partidos se jugarán a DOCE (12) tantos.

Final Provincial: Todos los partidos se jugarán a DOCE (12) tantos.

5- DE LAS CANCHAS:

En las Etapas Regional Y Final Provincial la superficie de las canchas a utilizar será de tierra o conchilla, la Coordinación dispondrá el tipo de cancha a utilizar (tierra o conchilla), quedando tal decisión, supeditada a la disponibilidad de las mismas en las sedes correspondientes.

6- SISTEMAS DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

FINAL PROVINCIAL:

Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Semifinal y Final

En caso de empate entre dos equipos en la etapa de clasificación se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

En caso de empate entre más de 2 equipos se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Sorteo

7- SITUACIONES ESPECIALES:

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el juez o por la mesa de control y por la coordinación de la disciplina.

BONAERENSES EN CARRERA (Masculino/Diversidades y Femenino/Diversidades)

Coordinadora: NATALIA RIEGO

1- CATEGORÍA: Unica (nacidos en 1966 y anteriores)

2- MODALIDAD: Libre, Individual

3- ASPECTOS REGLAMENTARIOS



3.1-Prueba de resistencia

3.2-Distancia 10 km.

3.3- Los participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2025.

3.4- Primer Corte: El atleta que no haya llegado al kilómetro 3 del recorrido en 27 minutos, deberá volver por sus propios medios a la zona de llegada.

Segundo Corte: A los 90 minutos de competencia se cerrará la clasificación oficial.

NOTA: En referencia al Art.11 del reglamento general de adultos mayores: "En caso que un participante o pareja resultase ganador en la Etapa Municipal en más de una disciplina, podrá participar en la Etapa Regional en el área Deportes, en SOLO UNA". Por lo tanto, aquel participante clasificado a la final provincial de Bonaerenses en Carrera (que no tiene etapa regional) no podrá tener participación regional en NINGUNA OTRA DISCIPLINA.

4- ETAPAS DE COMPETENCIA

4.1- Etapa Municipal: a cargo del Municipio.

4.2- Final Provincial. A cargo de la Subsecretaría de Deportes de la Provincia

Esta disciplina no posee Etapa Regional, los ganadores municipales (1er. Puesto de cada sexo acceden directamente a la Final Provincial).

Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

BURAKO

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1. MODALIDAD: Individual (Mixto)

2. CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

3. DESCRIPCIÓN:

Es un juego de fichas que se juega INDIVIDUAL cuyo objetivo es alcanzar los 1.500 puntos.

4. REGLAMENTACIÓN:

**4.1 LOS JUGADORES: DOS (2)
jugadores/as POR MESA.**

4.2 LAS FICHAS: 104 fichas numeradas.

4.3 2 comodines de igual color.

4.4 Las fichas deberán estar agrupadas en: 2 MAZOS DE 12 (1 PARA CADA PARTICIPANTE EN SU ATRIL), 2 mazos de 11 fichas (1 muerto por JUGADOR) y 6 mazos de 10 fichas.

5. PUNTAJE DE LAS FICHAS:

5.1 N° 1: 15 puntos.

5.2 N° 2: 20 puntos.

5.3 N° 3 al 7: 5 puntos.

5.4 N° 8 al 13: 10 puntos.

5.5 Comodines: 50 puntos.

5.6 El puntaje de las fichas no bajadas se descuenta sin importar la existencia de canasta o no.



6. LOS JUEGOS:

6.1 Escalera: la ficha número 1 puede comenzar los juegos o finalizarlos después del 13.

6.2 Pierna: No menos de 3 fichas del mismo número, cualquier color. Ejemplos: 3 rojo, 3 amarillo, 3 negro, 3 azul; o 6 rojo, 6 rojo, 6 amarillo.

6.3 Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de Pierna o Escalera. Pueden ser Puras (sin comodín) o Impuras (con comodín). (Aclaración: La canasta aunque esté cerrada se le puede seguir agregando fichas)

6.4 Se puede bajar un juego con 2 fichas y 1 comodín.

6.5 Un juego puede tener hasta dos comodines siempre que la relación ficha comodín sea 2:1. Ejemplo: 5-6-comodín-8-9-comodín-11



6.6 Pozo de descarte: se juega con el pozo de descarte tapado.

7. PUNTAJE DE LOS JUEGOS:

7.1 Canasta Pura: 200 puntos.

7.2 Canasta Impura: 100 puntos.

8. EL MUERTO:

8.1 El muerto se coloca a la derecha del tablero de cada jugador. 18- Para comprar el muerto el jugador deberá mostrar el tablero a su rival.

8.2 El jugador que compró el muerto puede seguir comprando el pozo en sus siguientes turnos.

8.3 Compra Directa: El jugador baja todas sus fichas a la mesa (formando nuevos juegos o completando juegos previamente existentes), toma el muerto y lo juega en el mismo turno, dejando al finalizar su jugada una ficha en el pozo.

8.4 Compra Indirecta: El jugador se queda sin fichas después de colocar una ficha en el pozo, toma el muerto y podrá jugarlo en el próximo turno.

9. PUNTAJE DEL MUERTO:

9.1 Por no comprar el muerto: 100 puntos en contra. Si lo compra y no lo juega, lo pone o no en el tablero, se cuentan todas las fichas que no fueron bajadas en contra.

9.2 El muerto a favor no paga puntos.

10. COMODINES:

10.1 Además de los 2 comodines con figuras, en este juego las fichas N° 2 también lo son.

10.2 Se utilizan para suplantar en los juegos la ficha correspondiente, el comodín ubicado en un juego puede ser cambiado. Ejemplo: Si el comodín sustituye en una Escalera al N° 6 y este número aparece en una mano posterior, se puede canjear por el Comodín y éste pasa al principio o al final de la Escalera; Cuando un comodín N° 2 se intercambia en un juego y pasa a ocupar el lugar y con el color que le corresponde vale para Canasta Pura.

10.3 Los Comodines pueden ser cambiados de lugar en el juego bajado como se indicó anteriormente, pero no pueden ser retirados.



10.4 El comodín dos (2) bajado al juego de escalera como dos (2) del mismo color, no puede jugar más como comodín.

11. DESARROLLO DEL JUEGO:

11.1 Se juega a 1.500 puntos. O AL MEJOR PUNTAJE ACUMULADO AL TERMINAR LA MANO SUPERADA LA HORA Y MEDIA DE JUEGO

11.2 El juego se desarrolla hacia la derecha.

11.3 Todos pueden colaborar para mezclar y en el armado de los montones, a quien le corresponda jugar primero reparte los montones y los muertos.

11.4 El jugador que reparte es mano y toma una ficha del mazo, puede quedarse con ella o dejarla en el pozo y tomar otra ficha (este privilegio es solamente del jugador mano al comienzo de cada mano).

11.5 El jugador de turno puede tomar una ficha del mazo o tomar del pozo, en caso de querer tomar el pozo debe tomarlo con todas las fichas depositadas en él.

11.6 Los jugadores SOLO en su turno pueden bajar sus juegos. 33- No se requiere un puntaje mínimo para bajar los juegos.

11.7 En caso de bajar mal un juego, esas fichas son apartadas de la mano y se cuentan en contra al finalizar la misma. Por otra parte, aquel jugador que bajó mal, no puede cerrar ni comprar el muerto en esa mano.

11.8 Luego de finalizar su jugada el jugador de turno debe dejar una ficha para arriba en el pozo para cederle el turno al siguiente jugador.

11.9 Ficha tocada, ficha jugada; si toco una ficha del pozo estoy obligado a comprar el pozo, si toco una ficha del mazo estoy obligado a levantarla.

11.10 Ficha apoyada se considera jugada.

11.11 Se prohíbe mostrar fichas o amagar jugadas.

11.12 No hay mínimo de fichas de mínimo para robar el pozo. 40- Se puede cerrar jugando un Comodín.

11.13 Será ganador del partido aquel JUGADOR que llegue primero o supere los 1.500 puntos, O AL MEJOR PUNTAJE ACUMULADO AL TERMINAR LA MANO SUPERADA LA HORA Y MEDIA DE JUEGO

11.14 En caso de que AMBOS PARTICIPANTES logren dicho objetivo, será ganador aquel que compute mayor puntaje en total.

11.15 En caso de empate se jugará una mano para desempatar.

12. FINAL DEL JUEGO:

12.1 Se corta con atril vacío o una (1) ficha.

12.2 Para poder cerrar la partida es condición necesaria que el jugador haya concretado una canasta Pura o Impura y que haya comprado el Muerto.

12.3 El jugador que se queda sin fichas primero cierra la mano. 47- Puntaje por cierre: 100 puntos.

13. CIERRE SIN CANASTA:

13.1 En caso que se acabaran las fichas del mazo y ninguno de las dos participantes tuvieran canasta, la mano se juega de vuelta.

14. SE TERMINAN LAS FICHAS:

14.1 Si uno de los participantes tuviera canasta al terminar las fichas de los mazos, se contará normalmente sin incluir los 100 puntos por el cierre.

15. SITUACIONES ESPECIALES:

En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre



especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

16. SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación por zonas / Eliminación simple.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas. Segunda etapa: Simple eliminación.

16.1- En caso de empate entre dos participantes se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

16.2- En caso de empate entre más de 2 participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Sorteo

CAMINATA

Coordinadora: VALENTINA MAYEREGGER

1. MODALIDAD: Parejas

2. SEXO: Mixto o del mismo sexo

3. CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

4. REGLAMENTACIÓN:

A. Se realizará en parejas conformada por: varones, mujeres o mixto. La pareja deberá recorrer **JUNTOS** la distancia de 2000 metros.

B. El Tiempo de duración del recorrido de los 2000Mts. será determinado por la pareja en la acreditación previa al inicio de la prueba.

C. Será ganadora de la prueba la pareja que haya realizado el recorrido en el tiempo que ésta determinó en la acreditación o la que quede más cerca de dicho tiempo. En caso de empate ganará la pareja que haya sido más regular vuelta por vuelta.

D. Los participantes deberán estar detrás de la línea de largada.

E. La orden de largada será dada por un juez.

F. Se desarrollará en pista de atletismo, pista de salud, plaza, gimnasio, etc...

G. Queda totalmente prohibido el uso de cualquier elemento que le permita controlar el tiempo.

H. La vestimenta deberá ser adecuada para la actividad: ropa deportiva y calzado



adecuado.

FINAL PROVINCIAL

1. Se destinará una jornada exclusivamente para realizar Prueba de Pista
2. Según el sorteo, se conformarán 4 zonas de 4 parejas para la Etapa de Clasificación
3. El primero y segundo de cada zona acceden a la Etapa Final por medallas

NOTA: Ninguna persona o público presente podrá informar a los participantes durante la prueba el tiempo empleado.

Queda expresamente prohibido el intercambio de palabras con personas ajenas a la competencia.

Caso contrario se penalizará a la pareja con la descalificación de la competencia.

CHIN-CHON

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

- 1- **MODALIDAD:** Individual (Mixto)
- 2- **CATEGORIA:** Única (nacidos en 1966 y anteriores).
- 3- **DEFINICIÓN:** El Chin-Chon, es un juego de naipes donde gana el jugador que hace menos puntos.
- 4- **REGLAMENTACIÓN:**
- 5- **LAS CARTAS:**
 - 5.1 Se jugará con un mazo de cincuenta (50) cartas españolas.
 - 5.2 El orden de las cartas de mayor a menor será el siguiente: Rey-Caballo-Sota-Nueve-Ocho-Siete- Seis- Cinco-Cuatro-Tres-Dos y As (1) qué es el menor.
 - 5.3 Los Comodines serán dos (2) que reemplazarán cualquier carta faltante, no se podrán colocar en los juegos de los demás ni descartarse en el Pozo.
 - 5.4 Sólo se permitirá un (1) Comodín por juego.
 - 5.5 El valor será el mismo del número de la carta y el Comodín en mano tendrá un valor de veinte (20) puntos.
- 6- **LOS JUGADORES:**
 - 6.1 Se jugará en mesa de a cuatro (4) participantes,
 - 6.2 Estará prohibido toda palabra para alentar a un jugador respecto de lo que debe o no tirar, como también expresiones que delaten el juego de cualquier jugador.
 - 6.3 Un jugador será designado para contabilizar los puntos en la planilla, que deberá estar a la vista de los demás jugadores.
 - 6.4 El primer dador será aquel que después de elegir una carta, saque la más alta del mazo, procediendo a cortar el jugador de la izquierda.
- 7-**EL JUEGO:**
 - 7.1 El dador repartirá las cartas hacia la derecha de a una por vez y en forma alternada entre los jugadores, completando un total de siete (7) para cada uno de ellos. Si hubiese algún error en este procedimiento y no se ha comenzado a jugar se anulará la mano, siendo el mismo dador el encargado de repartir nuevamente.
 - 7.2 **SUGERIR:** antes de levantar las cartas de la mesa se cuentan para que cada jugador tenga 7 (siete).
 - 7.3 Los jugadores deberán formar juegos: Escaleras o Grupos de cartas iguales que



- deberán poseer un mínimo de tres (3) cartas.
- 7.4 Si se utilizaran las siete (7) cartas para formar una escalera se denominará CHIN-CHON. El As (1) para las escaleras sólo podrá combinarse con el dos (2) y el tres (3).**
- 7.5 Los grupos de cartas iguales podrán ser de tres (3) o cuatro (4) cartas.**
- 7.6 Cada jugador deberá alzar una carta del mazo o del Pozo y descartará otra de la mano, de manera que siempre deberá tener siete (7) cartas.**
- 7.7 Cuando un jugador formase juego/s, para poder cortar, las cartas restantes no podrán sumar más de cinco (5) puntos.**
- 7.8 Aquel jugador que logre cortar el juego deberá descartar una carta al Pozo, tapada; colocándola junto al resto del mazo, de manera que ninguna carta quede a la vista.**
- 7.9 Deberá bajar el / los juegos sobre la mesa delante de suposición. Continuará el jugador de la derecha y el siguiente.**
- 7.10 El descarte se realizará sobre todos los juegos de la mesa respetando el orden correspondiente. En los juegos formados por cartas iguales no se permitirá más de cuatro (4) cartas, descartando primero el jugador que está a la derecha del que cortó.**
- 7.11 Si al bajar el juego con un Comodín el jugador le da un Palo a éste, sólo podrá descartar aquel que posea la carta restante.**
- 7.12 Si durante el desarrollo del juego se agotara el mazo, el dador deberá tomar las cartas de Pozo, mezclarlas, darlas a cortar, las colocará en el medio, continuando el jugador al que le corresponda robar. Si se agotara nuevamente, se da por finalizada la mano procediendo a bajar los juegos, a partir del jugador al que le correspondiera levantar una carta; no se podrá realizar ningún descarte.**
- 7.13 Cuando un jugador supere los 101 puntos, no podrá engancharse nuevamente en el juego.**
- 7.14 Si un jugador se DESCARTA antes de ROBAR, podrá solo robar del mazo, no del pozo.**
- 7.15 Ningún jugador tiene permitido SUGERIR como debe jugar y o acomodar las cartas a la hora de bajar el juego, de lo contrario será sancionado.**
- 7.16 Al momento de robar, el jugador debe tener la mano libre; significa que no podrá tener ninguna otra carta en la mano que utiliza para robar y o descartarse.**
- 7.17 La octava carta se da vuelta en la mesa, dando la opción de que la mano robe del pozo o del mazo.**
- 7.18 Se debe decidir la manera en la que se van a repartir las cartas (de arriba o de abajo) y mantenerlo durante todo el partido.**

8-PUNTAJE:

- 8.1 El partido se jugará a ciento uno (101) puntos.**
- 8.2 En cada mano se anotarán los puntos que le hayan quedado a cada jugador, sin poder ubicar.**
- 8.3 Si descarta todas, su puntaje será cero (0).**
- 8.4 Si corta y utiliza todas las cartas para los juegos se anotará menos diez (-10).**
- 8.5 Si todos los jugadores superan los ciento uno (101) puntos, ganará el que menos puntos haya obtenido (corte libre).**
- 8.6 Si estuviese empatado ganará el que cortó.**
- 8.7 Si ninguno de ellos hubiese cortado ganará la mano.**
- 8.8 Si un jugador lograra formar CHIN-CHON con un comodín y cortase, descontará diez puntos (-10); si un jugador lograra formar CHIN-CHON sin comodín y cortase, automáticamente ganará el partido, el/los participantes restantes obtendrán ciento uno (101) tantos.**
- 8.9 Si un jugador agarrase más de una carta a la hora de robar, se devuelven las cartas al mazo, se mezcla y se vuelve a robar. En caso de repetirse por segunda vez será sancionado: perderá la mano. Y en tercera instancia se sancionará con treinta (30) puntos.**



9-INFRACCIONES:

9.1 Si un jugador roba antes del descarte del participante anterior, no podrá optar por dejar la carta levantada y tomar la que descarto el otro jugador. Si el orden del juego se altera, será penalizado con treinta (30) puntos, anulándole la mano.

9.2 Si un jugador baja mal un juego, los puntos serán en contra.

9.3 Si un jugador corta mal (más de cinco puntos) se anotará los puntos de todos los jugadores que no pudieron ser utilizados para formar juego o descartes. El resto de los jugadores no anotarán puntos.

9.4 Si durante el juego se descubriese que un jugador tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor tendrá un recargo de treinta (30) puntos.

9.5 Si un jugador no cuenta los puntos que le quedan en la mano y mezcla las cartas con las del mazo, se anula la mano y el infractor tendrá un recargo de cincuenta (50) puntos.

10-SITUACIONES ESPECIALES:

En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

11-SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.
Segunda etapa: Simple eliminación.

11.1- En caso de empate entre dos o más participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Sorteo

COREOGRAFIA

Coordinadora: MARCELA COSTOYA

MODALIDAD: Grupal (Mixto o de un solo sexo)

CATEGORIA: Única (nacidos en 1986 y anteriores).: Hasta cuatro (4) participantes de 60 años y más (1966 y anteriores) y hasta dos (2) participantes de hasta 59 años cuyas edades oscilen entre los 40 y 59 años (1986 a 1967) O todos participantes de 60 años en adelante.

REGLAMENTACIÓN:

DEFINICIÓN:

Secuencia de movimientos coordinados, en la que se utilizan patrones motores relacionados con la gimnasia y la danza en las diferentes formas de la misma, conformando así una coreografía grupal, en la cual se demostrará una adecuada interpretación musical y una ejecución adaptada a las posibilidades físicas y expresivas

de cada uno utilizando para ello movimientos de bajo impacto.

Art.1: FORMACIÓN DE LOS GRUPOS:

1.1: El grupo estará conformado por un máximo de seis (6) participantes desde los 40 años en adelante, o todos los integrantes de 60 años en adelante, más un coreógrafo o instructor, cabe aclarar que quien figure en la planilla de inscripción como tal no podrá ser parte de la coreografía, ni reemplazar a ningún integrante del equipo, si antes no dejaré aclarado quién ocupará su lugar. En caso que en la etapa regional y/o final alguno de los integrantes no pudiera participar, se procederá de la siguiente forma:

Para la presentación el grupo debe contar indefectiblemente con los 6 (seis) integrantes; para cumplir con éste requisito, sugerimos a los municipios inscribir más de un grupo en el periodo de inscripción general, para que en caso que uno o más participantes no pudiera tomar parte del evento, pueda ser reemplazado por algún concursante inscripto en la inscripción general municipal en la misma disciplina (Coreografía). En caso que en la etapa regional y/o final alguno de los integrantes no pudiera participar, se procederá de la siguiente forma:

1.2: En caso de que uno o más integrantes no pudiera tomar parte de la coreografía en la etapa regional y/o final provincial será reemplazado por algún intérprete que haya sido inscripto en la disciplina Coreografía en la etapa de inscripción general (para ello deberá contar con más de un equipo inscripto) y que hubiera resultado eliminado en la etapa local de su municipio, previa comunicación y aprobación de la coordinación Provincial de Coreografía de los Juegos Bonaerenses (coreografiapop.bonaerenses@gmail.com)

1.3: En caso de no poder tomar parte de la etapa regional y/o final provincial el grupo coreográfico clasificado a tal efecto, su lugar será ocupado por el que clasificara en el segundo lugar de la instancia regional, y de persistir, así sucesivamente, previa comunicación y aprobación de la coordinación Provincial de Coreografía de los Juegos Bonaerenses (coreografiapop.bonaerenses@gmail.com)

IMPORTANTE: Si el municipio cuenta con un solo equipo inscripto, no podrá realizar los reemplazos en caso de necesitarlo.

Art. 2- El grupo estará compuesto de la siguiente forma:

A- Hasta cuatro (4) participantes de más de 60 años (1966 y anteriores) y hasta dos (2) participantes de hasta 59 años cuyas edades oscilen entre los 40 y 59 años (1986 a 1967)

B- O todos los participantes de 60 años en adelante.

Art. 3-1: El intérprete de la franja de 40 a 59 años podrá reemplazar SOLO a los de su franja etaria, mientras que los mayores de 60 años podrán reemplazar a ambas.

3-2: En las coreografías podrán realizar “colaboraciones” entre los integrantes del grupo para poder obtener mayor puntuación (no es obligatorio): las colaboraciones son movimientos donde los 6 integrantes participan activamente en la acción con el objetivo de combinar la creatividad coreográfica con la destreza técnica, o sea movimientos en simultaneo de todos los integrantes del grupo con un fin común para formar figuras como filas, columnas, círculos o lo que el coreógrafo estime que enaltece la performance.

Art. 4- Los grupos coreográficos se conformarán mixtos o de un solo sexo.

Art. 5- ORDEN DE COMPETENCIA:

5.1- El orden de participación se decidirá por sorteo antes de la competencia, en todas las instancias.

Art. 6- DURACIÓN DE LA RUTINA



6.1-: No deberá superar los dos minutos treinta segundos (2' 30'') y se tomará como tiempo mínimo dos minutos (2')

6.2-: Se considerará como inicio de la coreografía el primer movimiento generado aún en silencio. La ejecución de los movimientos deberá finalizar acorde con la composición musical.

Art. 7- MUSICALIZACIÓN

7.1-: La elección del tema musical será libre, de cualquier ritmo y género musical, puede ser con letra o instrumental, se permitirá incorporar efectos sonoros para resaltar algún movimiento siempre y cuando queden como parte de la música, como así también se podrán compagnar SOLO hasta tres (3) temas musicales, respetando el tiempo máximo establecido.

7.2-: Las batidas de la composición musical, deberán ser acordes a la ejecución de los movimientos respetando las características del grupo.

7.3-: En las etapas local y regional para la presentación de la música se utilizará un PENDRIVE en el cual se colocará el nombre del municipio, en formato MP3, debiendo estar identificado en la pista número 1 (uno). Se deberá contar con una copia de este como respaldo. En tanto que para la etapa final el tema musical deberá ser enviado a la coordinación de la disciplina Coreografía vía email (coreografiapop.bonaerenses@gmail.com) una vez que haya clasificado para la etapa final, también en formato MP3.

Art. 8- ÁMBITO ESCÉNICO

8.1-: Se utilizará un área coreográfica de nueve (9) mts de frente por siete (7) mts. de profundidad, con un frente estipulado. NO ESTA PERMITIDO LA UTILIZACION DE UN ESPACIO DE MENORES DIMENSIONES A LAS QUE ESTABLECE ESTE REGLAMENTO EN NINGUNA DE LAS ETAPAS.

8.2-: El espacio será utilizado en su totalidad y en todos los planos: lateral, sagital y horizontal, en todas las direcciones: adelante, atrás, a los laterales, en forma circular, en diagonales, en otras líneas direccionales y en niveles bajo, medio y alto.

Art. 9 -LOS ELEMENTOS

9-1: Solo se podrán utilizar aquellos elementos que sean inherentes a la coreografía, es decir que sean justificables y se utilicen como eje generador de movimientos: pañuelos, bastones, vestuarios alusivos a la temática elegida, etc., teniendo en cuenta que los mismos no deberán ser un motivo de exigencia o dificultad que no pueda ser realizada por los integrantes del grupo.

9.2: Los elementos a ser utilizados en la coreografía deberán encontrarse dentro del ámbito

escénico al comenzar la coreografía, para no generar movimientos innecesarios que pudieran entorpecer los movimientos de los participantes.

9.3: Se deja constancia que el montaje de una escenografía no será tenido en cuenta a la hora

de evaluar la coreografía, por lo que no suma puntaje.

NOTA: Aquel municipio que participe con un determinado elemento deberá encargarse de

llevarlo al lugar de exhibición y posteriormente retirarlo, como así también encargarse de limpiar el ámbito escénico luego de realizada la coreografía, si no quedara en condiciones.



Art. 10- EVALUACIÓN:

Art 10.1: Pautas de evaluación: El objetivo de la misma es resaltar los ítems correctos que cada grupo ha desarrollado en su coreografía, otorgándole un máximo de 10 puntos el cual se evaluará sumando los ítems (A/J) relacionados con la composición coreográfica y artística.

También asesorar en los aspectos en los cuales no pudieran lograr lo requerido reglamentariamente, incentivando, estimulando y valorando el esfuerzo individual y grupal de los participantes.

Art. 10.2: La evaluación será realizada por un mínimo de 3 jueces provistos por el municipio en la etapa local y regional, teniendo en cuenta por parte del municipio organizador del regional, que los jueces convocados hayan realizado la capacitación virtual: "Pautas de evaluación y actualizaciones reglamentarias de la disciplinas Coreografía" (también podrán convocar jueces de otras regiones y/o municipios para que haya pluralidad en el juzgamiento) Es imprescindible que SÓLO en la etapa regional, cada municipio que participe de la disciplina, aporte un colaborador/delegado municipal con conocimientos del reglamento y pautas de evaluación para que colabore con la organización del evento, pero de ninguna forma tendrá incidencia en el resultado final, ya que el fallo de los jueces es inapelable.

Al momento de la evaluación los jueces deberán tomar las precauciones necesarias para poder rever la coreografía, por ejemplo, filmaciones del momento de la ejecución y NO hacer repetir la performance a los participantes.

Para tal fin en la edición 2026 estará habilitado en la página <https://juegos.gba.gob.ar>, en la solapa Torneos y Eventos deportivos ingresar en Desarrollo Deportivo, área Adultos Mayores, disciplina Coreografía, donde se encuentra el campus educativo realizado en el año 2023 sobre la disciplina Coreografía, con el nombre "Pautas de evaluación y actualizaciones reglamentarias de la disciplina Coreografía", allí mismo contarán con un apartado para realizar la evaluación.

Los interesados en juzgar en las instancias locales y regionales de esta disciplina Coreografía deberán realizar la capacitación indefectiblemente, para contar en toda la provincia con los mismos criterios de evaluación y deberán estar a disposición de la coordinación para poder realizar una reunión vía ZOOM en horario a convenir, dos semanas antes de realizarse la competencia para ajustar lineamiento para el momento de la competencia.

Aquellos que ya hayan realizado la capacitación y la evaluación en años anteriores, no deberán volver a realizarla.

Los municipios deberán informar dos (2) semanas antes de la realización de la instancia regional, quienes serán los jueces del evento a coreografiapop.bonaerenses@gmail.com

COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA: 4 1/2 PUNTOS

A) MUSICALIDAD	1 PUNTO
B) CREATIVIDAD	1 PUNTO
C) UTILIZACIÓN DEL ESPACIO Y DESPLAZAMIENTOS	1 PUNTO
D) RECURSOS COREOGRÁFICOS	1 PUNTO
E) COLABORACIONES	1/2 PUNTO

COMPOSICIÓN ARTÍSTICA: 5 1/2 PUNTOS

F) VESTIMENTA Y MAQUILLAJE	1/2 PUNTO
G) UTILIZACIÓN DE ELEMENTOS	1/2 PUNTO
H) INTERPRETACIÓN	1 1/2 PUNTO
I) SINCRONIZACIÓN	1 1/2 PUNTO
J) TÉCNICAS DE MOVIMIENTOS	1 1/2 PUNTO



Requisitos de la composición coreográfica: Valor 4 1/2 puntos

Se tendrán en cuenta en este ítem: la base para el armado de una coreografía, que juntamente con los aspectos específicos que tienen que ver con la composición artística y el fundamento argumental, completan visualmente una coreografía, son los siguientes requisitos:

A) Musicalidad: capacidad de interpretar el tema musical la ejecución del tema musical debe tener una coherencia e hilo conductor al realizar los enlaces con otros temas musicales (si existieran), que tenga un sentido la elección del mismo siguiendo la trama argumental que narra (la historia que está contando) Se deberán respetar los ritmos de la música y los estilos deberán estar acorde con los movimientos elegidos. Duración entre 2' y 2' 30", que posea un comienzo y final bien notorio y marcado (VALOR 1 PUNTO)

B) Creatividad: hace referencia a cómo el cuerpo puede utilizar su expresividad y su lenguaje corpóreo para dar a conocer el mensaje que se desea contar, componiendo secuencias originales y no repetitivas, respetando siempre el estilo musical, con variedad de movimientos, ideas y formas de interpretación dentro de una coreografía en los cuales se pueda reflejar la capacidad para transmitir un tema musical (VALOR 1 PUNTO)

C) Utilización del espacio y desplazamientos: de acuerdo a la superficie dispuesta se considerará la variabilidad de recorridos espaciales originales contemplando frentes, direcciones y dibujos espaciales, diagonales, círculos, óvalos, espirales, cruces de lado a lado, de adelante hacia atrás, líneas que siempre se sucederán de manera coherente y sincronizada. Prevalecerá la ejecución prolija, sincronizada y que varíe de la formación inicial. (VALOR 1 PUNTO)

D) Recursos Coreográficos: Llámese a los ejercicios de fuerza, equilibrio, coordinación, uso de velocidades, destrezas. cambios de nivel, utilización de suelo como recurso o movimientos más complejos de asistencia en coordinación con los integrantes del grupo, utilizando los brazos en los cruces o en los giros, como así también utilización de los silencios y las detenciones.

De realizarse trucos, deben ser movimientos que tengan en cuenta la seguridad de los participantes y la colaboración/ejecución de todo el grupo. (VALOR 1 PUNTO)

E) Colaboraciones: Movimientos creativos realizados por los 6 integrantes del grupo con un fin común para enaltecer la coreografía (VALOR 1/2 PUNTO)

Requisitos de la composición artística: Valor 5 1/2 puntos

F) Vestimenta y maquillajes: se evaluará una vestimenta acorde a las características de la coreografía, y del tema musical que hayan elegido para bailar con el agregado que cada grupo crea conveniente, que permita ver claramente las ejecuciones coreográficas sin entorpecer las mismas. El uso de accesorios será justificable al criterio coreográfico teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente: (VALOR 1/2). La utilización del calzado será zapatillas comunes, de media punta, badanas, alpargatas, o sea calzado cómodo para brindar mayor seguridad. Pero de ninguna manera descalzos o con tacos.

G) Utilización de elementos: convencionales y no convencionales. Al incluir uno o más elementos en la coreografía éstos deberán ser utilizados de manera consistente o realizar algún movimiento con ellos, no solo tenerlos. Elemento no es escenografía (VALOR 1/2 PUNTO)

H) Interpretación: del tema musical y del motivo de la coreografía en general, evidenciado en los gestos, las expresiones, la actitud y la gama de emociones que transmiten tanto en sus gestos como corporalmente, y cómo conectan con los jueces y el público, interpretando un rol o un personaje durante la presentación (VALOR 1 1/2 PUNTO)

I) Sincronización: Se observará la habilidad grupal de ejecutar uno o más movimientos en forma secuenciadas y coordinada (a tiempo) visualizando una coreografía pareja y uniforme, donde todos los integrantes tengan el mismo protagonismo y presencia



activa en la misma (VALOR 1 1/2 PUNTO)

J) Técnicas de Movimientos los pasos realizados deberán ser ejecutados correctamente, teniendo en cuenta la postura, la seguridad y el equilibrio en los mismos. Las utilizaciones

de transiciones hacen que los movimientos se vean conectados y con un sentido, creando un puente de conexión entre los diferentes movimientos, así como los enlaces de movimiento con dificultades y/o elementos que deben ser ejecutados con fluidez y creatividad, otorgando un puntaje extra a las coreografías que respeten e incluyan este ítem (1 1/2 PUNTO)

NOTA: El coreógrafo o instructor será quien dé la orden al musicalizador del comienzo de la coreografía y sólo podrá estar en el momento de la ejecución de su grupo, fuera del perímetro de exhibición sin que esto interfiera en la seguridad y soltura de los participantes.

ART: 11: DESCUENTOS: el juzgamiento de las coreografías de corresponder recibirá los siguientes descuentos sobre la nota final a saber:

- Por no respetar el tiempo establecido 0.10
- Por excederse del ámbito escénico 0.10
- Por no utilizar el espacio en su totalidad 0.30
- Por utilizar vestimenta y maquillaje no acordes a la coreografía 0.20
- Por no tener todo el grupo el mismo grado de participación 0.30

Art 12: SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: La forma de selección del grupo ganador quedará a cargo del municipio, siguiendo las pautas de evaluación del presente reglamento.

ETAPA REGIONAL: Cada municipio participará con la muestra de “su” coreografía, la misma será evaluada como mínimo por 3 (tres) jueces (que hayan realizado indefectiblemente la capacitación virtual: “Pautas de evaluación y actualizaciones reglamentarias de la disciplinas Coreografía”) que otorgarán la puntuación correspondiente, de acuerdo a la suma de los ítems de composición coreográfica y artística, que dará por resultado un orden de mérito con un ganador regional, el mismo será comunicado a los participantes una vez que todos los grupos hayan realizado su performance. EL FALLO DE LOS JUECES ES INAPELABLE.

Si existiera algún tipo de desacuerdo en relación al fallo deberá realizarse a través de los formularios correspondientes que se encuentran en la página de los juegos, dichas protestas son solo para los casos que no se cumplan lo que este reglamento establece y NO relacionada al fallo de los jueces; teniendo en cuenta que una agresión, falta de respeto y malas maneras de dirigirse a los mismos será tomado como una falta grave, siendo pausable a la descalificación del grupo.

Los municipios encargados de realizar esta etapa deberán comunicar a la coordinación de la competencia, dos(2) semanas antes de la realización de la misma, quienes serán los jueces encargados de llevar a cabo esta tarea, a fin de guiarlos en el rol de jueces y poner en contexto la tarea que deberán realizar al momento de evaluar cada coreografía.

Para la realización de esta etapa los municipios intervinientes deberán concurrir a la competencia con un colaborador provisto por su municipio (con conocimiento del reglamento y las pautas de evaluación)



FINAL PROVINCIAL: Clasificará para la etapa final provincial el ganador de cada etapa regional, que competirá de acuerdo al orden de paso que resultará del sorteo a realizarse en la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires, la semana previa a las competencias y será publicado en el sistema PLENUS.

En esta etapa los participantes tendrán un tiempo de reconocimiento del ámbito escénico que será de tres (3) minutos, la primera vez que pasen por el mismo.

El orden de paso será determinado por el sorteo ya realizado, semanas antes de la final, allí se dividen en 2 (dos) zonas pre-clasificatorias de 8 grupos cada una, Cada zona tendrá su día de participación y luego de terminados los dos días de competencia, se dará a conocer el orden de mérito de los 8 (ocho) grupos clasificados para la instancia final, a través del grupo de Whatsapp

Art.: 13 - PREMIACION: Luego de realizada la etapa final, los 8 grupos clasificados obtendrán su puesto en el podio por orden de mérito, donde también se hará entrega de menciones especiales, si las hubiera.

La realización de la acreditación para la Final Provincial será informada detalladamente mediante circular, luego de llevado a cabo el sorteo.

NOTA: Cualquier circunstancia no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Coordinación Provincial de Coreografía. (coreografiapop.bonaerenses@gmail.com)

DAMAS

Coordinador: CAROLINA HURTADO

- 1- **MODALIDAD:** Individual (Mixto)
- 2- **CATEGORIA:** Única (nacidos en 1966 y anteriores).
- 3- **SEXO:** Ambos sexos
- 4- **ASPECTOS REGLAMENTARIOS GENERALES.**

4.1-La etapa municipal y regional se registrarán con las mismas pautas.

Se aplicará el Reglamento de Damas de los JUEGOS BONAERENSES. Torneo individual mixto.

Sistema de juego. El árbitro de las etapas municipales y regionales optará por los sistemas Suizo, Americano o Mach, de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Sistema Suizo: Los pareos Suizos y Americanos, se realizan tomando en cuenta: Apellido y nombre.

Sistemas de desempate: el árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate autorizado usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Bucholtz Medio, Total. Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Mach.

4.2-FINAL PROVINCIAL

Torneo: individual mixto.

Sistema de juego. Suizo a 6 partidas. Ritmo de juego. 60 minutos con el agregado de 30 segundos por movida.

Reglamento general del torneo: Reglamento JUEGOS BONAERENSES. Desempate. Sistema



Bucholz.

En caso de imposibilidad de cumplimiento de algún punto se deberá solicitar autorización a la Coordinación Provincial de Damas, quien tomará la decisión final.

5- REGLAMENTO

5.1 : EL DAMERO:

Se utilizará un cuadrado de 100 casillas alternadas blancas y negras, quedando la diagonal mayor a la izquierda de cada jugador.

5.2 : LAS FICHAS:

Se utilizarán quince fichas para cada jugador. Las mismas serán de un color diferente para cada bando. Se colocarán en el damero, intercaladas sobre el mismo color de casilleros. Las fichas se podrán mover únicamente hacia adelante y en diagonal, a izquierda o derecha estando libre la casilla inmediata; si esa casilla estuviera ocupada por una pieza adversaria y la subsiguiente libre, deberá tomar la referida pieza, debiendo tomar de esta forma tantas piezas como le sea posible, en concordancia con los artículos 7 y 8 del presente reglamento. Al llegar una ficha a la primera línea adversaria se coronará dama, identificándose al colocar otra ficha encima. Al convertirse en dama deberá quedar asentada en la casilla de coronación, aguardando el próximo turno para entrar en juego a disposición del jugador.

5.3 : LA DAMA:

La dama podrá moverse hacia adelante o hacia atrás, siempre en diagonal a menos que tenga piezas para tomar, en cuyo caso deberá moverse necesariamente en cualquier dirección, hasta concretar todas las capturas posibles.

En capturas múltiples no se podrá saltar dos veces por encima de la misma pieza.

5.4 : EL JUEGO:

Comenzará la partida quien juegue con las fichas favorecidas en el sorteo, siendo éste realizado momentos antes de iniciar la partida y en presencia de los dos jugadores, por el árbitro pertinente. En el caso que el match se juegue a más de una partida, el inicio de la partida será alternado simultáneamente.

5.5 : LAS PIEZAS TOMADAS:

La pieza tomada será retirada del damero una vez terminado de efectuar el movimiento. Cuando se trate de capturas múltiples, el retiro de las fichas tomadas se efectuará una vez asentada la pieza tomadora, debiéndose realizar las capturas múltiples sin haber soltado la pieza que captura.

5.6 : LAS FORMAS DE TOMAR:

La pieza tomadora, no importa su condición (ficha o dama), será aquella que realice la o las capturas de mayor valor, éste se obtiene de la suma de fichas a tomar, considerándose valor: uno (1) por ficha, y la dama: dos (2).

Si un jugador pudiera tomar indistintamente igual cantidad y calidad de piezas, con su dama o su ficha, estará obligado a efectuar las capturas con la dama.

Si un jugador pudiera capturar indistintamente una dama o dos fichas adversarias, podrá optar.

Si un jugador tomase en forma indebida, el adversario podrá exigir que corrija la jugada y efectúe la jugada legal.

5.7 : LA OBLIGACIÓN DE TOMAR:

Si un jugador debiera tomar alguna pieza adversaria y por descuido o estrategia, hiciera otra jugada, el adversario tendrá derecho a exigir que corrija la jugada, efectuando la



captura pertinente.

5.8 : LA PIEZA TOCADA:

Toda pieza tocada por un jugador implicará la obligación de jugarla. Si la hubiese movido hacia cualquier casilla sin soltarla, podrá cambiar la jugada, pero siempre con la pieza tocada. Si ha tocado varias fichas, el adversario tendrá derecho a indicarle cual debe jugar. Esta regla no será de aplicación, si el jugador dijera “compongo” antes de tocar la ficha y siendo autorizado por el adversario o por el fiscal, procede a acomodar una o más piezas correctamente en el tablero.

5.9 : EL TIEMPO DE JUEGO:

Cada jugador dispondrá de tiempo perentorio para la realización de todas las movidas que integren una partida.

Se dispone de sesenta (60) minutos por partida para ambos jugadores, treinta (30) por jugador, después de ese tiempo se impondrá un adicional de:

Etapas Regionales: veinte (20) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez.

Etapas Finales Provinciales: treinta (30) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez. El jugador no podrá detener el reloj antes de ejecutar su jugada.

El reloj no podrá ser manejado por los jugadores, en caso de existir alguna duda en el funcionamiento del reloj, se deberá parar el reloj de ambos jugadores y llamar al árbitro.

En caso de oferta de tablas el jugador que deba aceptar podrá solicitar al árbitro un plazo de cinco

(5) minutos para analizar la oferta, que se le adicionará en su tiempo.

Cuando haya motivo o reclamo basado en los artículos del presente reglamento, el árbitro parará los dos relojes y los pondrá de nuevo en marcha en cuanto haya dado a conocer su fallo, en caso de discrepancia de alguno de los jugadores con el fallo emitido por el árbitro, el único tribunal de apelaciones será el Tribunal de Disciplina Provincial, en este caso se deberá formular en planilla oficial de Los Juegos Bonaerenses, la posición en cuestión, refrendada por la autoridad representante de los municipios de los jugadores en cuestión.

5.10 : LA PARTIDA GANADA: Se considerará ganada una partida, cuando un jugador toma la totalidad de las fichas del adversario,

A. Cuando un jugador no excedió su tiempo de reflexión y el rival si, se le otorga el punto.

B. Cuando un jugador no se presente en el tiempo perentorio para el inicio de la partida perderá el punto.

5.11 : LA PARTIDA TABLAS:

A. Se considerará tablas cuando lo establezcan de común acuerdo los jugadores, teniendo ambos no más de cinco (5) fichas y habiendo jugado dentro del tiempo reglamentario estipulado veinte (20) jugadas.

B. Cuando ambos contendientes no dispongan de más de tres (3) piezas, entre ellas una dama cada uno por lo menos y realicen seis (6) movimientos respectivamente sin que varíe la posición.

C. Cuando el juego deba definirse entre damas (ejemplo clásico: tres damas con diagonal principal contra una dama) y se hagan veinte (20) jugadas cada uno sin efectuar ninguna toma.

5.12 : LAS IRREGULARIDADES:

De producirse alguna irregularidad, disputa o controversia sobre la aplicación de este reglamento, será resuelta por el árbitro, Coordinador y en instancia final por el Tribunal de Disciplina Provincial.



5.13 : EL RESPETO AL ADVERSARIO:

Ningún jugador podrá distraer de ninguna forma al adversario.

Ningún jugador podrá retirarse del lugar, sin previa autorización del árbitro, en caso de levantarse y retirarse del lugar demarcado de juego sin autorización perderá automáticamente la partida.

El intercambio breve de palabras entre jugadores no se considerará intento de distracción, salvo que lo sea en forma reiterada y sin el consentimiento del adversario.

Queda expresamente prohibido el intercambio de palabras con personas ajenas a la competencia.

ESCOBA DE 15

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1- MODALIDAD: parejas (Mixto o del mismo sexo)

2- CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

3- DEFINICIÓN: La Escoba de 15 es un juego de Barajas en parejas, utilizando un mazo de cuarenta (40) naipes españoles. El objetivo del juego es reunir conjuntos de naipes que sumen 15 puntos.

REGLAMENTACIÓN:

4- LAS BARAJAS:

4.1 Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.

5- LOS JUGADORES:

5.1 Se jugará entre dos parejas.

5.2 EL INICIO DEL PARTIDO: Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba, sólo una carta para cada uno, y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.

6- EL CARTEO:

6.1 El jugador que repartirá las cartas, dará a cortar al vecino de su izquierda, y distribuirá por derecha, tres a cada uno, de una en una. Luego pondrá sobre la mesa boca arriba cuatro cartas más, guardando el sobrante para los repartos sucesivos hasta agotarlo.

6.2 El que es mano tratará de hacer juego - sumar quince (15) tantos (con una carta suya y las que están en la mesa).

7- EL VALOR DE LAS CARTAS:

7.1 La SOTA valdrá ocho (8), el CABALLO nueve (9), y el REY diez (10). Las demás cartas valdrán según su número.

8- LA FORMACIÓN DE LOS JUEGOS:

8.1 La escoba se jugará a treinta (30) tantos. Estos tantos se obtienen ganando los distintos juegos que se disputan en cada mano y son: CARTAS, OROS, SETENTA, SIETE DE ORO y ESCOBAS.

9- LAS CARTAS:

9.1 Valdrá un tanto y se lo anotará el jugador o la pareja que tenga más.

10- LOS OROS:



10.1 Hay diez (10) en total; el que tenga como mínimo seis de ellos ganará y se anotará un tanto.

11- LA SETENTA:

11.1 Objetivo: TENER LA MAYOR CANTIDAD DE SIETES. El que posea los cuatro sietes ganará la setenta sin discusión, y se anotará un tanto. De esta manera quedará conformada una setenta absoluta e indiscutible (siete de espadas, siete de copas, siete de bastos y siete de oros).

11.2 Setenta Empatada: No se anotará el tanto y se dará en aquellos casos en que ambos equipos tengan dos sietes y la suma de las otras dos cartas sea igual para cada pareja, cubriendo los cuatro palos de la baraja.

11.3 No es indispensable tener todos los sietes, siempre y cuando se cubran los cuatro palos de las barajas (espadas, copas, bastos y oros), con otras cartas de menor valor que los sietes (seis, as, cinco, etc.) que tendrán valores individuales de acuerdo a la siguiente escala:

- a. El siete vale: 21 puntos
- b. El seis vale: 18 puntos El as vale: 16 puntos
- c. El cinco vale: 15 puntos El cuatro vale: 14 puntos El tres vale: 13 puntos
- d. El dos vale: 12 puntos
- e. Las figuras valen: 10 puntos

12- ALGUNOS EJEMPLOS DE SETENTA:

12.1 Quien posea tres sietes estará en inmejorables condiciones para ganar la setenta; supongamos que tenga tres sietes y una figura (valor de ésta: tres sietes = 63 más 10 puntos de la figura - total 73 puntos). Pero la otra pareja levantó tres seis y un siete (valor de ésta: tres seis = 54 más 21 puntos del siete - total = 75 puntos). Por lo cual obviamente ganó la setenta realizada con tres seis y la de tres sietes perdió.

12.2 Siete de espadas, siete de copas, siete de oros y seis de bastos (valor de ésta: tres sietes = 63 más 18 puntos del seis - total = 81 puntos).

13- EL SIETE DE OROS:

13.1 (Siete de velo) El que levante ésta carta, se anotará un tanto al final de la mano.

14- LA ESCOBA:

14.1 Consiste en levantar todas las cartas de la mesa al sumar quince, con la carta que se tira. Cada escoba, se marcará colocando una carta boca arriba en el momento de recoger la baza. Valdrá un tanto cada una.

15- FINAL DE UNA VUELTA:

15.1 Cuando se termine una vuelta, quedarán siempre en la mesa una o varias cartas, según el caso, y dichas cartas suman como mínimo diez puntos.

a. El total de los valores de las cuarenta (40) cartas del mazo es de doscientos veinte (220) puntos, que dividido por quince (15), da un sobrante de diez (10); si las combinaciones de quince (15) han sido totales. Si hay más de diez (10) puntos sobrantes, la suma de las cartas aumenta entonces de quince (15) en quince (15), hasta un máximo de cien (100), es decir que la progresión sería: $10 + 15 = 25 + 15 = 40 + 15 = 55 + 15 = 70 + 15 = 85 + 15 = 100$.

b. Esto último sucedería si el azar dispusiera que las doce (12) figuras, quedaran en el fondo del mazo. Todas las figuras suman ciento ocho (108) puntos, entonces, una sota (ocho puntos) sería la única de las doce (12) cartas que formaría un juego con un "siete" sobrante en la mesa, y las once (11) figuras restantes darían los cien (100) puntos.

c. Así como en este caso pueden darse los sobrantes de treinta y cinco (35), de setenta



(70), etc., cuando el mismo azar coloca en el fondo del mazo, mayor o menor número de figuras.

d. Los más comunes son el resto de diez (10), de veinticinco (25) y de cuarenta (40).

16- LA ESCOBA DE MUESTRA:

16.1 Cuando se hace el reparto inicial de cada vuelta y al poner las cuatro (4) cartas boca arriba resultará que todas ellas sumarán quince (15), el dador las levanta y se anotará escoba.

16.2 Si la escoba fuese doble, es decir quince (15) y quince (15), no tendrá valor (no se anotará ninguna de las dos escobas).

17- EL EMPATE EN LOS TANTOS DE BARAJA:

17.1 Cuando hay empate en cartas, oros o setenta, ninguno de los bandos se anotará el tanto correspondiente.

18- EL EMPATE DEL PARTIDO:

18.1 Cuando se produce empate en los puntos finales de un partido se jugarán una o más vueltas hasta desempatar.

18.2 En todo momento se respetará la mano a los efectos de repartir las cartas.

19- EL PUNTAJE MENOR:

19.1 Cuando ningún jugador ha hecho escoba, y se empata las setenta, oros y cartas, lo único que se apuntará, es el tanto correspondiente al siete (7) de oros. Este será el puntaje menor.

20- PENALIDADES DEL JUEGO:

20.1 Entre ambos equipos no podrán consensuar de qué manera van a jugar, ya que deberán atenerse al presente Reglamento.

20.2 Cualquier participante, tendrá el derecho de solicitar la intervención del Juez inmediatamente después de cometida la falta, en su defecto, al finalizar la mano. Recomenzado el juego no se tendrá derecho a reclamo alguno.

20.3 Cuando al dar las cartas, cae una boca arriba, será obligación del dador dar de nuevo, no corresponderá "la mano manda".

20.4 No se podrá soplar la jugada del compañero de equipo.

20.5 Quién puede soplar una jugada será cualquier adversario y no el compañero de equipo

21- CUANDO SE PIERDE EL DERECHO A LA BAZA JUGADA:

21.1 No se podrá indicar, ni arrimar las cartas que deben levantarse.

21.2 El que pudiendo levantar quince con la carta jugada y no lo hace, faculta de hecho al adversario para recoger dicha baza. La actitud primaria podrá interpretarse como una ventaja para impedir que el siguiente jugador logre una posible escoba.

21.3 Toda carta puesta íntegramente sobre la mesa no puede retirarse para jugar otra distinta ni volver a ser levantada por el mismo jugador, se la considera carta jugada, continuando la jugada el equipo contrario, en cualquier instancia del encuentro, sea ó no su turno. (Ver siguiente punto).

21.4 Si un jugador, juega antes de su turno en la ronda, la carta se considerará jugada (no puede levantarla, ni su pareja). Al que le corresponda jugar tendrá la opción de:

a. Levantar las bazas, incluyendo la carta mal jugada.

b. Si éste tenía posibilidad de realizar una escoba, lo hará sin dar importancia a la carta mal jugada, la cual continuará en la mesa.

22- ANULACIÓN DE LA MANO PARA EQUIPO INFRACTOR Y ANOTACIÓN DE PUNTOS PARA



Coordinador: PABLO JAVIER GUEVARA

1- MODALIDAD: Parejas

2- CATEGORÍAS:

“A” DE 1966 A 1957

“B” DE 1956 y anteriores.

Inter Generación: un Juvenil (nacidos entre 2008 y 2014) y un mayor (nacidos en 1966 y anteriores).

3- DEFINICIÓN:

El Fútbol tenis es un juego cuyo objetivo es pasar el balón al campo contrario por sobre una red, hasta que el rival no pueda devolverlo correctamente, obteniendo puntos favorables hasta lograr ganar el partido.

4- REGLAMENTACIÓN:

Antes del inicio del partido se realizará el sorteo donde el ganador tendrá derecho a elegir el saque del comienzo del primer set o la cancha. En el segundo set sacará el equipo contrario al que lo realizó en el primer set y se cambiara de cancha. De ser necesario un tercer set se realizará un nuevo sorteo; en el punto 6 se realizará el cambio de cancha manteniendo el saque aquel equipo que lo venía realizando hasta ese momento.

5- JUGADORES:

En las Categorías “A” y “B” el equipo estará integrado por tres (3) jugadores. Dos (2) titulares y un (1) suplente.

En la Categoría Inter generación el equipo estará integrado por dos (2) jugadores un adulto y un juvenil

- **En la etapa municipal los participantes podrán inscribirse en su categoría “A” o “B” (según su edad) y en la categoría inter generación.**
- **Los participantes de Categoría “B” pueden subir a la Categoría “A” pero no pueden anotarse en ambas.**
- **En la etapa regional podrán participar en una sola categoría de Fútbol Tenis.**

6-LA CANCHA / LA PELOTA:

6.1- El terreno de juego debe ser de césped natural o sintético.

6.2- La cancha deberá ser un rectángulo de 8mts de largo por 4mts de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida sujeta a postes laterales. La altura de la misma debe ser de noventa (90) cm

6.3- Se jugará con una pelota de fútbol N° 5.

5- INDUMENTARIA:

Deberá utilizarse ropa y calzado deportivo acorde a la actividad. (Los clasificados para la final provincial deberán asistir con camisetas numeradas).

6- PUNTAJE:

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema punto a punto. Los dos primeros sets se jugarán a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos, con un límite de 21 puntos (de encontrarse 20 iguales el tanto gana). De ser necesario un 3er set se desarrollará a 11 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos, con límite de 15 puntos (de encontrarse 14 iguales el tanto gana).



7- EL SAQUE:

9.1- Antes de comenzar el saque, el sacador se ubicará con ambos pies situados detrás de la línea de fondo y dentro de las prolongaciones imaginarias de las líneas laterales.

9.2- El sacador hará picar la pelota detrás de la línea de fondo y luego del pique la golpeará con un pie debiendo, la pelota, describir una PRONUNCIADA parábola ascendente hacia el campo contrario.

9.3- Luego de sacar, la pelota debe pasar por encima de la red y picar en cualquier sector, dentro de los límites del campo contrario.

9.4- Si en el "saque" se comete una falta (llamamos falta si no cumple con alguna de las reglas 9.1 9.2 9.3) será punto para el equipo contrario.

9.5- Si en el saque la pelota toca la red y pica dentro de los límites del campo contrario, se debe repetir el saque, esta acción puede volver a darse y se continuará repitiendo el servicio, hasta que sea considerado bueno o malo.

9.6- Se deberá cambiar el ejecutante del saque cada vez que se recupere el derecho a este.

8- LA RECEPCIÓN DEL SAQUE:

En la recepción del saque es obligatorio dejar picar la pelota una (1) vez, antes del primer toque.

9- DURANTE EL JUEGO:

9.1 El contacto con el balón puede ser con cualquier parte del cuerpo, menos con los brazos y las manos.

11.2- Durante el juego será obligatorio realizar un mínimo de 2 toques y un máximo de 3 toques.

11.3- Solo en el primer toque los jugadores pueden tocar la pelota 2 veces en forma consecutiva sin pique intermedio. Esta acción se contará como 1 toque para la suma de toques permitida al equipo.

11.4- Se permitirá 1 pique en cualquier momento del punto, salvo en la recepción del saque (regla 10) donde el pique es obligatorio que sea antes del primer toque.

11.5- Los jugadores no podrán tocar ninguna parte de la red en ningún momento del juego. (Pérdida del punto).

11.6- Durante el juego la pelota podrá tocar la red sin que esto sea sancionado como falta. (Se continuará jugando).

11.7- En el juego sobre la red "no se permite" tocar o golpear la pelota en el espacio aéreo del campo contrario.

10- TIEMPO MUERTO Y SUSTITUCIONES:

12.1- Cada equipo tendrá derecho a un tiempo muerto por set de un minuto.

12.2- Los cambios serán ilimitados respetando el orden de saque. Se deberán realizar cuando la pelota se encuentra detenida.



11- SITUACIONES ESPECIALES:

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el juez o por la mesa de control y por la coordinación de la disciplina.

12- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Por zonas o simple eliminación. (Se adoptará el sistema de acuerdo a la cantidad de equipos para un óptimo desarrollo de la competencia).

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Semifinal y Final

- 1- **En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.**
- 2- **En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:**
 - **Diferencia de sets.**
 - **Sets a favor.**
 - **Diferencia de puntos.**
 - **Puntos a favor.**
 - **Sorteo.**

LOTERIA

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1- **MODALIDAD: Individual (Mixto)**

2- **CATEGORÍA: Única (nacidos 1966 y anteriores).**

3- **REGLAMENTACIÓN:**

3.1 Se jugará con dos cartones por participante.

3.2 Los jugadores sumarán los puntos preestablecidos para cada situación.

3.3 La ronda finaliza cuando algún participante completó un cartón en primer lugar.

3.4 En el caso que 2 (dos) o más participantes obtengan puntaje en la misma bolilla, dichos puntos serán repartidos de igual manera entre los jugadores intervinientes.

Por cada una de estas rondas se renovarán los cartones.

4- **PUNTAJE:**

- **Ambo: 10 puntos.**
- **Terno: 20 puntos.**
- **Cuaterno: 30 puntos.**
- **Línea: 40 puntos.**
- **Cartón Lleno: 120 puntos**

5- **SISTEMA DE COMPETENCIA:**

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.



ETAPA REGIONAL: Suma de puntos en cinco (5) rondas.

FINAL PROVINCIAL:

ETAPA DE CLASIFICACIÓN: estará conformada por dos (2) zonas "A" y "B". Se realizará en dos (2) jornadas un total de diez (10) rondas. Clasifican cuatro (4) participantes por zona.

ETAPA FINAL: Estará conformada por un grupo de ocho (8) participantes (los cuatro primeros de la zona "A" y los cuatro primeros de la zona "B"). Se realizará en dos jornadas con sumatoria de puntos de ambas. Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.

MUS

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

1- **MODALIDAD: Parejas (Mixto o del mismo sexo)**

2- **CATEGORIA: Única: (nacidos en 1966 y anteriores).**

3- **REGLAMENTACIÓN:**

3.1 Se juega con naipes españoles de mazo de 40 cartas, al mejor de tres partidos a 40 o uno solo a 70 puntos, se define vía la coordinación de la disciplina según modalidad del torneo.

3.2 Grande: un rey le gana a cuatro caballos.

3.3 Chica: un as le gana a cuatro dos.

3.4 Pares: par más grande (dos reyes) pierde contra media más baja (tres ases); Media mas grande (tres reyes) pierde contra doble mas bajo (dos ases y dos dos); doble mas alto (dos onces y dos reyes) pierde contra doble real más bajo (cuatro ases).

3.5 Juego: Para tener juego se deben sumar treinta y uno o más (el orden de valor es treinta y uno real se da de una sola manera, tres siete y una carta que puede ser diez, once o doce; treinta y una; treinta y dos; cuarenta; treinta y siete, treinta y seis; treinta y cinco; treinta y cuatro; treinta y tres.)

3.6 No Juego: La suma da treinta o menos de treinta.

3.7 Puntos: Se puede cantar el número que se quiera, la otra pareja puede decir quiero o no quiero; se puede duplicar el convite en igual puntaje o mayor nunca menor; cuando se vuelve a invitar los anteriores puntos se dan como queridos.

3.8 Órdago: es el convite por toda la partida, se puede decir en cualquier de los cuatro juegos.

3.9 Mus: definición de pedir de cambio de cartas en acuerdo con las dos parejas, se puede cambiar de una hasta cuatro cartas.

3.10 No Hay Mus: exclamación que define empezar a jugar la mano.

4- **FORMA DE JUEGO:**

4.1 Se juega con cuatro reyes y cuatro ases.

4.2 Se define el dador por la carta más alta de las dos parejas.

4.3 Se puede dar una sola vuelta del maso cuando este se acabe por pedido de mus.

4.4 Se acumula los amarres en un jugador/a y los tantos en el otro/a de la misma pareja.

4.5 Se acuerda en la mesa la forma de dar (de abajo o de arriba), y se respeta durante toda la partida.

4.6 Al finalizar la mano deben dar vuelta las cuatro cartas.

4.7 Se juega a la Grande, a la Chica, Pares, Juego o No Juego.

4.8 Se debe aclarar a que se canta, sea grande, chica, etc.



5- SITUACIONES DE JUEGO:

5.1 El dador debe repartir de una carta a la vez.

5.2 Si da mal (naipes menos, o uno o varios demás, saltea erróneamente, etc.) si no se levantan las cartas debe volver a dar y si se levantan se define en la mesa junto algún/a juez/a.

5.3 Si se generan dudas cualquiera de los/as cuatro jugadores/as puede pedir un veedor de la coordinación de la disciplina.

5.4 La coordinación tiene la definición ante alguna situación que no figure en el actual instructivo.

6- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas/ Eliminación simple

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.
Segunda etapa: Simple eliminación.**

6.1- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

6.2- En caso de empate entre más de 2 equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- **Diferencia de chicos**
- **Chicos a favor**
- **Diferencia de tantos.**
- **Tantos a favor.**
- **Sorteo**

NATACIÓN

Coordinador: LUCIANO RINGUELET

1- MODALIDAD: Libre Individual

**2- CATEGORÍAS: Masculino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores)
Femenino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores)**

2- REGLAMENTACIÓN:

3.1.-PRUEBA: 200 MTS LIBRE

3.2.-VESTIMENTA

BL 8.2 F.I.N.A..... El competidor debe llevar un solo traje de baño en una o dos piezas. No se permite el uso de elementos adicionales como brazaletes o bandas en las piernas o brazos, estas se consideran como parte de un traje de baño.

BL 8.3 F.I.N.A... El traje de baño para los hombres no deberá extenderse por sobre el ombligo ni por debajo de las rodillas, y para las mujeres no deberá extenderse más allá de los hombros ni por debajo de las rodillas. Todos los trajes de baño deberán estar fabricados con materiales textiles, no pudiendo estos estar realizados o poseer partes de ningún tipo de gomas u otro material como poliuretano o neopreno que aumente su flotabilidad. El traje no puede tener ningún tipo de cierre u otro dispositivo de cierre excepto la tira que permite el ajuste a la cintura del slip, o bikini.

3- ETAPA REGIONAL



- 4.1.-Los nadadores que clasifiquen en el 1er puesto pasarán a la final provincial. En caso de empate en el 1er puesto, el pase a la Final Provincial, se resolverá repitiendo entre ellos nuevamente la prueba.**
- 4.2.-Los tiempos realizados en la etapa regional deberán ser fiscalizados y enviados en la planilla de control de resultados completa y firmada por el director de deportes del municipio sede de la etapa regional y el juez interviniente.**
- 4.3.-Se aplicará la regla de dos partidas. Producida una partida en falso se volverá a llamar a los nadadores y se producirá una segunda partida. En la misma cualquier nadador que cometa una falsa partida será descalificado.**

4- FINAL PROVINCIAL

- 5.1.-De no poder tomar parte de la final provincial de algún participante, su lugar será ocupado por el segundo de la instancia anterior, de acuerdo con lo que conste en la planilla de control de resultados de la misma.**
 - 5.2.-Las series eliminatorias de la Final Provincial se organizarán con los tiempos realizados en la Etapa Regional conformándose las series según corresponda. Los 8 mejores tiempos pasarán a la final (dando lugar al 1er y 2do suplente en caso de que alguno de los finalistas no se presente).**
- 5- El torneo se regirá bajo las Reglas FINA, CADA, toda situación no contemplada por este Reglamento será resuelta por el Árbitro General, cuya decisión será inapelable.**
- 6- Ante la descalificación de un nadador y transcurrido el tiempo mayor a 30 minutos de anunciada la descalificación, no será recepcionado ningún tipo de reclamo. (Reclamo hecho por escrito) GR. 9.2. FINA**

7- DESEMPATE

- Se llevará a cabo en todas las instancias de competencias.**
En caso de empatar dos o más nadadores, definirán el pase a la siguiente instancia repitiendo entre ellos nuevamente la prueba.

8- TRANSMISIÓN DE RESULTADOS

- La planilla de control de resultados para la instancia regional estará a disposición en la página web de los juegos. o podrá solicitarse por mail al coordinador de natación.**

NEWCOM

Coordinador: DIEGO SEBASTIAN RUIZ

1- MODALIDAD: Libre Mixto

- 2- CATEGORÍAS:**
 - “A” DE 1966 A 1957**
 - “B” DE 1956 y anteriores.**

3- PARTICIPANTES

- A. Cada equipo estará integrado por 12 (doce) jugadores más 1 entrenador mayor de 21 (veintiún) años de edad que será el/la responsable del equipo, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.**
- B. Los equipos deberán estar constituidos por al menos un jugador masculino para así conformar el equipo mixto, dentro de la nómina de los 6 (seis) jugadores en cancha habilitados para jugar.**
- C. Los jugadores inscriptos deberán ser residentes en los distritos por los cuales participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el D.N.I. al 31 de diciembre**

de 2025.

4- REGLAMENTACIÓN

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FEVA (vigente 2023 - 2025), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- A. La nómina máxima de jugadores en lista de buena fe será de 12 (doce) participantes en donde podrán o no incluir liberos (uno de cada sexo.)**
- B. Los participantes de la CAT B pueden inscribirse en la categoría A, pero no pueden hacerlo en ambas.**
- C. Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos y finaliza si el tablero fuera 16 iguales el que llegue primero al punto 17. El 3er set se desarrollará en tie break a 10 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos y finaliza si el tablero fuera 11 iguales el que llegue primero a 12.**
- D. Las dimensiones de la cancha se podrán adecuar y adaptar a las dimensiones del lugar disponible. La altura de la red será de 2,43 metros.**
- E. El balón utilizado será el oficial según reglamento FEVA, o el dispuesto por la Organización.**
- F. No está permitido el saque lateral (salvo lesión debidamente justificada, tal cual lo describe el reglamento de juego). Para el saque de las mujeres (en la categoría A) se marcará una línea a 1 metro delante de la línea de fondo (a 8 metros de la red), desde donde le será permitido realizar el saque.**
En la categoría B podrán todos los participantes realizar el saque desde la línea de los 8 metros.
- G. Al lanzar el balón hacia el campo contrario las manos deben estar completamente por debajo de la altura del borde superior de la red.**
- H. La recepción del balón podrá ser con una o dos manos, lejos o cerca del cuerpo.**
- I. NO se permitirá controlar el balón en dos tiempos (doble golpe) es decir TOMAR EL BALÓN en dos acciones separadas, como golpear y tomar, frenar/acomodar y/o atrapar esto será considerado infracción.**
- J. En defensa se podrá utilizar como último recurso el golpear la pelota con cualquier parte del cuerpo (cabeza, hombro, brazo, mano, etc.) menos con el pie tal cual lo describe el reglamento de juego. La pelota, producto de dicha acción (solo en el último recurso que se considera "esfuerzo deliberado en defender"), podrá dirigirse directamente al campo contrario o quedar en el propio, en cuyo caso deberá ser retenida por cualquier otro jugador del equipo.**
- K. Tanto en la recepción como en defensa, si dos jugadores retienen a la vez la pelota, se considerará que ya se han realizado dos (2) toques.**
- L. Cuando el jugador se encuentre en posesión del balón solo le estará permitido realizar pasos para restablecer el equilibrio, de ser necesario, antes de pasarla a un compañero del mismo equipo o antes de lanzarla hacia el campo contrario.**
- M. No está permitida la acción de bloqueo tanto de manera ofensiva como defensiva.**
- N. El número de cambios durante el juego será ilimitado y cerrado, considerando que los mismos se realizarán en el momento en que el juego se encuentre detenido y con previa autorización del árbitro. Los cambios realizados en un set el jugador entrante debe ser reemplazado por el mismo que ha sido sustituido.**
- O. En la presente edición se establecen 12 (doce) jugadores como máximo en lista de buena fe, con lo cual de haber una baja solo se podrá realizar los cambios que se consideren mientras dure la etapa de inscripción, la que una vez finalizada ya NO se podrán hacer ningún tipo de cambios en la lista de buena fe.**



5- SISTEMAS DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Por zonas o simple eliminación. (Se adoptará el sistema de acuerdo a la cantidad de equipos para un óptimo desarrollo de la competencia).

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.
Segunda etapa: Semifinal y Final

5.1 En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

5.2 En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de sets.
- Sets a favor.
- Diferencia de puntos.
- Puntos a favor.
- Sorteo.

6- SITUACIONES ESPECIALES:

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por el juez o por la mesa de control y por la coordinación de la disciplina.

ORIENTACIÓN

Coordinadora: NATALIA RIEGO

DEFINICIÓN: Orientación es un deporte que consiste en hacer un recorrido a pie pasando en orden por una serie de puntos de control, en cada punto se encuentra una baliza con una pinza donde el atleta tiene que marcar allí su paso. **ESTA ES UNA ADAPTACIÓN PARA ADULTOS MAYORES, POR LO CUAL NO IMPORTA TANTO EL TIEMPO EN QUE SE REALIZA EL RECORRIDO, PERO SI IMPORTA EL TIEMPO EN QUE RESUELVA LA DETERMINACIÓN DEL RUMBO EN CADA PUESTO DE CONTROL.** Se trata de una disciplina muy completa, tal y como indica su lema, *'Piensa y corre'*. En este caso "piensa y camina" Se necesita de un mapa y una brújula cartográfica para realizar este deporte.

El terreno: debe realizarse en una zona boscosa, arbolada, preferentemente, con senderos de fácil acceso donde cada pareja no se vea con su rival, en lo posible.

1-MODALIDAD: Parejas

2- CATEGORÍAS: Masculino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).
Femenino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).
Inter-generación mixto o mismo sexo (un sub 18 nacido entre 2008 y 2014 + un mayor nacido en 1966 y anteriores)

3- PARTICIPANTES

3.1. El equipo estará conformado por 2 (dos) atletas

3.2. Todos los integrantes del equipo deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el manual de competencia.

3.3. Las categorías serán en parejas nacidas en el año 1966 y anteriores. E Intergeneración serán un/a nacido/a en el año 1966 y anteriores y un menor nacido entre el 2008 y 2014



4-REGLAMENTACIÓN

- 4.1- Recorrido:** La actividad consiste en realizar un recorrido a pie con puntos de control marcados en un mapa, desplazándose caminando entre un punto y otro, siguiendo el orden numérico, por senderos de fácil acceso, al llegar a un punto de control identificados de manera visible con balizas, se presenta al juez quien le informará las acciones a seguir:
- 4.2-** Elegirá 1 (un) mapa dentro de 4 (cuatro) posibles, los cuales estarán identificados con las letras A, B, C, D, y se encontrarán del reverso en una mesa, en cada uno de ellos estarán asignados 4 (cuatro) rumbos diferentes.
- 4.3-** Se indicará a los atletas que hagan la determinación del rumbo, utilizando el mapa elegido, y su brújula.
- 4.4-** Los atletas deberán seleccionar la opción correcta dentro de las 4 (cuatro) posibilidades diferentes representadas por un color (ROJO, VERDE, AZUL, AMARILLO), sólo una de ellas se corresponde con su elección de mapa.
- 4.5-** En cada punto de control realizará esas acciones y EN UNO se cronometrará el tiempo que tardó en determinar el rumbo de todos los mapas que se encuentran sobre la mesa. Iniciará a correr el tiempo cuando el atleta apoye la mano sobre el primer mapa, y finalizará al decir al juez que terminó y tiene el resultado de todos los mapas. El juez registrará el resultado de cada mapa y el tiempo en la tarjeta de control del jugador/a. Al cumplimentar el recorrido de todos los puntos de control se dirigirá a la llegada, cruzará la meta y entregará su tarjeta en la mesa de control.
- 4.6-** No se podrá recorrer el circuito ni antes ni después de la competencia, al hacerlo la pareja quedará automáticamente descalificada.

5- LARGADA

- 5.1** Se realizará según haya tocado en el sorteo correspondiente a la disciplina, informando el orden de partida de cada pareja.
- 5.2** Los atletas ingresarán al sector marcado como largada en un primer paso; identificando sus datos y su tarjeta de control. Al paso siguiente; se entregará el mapa indicando el recorrido a seguir, según su categoría. Y en el último paso se indicará mediante una señal auditiva la orden de largar y empezar a hacer su recorrido.
- 5.3** Cada pareja saldrá en un orden de intervalo de 2 minutos. Todos los competidores deberán presentarse con anticipación a su orden de salida en la largada.

6-PUNTOS DE CONTROL

- 6.1** Los puntos de control estarán marcados en el mapa mediante un círculo y estarán indicando el recorrido a seguir, en el orden numérico.
- 6.2** En el terreno estarán fácilmente identificados en la zona con las balizas del deporte de orientación, la pinza marcadora y su número que indica el puesto de control. En ese lugar elegirán un mapa, de 4 (cuatro) posibles (A, B, C, D) y harán la determinación de rumbos, se colocarán carteles de 4 (cuatro) colores (Rojo, Verde, Azul, Amarillo) determinando cuál es el indicado con el rumbo asignado, entregado en el mapa en ese sector.
- 6.3.** En UN punto de control se encontrará un juez que se encargará de cronometrar el tiempo que el atleta demore en resolver la determinación del rumbo de los 4 mapas (cuatro). Esos resultados y el tiempo empleado serán registrados en la tarjeta de control del participante.

7-LLEGADA

Al concluir su recorrido se acercará hasta la meta, entregará su tarjeta (la cual debe preservar y cuidar, ya que la pérdida de la misma significará la descalificación de la pareja) en la mesa de control.



8-RESULTADOS

El resultado ganador de la prueba será el atleta que haya hecho su recorrido correctamente y posea el menor tiempo total en la determinación del rumbo en el punto de control cronometrado.

9-CLASIFICACIÓN

9.1- El ganador de la prueba será la pareja que haya hecho su recorrido correctamente, pasando por todos los puntos de control (en su tarjeta estarán las marcas propias de cada pinza correspondiente a cada punto de control), y que hayan realizado la determinación de los rumbos en forma correcta seleccionando el color correspondiente y posean el menor tiempo total en el punto cronometrado. Según fue detallado anteriormente.

9.2 En el caso de que 2 (dos) parejas de la misma categoría, que pasaron por todos los puntos de control, hayan seleccionado los colores correctos de cada rumbo y que obtengan el mismo tiempo final, se determinará un empate para su clasificación.

El siguiente orden clasificatorio se realizará, siguiendo estas variables:

- controles verificados.
- colores correctos de la determinación de rumbos.
- tiempo empleado.

10- ORDEN CLASIFICATORIO:

10.1 Puesto: Todas las parejas que completaron el recorrido pasando por todos los puntos de control registrados en su tarjeta, que hayan determinado el rumbo correcto identificando los colores de todos los puntos de control y en el caso del cronometrado hayan utilizado el menor tiempo de realización.

10.2. Puesto: Todos los atletas que completaron el recorrido pasando por todos los puntos de control registrados en su tarjeta determinando el rumbo correcto en sólo algunos y no todos los puntos de control y en un tiempo determinado de realización, ordenándose de esta manera como sigue una lista decreciente de clasificación hasta llegar al último atleta.

Ejemplo:

1° puesto; 8 controles, 8 colores correctos, 2'30''

2° puesto: 8 controles, 6 colores correctos, 2'15''

3° puesto: 8 controles, 6 colores correctos, 2'30''

4° puesto: 8 controles, 5 colores correctos, 2'20''

5° puesto: 7 controles, 5 colores correctos, 2'05''

Y así sucesivamente.

11- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia, teniendo en cuenta los puntos anteriormente mencionados y proveerá los elementos de competencia que crea conveniente para esta etapa.

ETAPA REGIONAL: La Región sede adoptará el sistema de competencia, teniendo en cuenta los puntos anteriormente mencionados y proveerá los elementos de competencia que crea conveniente para esta etapa. En caso de requerir la presencia de la Coordinadora, hablar con los Coordinadores Grales de Adultos Mayores.

FINAL PROVINCIAL: Se realizará en dos jornadas, primer día participará la categoría Intergeneración en el turno mañana y en el turno tarde participará la categoría Masculina, en el segundo día de competencia participarán la categoría Femenina, sacando los tres primeros puestos, al finalizar cada jornada.

(**NOTA: Solamente los primeros de las categorías Femenina y Masculina, pasarán al Nacional "Los Juegos Evita para Adultos Mayores". Adaptándonos los 4 finalistas, al reglamento de los Juegos Evitas: El equipo estará conformado por 2 (dos) jugadoras de género femenino y 2 (dos) jugadores de género masculino. Los 4 (cuatro) integrantes del



equipo participarán de la **COMPETENCIA INDIVIDUAL, Y EN SU GÉNERO CORRESPONDIENTE** con su orden de salida, y además conformarán las 2 (dos) parejas mixtas.

Las categorías serán:

- Individual femenino.
- Individual masculino.
- Dobles mixto

12 PREMIACIÓN:

Según los criterios particulares y generales del reglamento de los Juegos Bonaerenses, se premiará al primero, segundo y tercero de las siguientes categorías:

- Categoría Masculina
- Categoría Femenina
- Categoría Intergeneración

12-INDUMENTARIA

12.1 Se deberá participar con ropa deportiva y/o cómoda para poder realizar los desplazamientos.

12.2 Podrán usar elementos para su protección física como gorros con viseras, lentes, bastones para trekking, polainas, etc.

Todos son opcionales.

12.3. Los participantes deberán traer una brújula de tipo cartográfica o plana con base transparente y limbo móvil.

12.4 Queda totalmente prohibido llevar celular durante la competencia.

13-SITUACIONES ESPECIALES

Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por la Coordinación de la disciplina.

PÁDEL

Coordinador: FACUNDO RAMIREZ.

1- MODALIDAD: LIBRE

2- SEXO Y CATEGORIA:

Masculino/Diversidades	Única (nacidos 1966 y anteriores)
Femenino/Diversidades	Única (nacidos 1966 y anteriores)

3. INSCRIPCIÓN La inscripción se realizará por parejas.

Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2025.

4-ASPECTOS REGLAMENTARIOS

4.1- Los ganadores de cada Etapa, clasificará para la siguiente.

4.2- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial 1 (uno) de los integrantes de la pareja clasificada a tal efecto, se le permitirá ocupar su lugar a otro jugador que hubiera resultado eliminado en la Etapa Municipal de su Municipio, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Padel de los JUEGOS BONAERENSES



4.3-En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada al efecto, su lugar será ocupado por la que ocupará el segundo lugar de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Padel de los JUEGOS BONAERENSES.

4.4-Los partidos se disputarán al mejor de tres set.

4.5-Se aplicará el punto de oro en cada game, (40 iguales, el punto gana).

4.6 Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tie-break para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set.

4.7 El tie-break decisivo se disputará a diez (10) puntos con un margen mínimo de 2 puntos.

4.8-Se aplicará la reglamentación de la Federación Internacional de Pádel.

5- DESEMPATES: Para cualquier etapa en que se utilice el sistema de competencia por zonas el criterio de desempate será:

5.1 En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

5.2 En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- **Diferencia de sets.**
- **Sets a favor.**
- **Diferencia de games.**
- **Games a favor.**
- **Sorteo.**

PELOTA (Masculino/Diversidades)

Coordinadora: VALERIA REYNOSO

1.MODALIDAD: LIBRE

2.ESPECIALIDAD: Paleta con pelota de goma.

3.CATEGORÍA: Única (nacidos en 1966 y anteriores)

4.INSCRIPCIÓN: La inscripción se realizará por parejas.

5.Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2025.

6.ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

6.1-Reglamento de juego: se aplicará el reglamento de juego de la Confederación Argentina de Pelota.

6.2-Características de los escenarios: se utilizarán para la Etapa Municipal y Regional frontones (cancha abierta) o trinquetes (cancha cerrada), según la disponibilidad de los municipios.

Para la Final Provincial se utilizarán trinquetes (cancha cerrada).

6.3-Tanteador: todos los partidos se disputarán al mejor de tres sets, siendo los dos primeros a 12 tantos y el tercero a 7 sin alargue.

6.4-Gafas protectoras: Será obligatorio su uso para los delanteros y zagueros. No podrá iniciarse ningún partido si no se da cumplimiento a este requisito.

6.5-Clasificación: Para la Etapa Regional se clasificará la pareja que se ubique en el primer lugar de la Etapa Municipal; para la Final Provincial se clasificará la pareja que se ubique en



el primer lugar de la Etapa Regional. En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada para ello, su lugar será ocupado por la pareja clasificada en el segundo puesto de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación del Coordinador de la disciplina.

6.6-Reemplazo: En el caso que un integrante de la pareja ganadora no pueda tomar parte de la Etapa Regional o de la Final Provincial, podrá ser reemplazado por otro jugador que haya participado en la Etapa Municipal representando a su Municipio en este deporte. Esta modificación deberá ser comunicada al Coordinador respectivo de LOS JUEGOS, para su pertinente autorización. No se permitirá en ningún caso el reemplazo una vez iniciada la etapa respectiva.

6.7-Criterios de desempate:

- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:
- Diferencia de sets.
- Sets a favor.
- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Sorteo.

NOTA: Este sistema de definición se aplicará tomando en cuenta solamente los resultados obtenidos entre todos los participantes dentro de la etapa en que se deba desempatar alguna colocación.

En caso que alguna representación no finalice la disputa de algún partido o que no se presentase a disputar alguno, se considerará, a los efectos del cómputo de tantos, como si no hubiese intervenido en la etapa en la que se produzca ese hecho, manteniendo los puntos logrados en la misma.

PENTATLÓN

Coordinadora: CELESTE ASNAGHI

1- MODALIDAD: Parejas

2- CATEGORÍAS:

Femenino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).

Masculino/Diversidades Única (nacidos en 1966 y anteriores).

3- DEFINICIÓN:

Disciplina que consta de cinco (5) actividades deportivas. (Básquetbol, Dardos Magnéticos, Hockey, Fútbol y Handball).

La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.

La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva).

4- REGLAMENTACIÓN:

5- INSTALACIONES Y MATERIALES

Las actividades se realizarán en un mismo lugar, techado, y con los elementos que a continuación se detallan:



- A. **PENALES DE FÚTBOL:** arco de 3 x 2 m., con una lona sectorizada según esquema y pelota de fútbol N° 5.
- B. **BÁSQUETBOL:** pelota de mini básquetbol N°5 y altura del aro 3,05m.
- C. **DARDOS MAGNÉTICOS:** diana y seis (6) dardos magnéticos.
- D. **HOCKEY:** un (1) palo de Hockey y ocho (8) Tejines.
- E. **PENALES DE HANDBALL:** arco ídem Fútbol. Pelota de Handball N° 3.

6- PUNTAJE

6.1-El total de tantos que obtenga la pareja en cada disciplina, será equivalente a la suma de los logrados por ambos integrantes, de acuerdo a los valores establecidos para cada actividad.

6.2-De acuerdo a los tantos obtenidos, se determinará un puesto en cada disciplina, que será convertido en puntos, según la siguiente escala:

1° puesto	18 puntos
2° puesto	15 puntos.
3° puesto	13 puntos.
4° puesto	8 puntos.
5° puesto	5 puntos.
6° puesto	3 puntos.
7° puesto	2 puntos.
8° puesto	1 punto.

6.3-Resultará ganadora del Pentatlón la pareja que más puntos obtenga al finalizar las cinco (5) actividades.

7- LOS PARTICIPANTES

7.1-Se deberá conformar una pareja con integrantes del mismo sexo.

7.2-La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.

7.3-La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva)

7.4-La pareja deberá presentarse en el sector de competencia ante la llamada de los jueces, donde deberán realizar una actividad deportiva por vez.

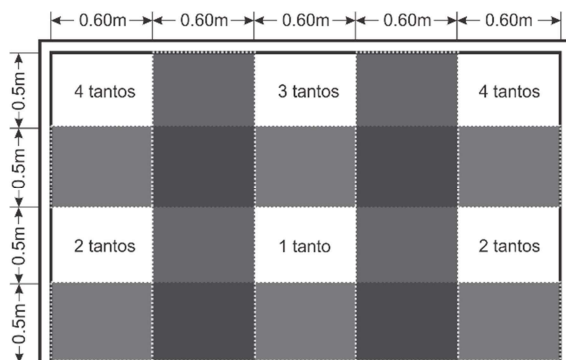
7.5-Las actividades se realizan en forma individual sumándose el puntaje de ambos participantes excepto en Hockey y Handball que se realizan en pareja.

8- ACTIVIDADES DEPORTIVAS

8.1-PENALES DE FÚTBOL:

Se ejecutarán cuatro (4) penales, desde una distancia de seis (6) m, por cada integrante de la pareja. El arco será dividido con una lona en seis (6) sectores, según muestra el esquema. A cada sector le corresponderán distintos valores acordes a la dificultad.

Cada penal tendrá un valor de: uno (1), dos (2), tres (3) o cuatro (4) tantos, según el sector del arco por donde ingrese el balón; de no convertir, el puntaje será de cero (0) tantos. El lanzamiento podrá ser realizado con un paso previo. La línea de tiro (1 metro de largo) no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el lanzamiento será considerado nulo.



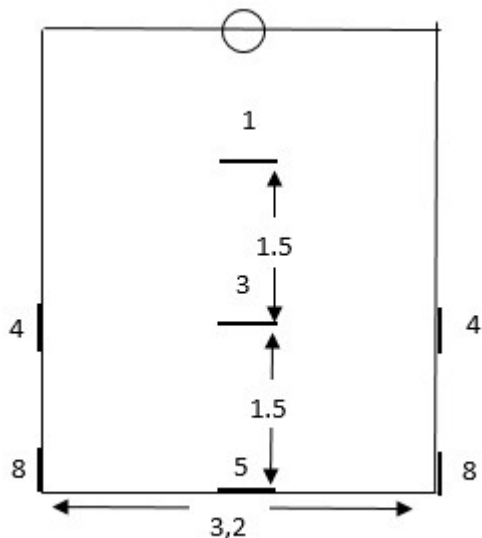
Esquema de sectorización del arco

8.2-BÁSQUETBOL: (lanzamientos libres).

Se realizarán cuatro (4) lanzamientos continuos por cada integrante de la pareja. Los participantes serán libres de elegir dentro del sector establecido, la posición en la que realizarán el lanzamiento.

Según el grado de dificultad obtendrán: ocho (8) cinco (5), cuatro (4), tres (3) y uno (1) tantos en caso de convertir.

La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el lanzamiento será considerado nulo.



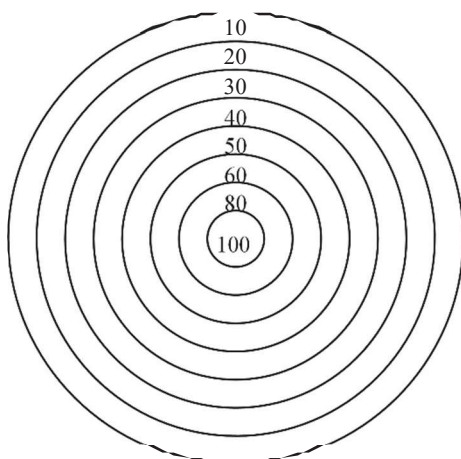
Medidas y esquema de sectorización desde el aro

8.3-DARDOS MAGNÉTICOS

La pareja realizará seis (6) lanzamientos, tres (3) por cada participante y se computará la suma de tantos logrados en las dos (2) series.

La ubicación de la diana será:

- Desde el centro de la diana hasta el suelo: 1,50 m.
- La línea de lanzamiento: 2 m
- La diana será apoyada sobre una superficie metálica.



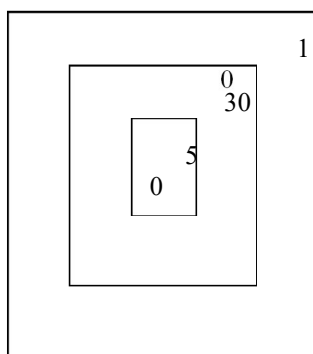
Una vez que el primer participante lanza sus 3 dardos, se retiran los mismos de la diana, para que lance el segundo participante sus 3 dardos. Al finalizar los tres (3) lanzamientos de cada participante del equipo se sumarán los tantos logrados según la ubicación de los dardos de ambos. En caso que alguno cayera de la diana no tendrá ningún puntaje. Si un dardo se imantara con otro se tomará el valor del que está en contacto con la diana. La línea de lanzamiento no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el tiro será nulo.

8.4 HOCKEY

La pareja realizará ocho (8) lanzamientos, cuatro (4) por cada integrante y se computará la suma de tantos logrados en las dos (2) series.

El lugar de juego se marcará sobre una superficie lisa y deslizante.

El cuadrado central será de 0,50 x 0,50 m., el mediano 1,00 x 1,00 m. y el mayor 1,50 x ,50 m. (dispuestos como indica esquema



7 metros

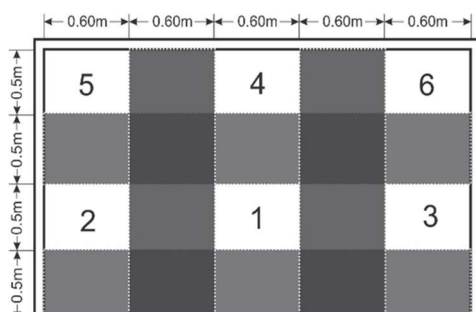


Línea de lanzamiento

El valor de cada lanzamiento será de 50, 30 o 10 tantos. Los lanzamientos se realizarán a 7 m del cuadrado mayor, realizando un movimiento de push.

Una vez finalizados los ocho (8) lanzamientos se sumará el valor de los mismos según el lugar en que se encuentre cada uno, si la ubicación de un tejín fuese en dos zonas se tomará en cuenta para su valor, la mayor superficie de contacto. De ser en partes iguales se tomará en cuenta el mayor valor.

La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia de tiro, en caso



contrario, el tiro será nulo, retirando el tejín.

8.5-PENALES DE HANDBALL:

Se ejecutarán tres (3) penales, lanzando con una mano desde una distancia de cuatro (4) m, por cada integrante de la pareja. El arco será dividido con una lona en seis (6) sectores. El 1º integrante de la pareja deberá comenzar por tirar en el sector 1: en caso de convertir podrá pasar al sector 2, caso contrario continuará en el mismo sector hasta lograrlo y así sucesivamente hasta completar el recorrido (sector 1 al 6). Una vez finalizados los tres (3) lanzamientos continuará el segundo participante en el sector donde terminó su pareja.

La línea de lanzamiento no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el tiro será nulo.

Esquema de sectorización del arco

9- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Sistema por suma de puntos

ETAPA REGIONAL: Sistema por suma de puntos.

FINAL PROVINCIAL: Sistema por suma de puntos.

Primera: Etapa: Clasificación por zonas

Segunda etapa: El primero y segundo de cada zona acceden a la Etapa Final por medallas

10- DESEMPATE: En caso de que al finalizar las (5) pruebas dos (2) o más parejas quedaran empatadas se procederá a desempatar con una nueva ronda de ocho (8) lanzamientos de HOCKEY, cuatro (4) lanzamientos cada integrante de las parejas.



PESCA

Coordinador: FEDERICO MERCANTE

MODALIDAD: Individual Mixto.

CATEGORIA: Única (nacidos en 1965 y anteriores).

REGLAMENTO:

Art.1 La competencia será en la modalidad Pesca de muelle o de costa (arroyo, río, laguna o mar) según la organización. La cancha de pesca estará marcada y los participantes dispondrán de una zona para la pesca, la rotación se hará por tiempo y en función del sorteo.

Art.2 Sistema de competencia:

Etapa Municipal:

- Torneo individual mixto, por categoría única.
- Participan todos los inscriptos en tiempo y forma.
- Clasifica el primero a la etapa regional.
- Cada municipio adoptará y proveerá los elementos que crea conveniente para el desarrollo de la etapa.
- Se realizará la competencia en 1 (una) Jornada de 4 (cuatro) horas netas de duración.
- Dependiendo de la cantidad de inscriptos se podrán hacer hasta 3 rotaciones en los sectores de pesca. Cada rotación tendrá como máximo 15 (quince) minutos para realizarse y luego se comenzará a pescar.
- Se deberán respetar los anexos del Reglamento Técnico para nombrar al clasificado al regional.

Etapa Regional:

- Torneo individual mixto, por categoría única.
- Clasifica el primero a la Final Provincial.
- Se realizará la competencia en 1 (una) Jornada de 4 (cuatro) horas netas de duración.
- Dependiendo de la cantidad de inscriptos se podrán hacer hasta 3 rotaciones en los sectores de pesca. Cada rotación tendrá como máximo 15 (quince) minutos para realizarse y luego se comenzará a pescar.
- El Fiscal general de la prueba será el responsable de hacer respetar el Reglamento Técnico para nombrar al clasificado a la Final Provincial.

Final Provincial:

- Torneo individual mixto, por categoría única.
- Participan los clasificados en la etapa regional.
- Serán 3 jornadas, cuya duración efectiva de pesca será de 3 (tres) horas cada una.
- En cada jornada se rotará el lugar de los participantes en el sector de pesca según sorteo (les tocará dos sectores por día).
- Cada rotación tendrá como máximo 15 (quince) minutos para realizarse y luego se comenzará a pescar.
- En la Final Provincial solo se realizará "pesca de fondo", no se le podrá agregar ningún tipo de boya a la línea.



Art.3 Tanto el comienzo como el final de la competencia serán anunciados por una señal audible (silbato) como así también se anunciarán los 5 minutos antes del comienzo y de la finalización para que el pescador tome sus precauciones.

Art.4 Si se “clavara” una pieza antes que los fiscales digan “cañas arriba” se contabilizará siempre y cuando se cumplan todas los siguientes puntos (sin excepción).

- A) Haber informado a viva voz antes de finalizar el tiempo de pesca, que tiene una pieza clavada.**
- B) Pasado el tiempo de competencia hasta 5 minutos después, haber levantado la pieza.**

Art.5 Los pescadores podrán usar los siguientes equipos e implementos:

- A. Caña: de material y medida libre.**
- B. No se permitirá la pesca con mojarrera o semejante.**
- C. Reel: libre, obligatorio su uso.**
- D. Nylon: libre.**
- E. Anzuelos de una sola punta, no triples: 2(dos) como máximo de medida libre.**
- F. Línea: libre (balancín, paternóster, con o sin boya).**
- G. Profundidad: Libre - Plomada de cualquier tipo o peso.**
- H. No está permitido cebar (participante que ceba quedará automáticamente descalificado).**

Art.6 La carnada será libre y a cargo del participante. No se permite el uso de artificiales. Está terminantemente prohibido mezclar cuerpos extraños de cualquier naturaleza tales como: harinas, oleos, jugos de pescado, etc. El participante que así lo hiciera, comprobada la infracción, será descalificado por el fiscal de la prueba.

Art.7 Durante la prueba el competidor podrá recibir ayuda tanto de los fiscales como de la coordinación si esta es solicitada (ej. levantar las piezas con el medio mundo, siendo el participante el único responsable si se produjera la pérdida de la misma). Se podrá ayudar en el armado del equipo, preparación o corte de la carnada, encarnar los anzuelos, lanzar o cualquier acto que configure una ayuda al pescador en su acción deportiva (siempre que los fiscales o la coordinación lo crean necesario).

Se podrá suministrar bebidas (no alcohólicas), comida, ropa o implementos sueltos de pesca como anzuelos, nylon, etc. Los mismos siempre serán alcanzados por los fiscales o la coordinación de la prueba.

Art.8 Está prohibido: Usar robadores. Tener anzuelos encarnados que no sean los de la línea en uso. Lanzar fuera de su sector o en diagonal. Usar cualquier clase de ceba Tener caña de repuesto armada con anzuelo. Está permitido: Recoger la línea a mano en caso de rotura de la caña o reel.

Art.9 Por ninguna causa se podrá abandonar la caña siempre se tendrá que tener en la mano estando la línea en el agua. En caso de tener que ausentarse del lugar de pesca deberá levantar la línea del agua y colocarla en un lugar donde no moleste a los demás participantes, solicitando al mismo tiempo la autorización correspondiente.

Art.10 Los fiscales podrán requerir el retiro de los aparejos del agua en cualquier momento, para verificar el cumplimiento del reglamento.

Art.11 Tamaño mínimo de las piezas para ser contabilizadas es de 15 cm de longitud. Las medidas se tomarán desde el hocico al extremo más largo de la cola.

Art.12 En caso que un participante se retire de la prueba por causa de fuerza mayor, se le



computará las piezas cobradas hasta el momento, previa notificación a la mesa de control.

Art.13 Será ganador el que saque la mayor cantidad de piezas hasta la finalización de la jornada. Cuando una pieza esté prendida de la boca por más de un anzuelo de distintos participantes, la misma será computada para los involucrados como pieza obtenida para cada uno. Cuando la pieza venga clavada por dos o más anzuelos, uno en la boca y otros en cualquier parte del cuerpo del pez, la pieza corresponde al que le aprehendió por la boca. Valen solamente las piezas prendidas de la boca. Toda la pieza que se desprendiera del anzuelo tendrá validez, si queda capturada en tierra firme.

Art.14 Frente a un empate en cantidad de piezas obtenidas, se desempata por las piezas de mayor longitud entre los participantes involucrados en dicho empate. En caso de persistir el empate y de haber más piezas capturadas se pasará a la de segunda longitud y así sucesivamente, de persistir la igualdad, se hará por sorteo.

Art.15 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN FINAL

Al finalizar cada jornada los participantes sumarán puntos según las piezas obtenidas. Para la clasificación final de la siguiente manera:

1 Puesto	Puntos 20
2 Puesto	Puntos 18
3 Puesto	Puntos 17
4 Puesto	Puntos 15
5 Puesto	Puntos 14
6 Puesto	Puntos 12
7 Puesto	Puntos 11
8 Puesto	Puntos 10
9 Puesto	Puntos 8
10 Puesto	Puntos 7
11 Puesto	Puntos 6
12 Puesto	Puntos 5
13 Puesto	Puntos 4
14 Puesto	Puntos 3
15 Puesto	Puntos 2
16 Puesto	Puntos 1

Una vez finalizadas las 3 jornadas de competencia se determinará la clasificación final en base a la suma de los puntos obtenidos en cada una de ellas (Art.14). Si no se obtuvieron piezas en las tres jornadas se realizará un sorteo para determinar el primero, segundo y tercer puesto.

Art.16 En caso de que queden puestos sin cubrir por falta de piezas en la clasificación de la jornada o que ningún participante haya sacado nada en la jornada de competencia **NO** se realizará un sorteo para definir la clasificación de los puestos.

Art.17 Cuando exista diferencia entre las piezas de los pescadores y la de los jueces de la prueba, vale de la planilla de la organización del torneo.

Art.18 En caso de tormentas eléctricas se suspenderá el torneo en seguida, si no hubiera posibilidades de continuar se contabilizarán las piezas obtenidas hasta el momento de la suspensión y se da por finalizada la jornada. Si la suspensión se realiza antes del comienzo del torneo y no hubiera manera de poder realizarlo se suspende el día de competencia y no se suman puntos.



Art.19 En el torneo se intentará devolver con vida las piezas una vez computadas. En caso que las piezas tengan el anzuelo tragado, pocas probabilidades de vida o estén muertas por la extracción del anzuelo serán computadas y conservadas.

Art.20 El fiscal General es la autoridad de la prueba y decidirá sobre la cuestión que se plantee durante o al final de la misma y que esté o no expresamente contemplado en este reglamento. Su decisión será inapelable. Podrá además modificar los horarios cuando por razones de mejor organización, seguridad o fuerza mayor así indiquen. Su decisión será inapelable.

Art.21 Ningún participante de este torneo, podrá luego de realizar su inscripción alegar ignorancia de este reglamento.

Art.22 Cualquier circunstancia no especificada en el presente reglamento será decidida únicamente por la coordinación de la disciplina.

SAPO

Coordinadora: LUCIANA IREBA

MODALIDAD: Individual

1- SEXO Y CATEGORIAS:

Femenino/Diversidades: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

Masculino/Diversidades: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

Inter Generación: un/a Juvenil (nacidos entre 2008 y 2014) y un/a mayor (nacidos en 1966 y anteriores).

2-DEFINICIÓN:

Es un juego de puntería que consiste en lanzar y embocar fichas en la boca del Sapo, Vieja o Buchacas y para sumar puntos deberá traspasar totalmente la boca de ingreso correspondiente. Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

3- REGLAMENTACIÓN:

EL SAPO:

1- **El sapo debe contar como mínimo con: una boca del Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.**

LA CANCHA:

2- **El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un (1) metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo.**

3- **Se marcará una línea a tres (3) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores.**

4- **Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los**



laterales del sapo.

LOS JUGADORES:

- 5- **En Categoría única masculino y femenino se juega en forma individual, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.**
- 6- **En la Categoría Inter Generación se juega en pareja mixta o del mismo sexo, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.**

LAS FICHAS:

- 7- **Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.**

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

EL JUEGO:

- 8- **El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.**
- 9- **El tiempo de tolerancia será marcado por la cantidad de rondas ya jugadas para esa categoría. Perdiendo el derecho a las mismas el jugador que se incorpore tarde.**
- 10- **Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la 1ra ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.**
- 11- **Una vez lanzada la ficha estará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando: a) Esta cambie de cajón en su trayectoria. b) Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.**
- 12- **Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los tres (3) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.**
- 13- **Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas. 13- Si un jugador quedara solo para jugar en un Sapo, no podrá lanzar todas las rondas seguidas, sino que entre ronda y ronda deberá esperar dos (2) minutos, que serán controlados por el Juez.**
- 14- **Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce (12) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo. 15- En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.**
- 16- **Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.**
- 17- **En una ronda se efectúan doce (12) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.**
- 18- **Cada nueva ronda el Juez contará las doce (12) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.**

EL PUNTAJE:

- 19- **Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.**



- 20- **Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula.**
- 21- **Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.**
- 22- **Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.**
- 23- **Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.**
- 24- **Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los doce (12) lanzamientos.**
- 25- **El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará 1º las fichas que fueron acertadas las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente, hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas.**
- 26- **El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.**
- 27- **En la modalidad de pareja (categoría inter generación) se sumarán los puntos obtenidos por los dos participantes que conforman la pareja.**
- 28- **La Mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control. Si un jugador molestara (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el Juez optará por el puntaje más alto; haciendo la correspondiente observación en la planilla general.**
- 29- **Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasada la ronda de la jugada en cuestión. No podrá reclamar bajo ningún punto de vista ninguna persona del público. De ser así, si alguna persona del público ocasionase malestar o un ambiente incómodo tras por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.**
- 30- **En caso de empate se realizará una ronda más de doce (12) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.**
- 31- **Si una o más fichas por accidente salen lanzadas hacia el Juego del Sapo, no son acertadas y el participante estaba habilitado por el Juez para jugar, éstas serán consideradas nulas y ya jugadas.**

EL JUEZ:

- 32- **Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.**
- 33- **El Juez será una persona que conozca perfectamente el Reglamento.**
- 34- **El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, como así también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.**
- 35- **El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.**
- 36- **Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de**



atención, a la tercera vez, expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente o definitivamente el encuentro elevando un informe.

- 37- **Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.**
- 38- **Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.** 39- **En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.**
- 40- **Toda situación que se plantease antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.**
- 41- **La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, éste será comunicado antes de finalizar la jornada.**
- 42- **Si por alguna causa de fuerza mayor debiera labrarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus Delegados o Directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.**

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Suma de puntos en cinco (5) rondas de 12 lanzamientos.

FINAL PROVINCIAL:

ETAPA DE CLASIFICACIÓN: estará conformada por dos (2) zonas "A" y "B". Se realizará en dos (2) jornadas un total de diez (10) rondas. Clasifican cuatro (4) participantes por zona.

ETAPA FINAL: Estará conformada por un grupo de ocho (8) participantes (los cuatro primeros de la zona "A" y los cuatro primeros de la zona "B"). Se realizará en dos jornadas con sumatoria de puntos de ambas. Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.

NOTA: Los puntos obtenidos en cada etapa no serán acumulados para la siguiente. Cada ronda tendrá un máximo de doce (12) lanzamientos.

En caso de empate en cualquier instancia se realizará una ronda de doce (12) lanzamientos.



TABA

Coordinadora: LUCIANA IREBA

- 1- **MODALIDAD: Individual (Mixto)**
- 2- **CATEGORIA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).**

Se realizó este reglamento sobre la base de la investigación desarrollada en distintas regiones de nuestro país con la intención de unificar criterios del juego en cuestión para los JUEGOS BONAERENSES 2026.

3- EL ELEMENTO DEL JUEGO

- 1- **Es un hueso llamado Astrágalo ubicado en el tobillo del vacuno, ornamentado con apliques metálicos, distinguiendo dos caras, una llamada "Suerte" o buena y la otra se la denomina mala o carne.**

LA CANCHA

- 2- **Es un rectángulo de nueve metros de longitud por tres metros de ancho; divididos en tres cuadrados de tres metros por tres metros.**

GRÁFICO DEL TERRENO DE JUEGO:

LONGITUD: 9 metros

3 x 3 m	3 x 3 m	3 x 3 m
----------------	----------------	----------------

Ancho 3m

- 3- **Los límites del terreno de juego deberán ser demarcados con maderas, similar a la cancha de bochas o sogas náuticas estaqueada y tensada para una mejor visualización.**

LOS LANZAMIENTOS

- 4- **Serán libres (cada participante utilizará su estilo).**
- 5- **El participante no deberá pisar ni traspasar la línea perimetral, ni antes, ni durante, ni después del lanzamiento. Caso contrario se computará el lanzamiento como "malo" y no se realizará nuevamente dicho lanzamiento.**
- 6- **El participante deberá lanzar en la zona delimitada entre las líneas laterales y su proyección.**
- 7- **El lanzamiento será contabilizado como válido cuando la Taba caiga en el espacio demarcado como zona de pique y caída.**

EL LANZAMIENTO MALO

- 8- **La taba no pique en la zona de pique y caída.**
- 9- **La Taba pique en la zona de caída y traspase los límites de la cancha.**
- 10- **La Taba pique afuera de la zona y caiga dentro del espacio apropiado.**
- 11- **La Taba toque algunos de los límites del espacio o se quede apoyada en alguno de**



ellos.

12- **La Tabla pique en algún objeto ajeno a la cancha.**

EL LANZAMIENTO BUENO

13- **La Tabla caiga con la “Suerte” hacia arriba e inclinaciones favorables (no supere un ángulo de 45° hacia sus laterales).**

14- **Pinino: la Tabla quede con el filo hacia arriba o hacia abajo e inclinaciones que no superen los 45° en sus apoyos laterales.**

15- **Las clavadas directas se consideran como buenas y su valor será de dos puntos (2) puntos. 16- Todos los lanzamientos buenos se contabilizarán con un (1) punto.**

17- **Cualquier otro tipo de caída se considerará malo y no obtendrá puntaje.**

SITUACIONES ESPECIALES

18- **En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.**

4-SISTEMA DE COMPETENCIA

Etapa Municipal: Cada municipio adoptará el sistema que crea

conveniente. Etapa Regional: Suma de puntos en cinco (5)

rondas de diez (10) lanzamientos.

Final Provincial: ETAPA DE CLASIFICACIÓN: estará conformada por dos (2) zonas “A” y “B”. Se realizará en dos (2) jornadas un total de diez (10) rondas. Clasifican cuatro (4) participantes por zona. ETAPA FINAL: Estará conformada por un grupo de ocho (8) participantes (los cuatro primeros de la zona “A” y los cuatro primeros de la zona “B”). Se realizará en dos jornadas con sumatoria de puntos de ambas. Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.

NOTA: Los puntos obtenidos en cada etapa no serán acumulados para la siguiente. Cada ronda tendrá un máximo de diez (10) lanzamientos.

TEJO

Coordinador: ALBERTO CORREA

1- **MODALIDAD: Parejas**

2- **SEXO Y CATEGORÍAS:**

Femenino/Diversidades “A”: nacidos en 1966 a 1957 y “B”: nacidos en 1955 y anteriores.

Masculino/Diversidades “A”: nacidos en 1966 a 1957 y “B”: nacidos en 1955 y anteriores.

Mixto “A”: nacidos en 1966 a 1957 y “B”: nacidos en 1956 y anteriores.

Inter generación mixto o mismo sexo (un sub 18 nacido entre 2008 y 2014 + un nacido



en 1966 y anteriores).

2.1 En la etapa municipal los participantes podrán inscribirse en todas las categorías (Masculino, Femenino, Mixto e Inter generación) respetando género y edad de las mismas.

2.2 Un integrante de Categoría "B" pueden participar en Categoría "A", en cambio, ningún participante de categoría "A" puede integrar la pareja de categoría "B".

2.3 Si un participante Categoría "B" eligiera participar en Categoría "A" su compañero de pareja deberá ser de Categoría "A", si los dos tienen edad de Categoría "B" deben participar en su categoría.

2.4 En la Etapa regional podrán participar en una sola categoría de Tejo.

NOTA: Debido a los reiterados comentarios y solicitudes de los tejeros del país, información extraída de la participación en los torneos nacionales Evita 2017, 2018 y 2019 (realizados en la provincia de San Juan, Rio Negro y Buenos Aires respectivamente) Ambas caras redondeadas y mantener el peso de 330 a 350 grs. Color, Naranjas y Verdes.

3- DEFINICIÓN:

El Tejo es un deporte que consiste en lanzar un tejín y luego jugar un tejo tratando de ubicarlo lo más cerca o pegado al tejín, luego juega el rival y así sucesivamente. Los partidos se juegan en una cancha rectangular, sobre un terreno de conchilla bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por soga o piola. Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

4- REGLAMENTACIÓN:

1- Las medidas de la cancha son de:

**Damas Ancho de 2,50 a 3,00 mts.
Largo 10,00 mts.**

**Caballeros Ancho de 2,50 a 3,00 mts.
Largo 12,00 mts.**

**Mixto Ancho de 2,50 a 3,00 mts.
Largo 10,00 mts.**

Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales.

En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento. En la prolongación de las líneas laterales hacia atrás de 1,00 mts. mínimo y 1,50mts. máximo.

2- El juego de Tejo estará compuesto por seis tejos de un color y seis de otro, y uno más llamado Tejín, de un tercer color.

Los tejos deberán tener un diámetro 112/115 mm. Y un peso de 320 a 350 grs. y altura de 20 a 25 mm. El tejín diámetro 65 a 70 mm. Peso 90 a 100 grs. Y altura 20 a 25 mm.

Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color y tendrá la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.

Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer la cancha de ambos lados.

3- Sin orden del juez no estará permitido arrojar tejín o tejos, de ocurrir esto, serán declarados nulos.

4- Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a veinte (20) centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedará en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado "nulo", el mismo jugador



tiene una oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado el tejín por primera vez. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.

5- Si al arrojar el primer tejo, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojara el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja un tejo y éste no pasa la línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de las mismas será considerado nulo.

6- El jugador que arroja un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias, el mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos.

Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.

7- Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.

Los partidos se juegan a quince (15) puntos sin excepción.

8- Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera, el contrario al que produjo la infracción. El juez procederá a otorgarle un (1) punto al equipo contrario.

9- Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia, una vez arrojados todos los tejos y persiste la igualdad, el juez dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.

11- Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro. Si se rompe un tejo se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.

12- Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo del juez de carácter inapelable.

En las mediciones que tengan poca diferencia el juez podrá convocar a un jugador de cada equipo para presenciar la misma.

Los jugadores no podrán traspasar los límites de la línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

13- Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión, ejemplo con la frase “levantamos juez”, dando este por finalizada la partida.

El juez debe comunicar el resultado del partido cuantas veces los jugadores se lo requieran.

Una vez finalizada la partida, el juez determinará cuáles y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta, cuántos son los puntos obtenidos y a quien corresponden, diciendo pueden levantar el juego, en ese momento el juez tiene que levantar el “Tejín” y luego de anotar los puntos en planilla, pizarra, tablero o cartel etc. y estando todas las condiciones dadas, entregara el Tejín al equipo correspondiente para el comienzo de la partida siguiente.

14- Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas,



teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo completo, obteniendo el resultado de quince-ocho, (15-8)

El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, únicamente con los jugadores. Siendo el juez la única y máxima autoridad durante el partido.

15- Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro u otros tejos, el juez una vez que determinó a qué equipo favoreció en la modificación, procederá de la siguiente manera. Retirar el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se favoreció es el equipo infractor, el juez deberá retirarle de la cancha a este el o los tejos más cercanos al tejín hasta que queden ganado la misma cantidad de tejos que había antes de producirse la infracción.

16- No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno y en tercetos dos (2) cada uno. En caso de jugar más tejos serán considerados nulos.

Si se jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes.

El juez es el único autorizado a “limpiar” el tejín durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

17- Pueden pasar a ver una jugada en cualquier momento de la partida, uno (individual), dos (pareja) y tres (tríos) tengan tejos o no para jugar, teniendo la autorización correspondiente, lo podrán hacer por los laterales externos de la cancha.

Si un jugador de cualquier equipo intentará obtener una ventaja intencionalmente de manera antirreglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.

Pasado el horario estipulado para el comienzo de los partidos la tolerancia de espera para todos los jugadores es de quince (15) minutos transcurrido este tiempo el equipo ausente perderá 15-8.

18.-En caso que antes, durante y después del juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes serán los responsables de evaluar la situación y determinar las medidas a seguir con absoluta responsabilidad.

19.-En caso de que un jugador inscripto oficialmente en la disciplina Tejo, y por razones de enfermedad, accidente, problemas familiares etc, no pudiera participar el/la participante que conforma la pareja, podrá jugar usando cuatro 4 Tejos. Deberán certificar el/la delegado correspondiente con la firma de un acta.

5-SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema de competencia y proveerá los elementos de juego que crea conveniente para el desarrollo de esta etapa.

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Simple eliminación.



- 1- **En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.**
- 2- **En caso de empate entre más de dos equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:**
 - **Diferencia de tantos.**
 - **Tantos a favor.**
 - **Sorteo.**

TENIS (Masculino y Femenino)

Coordinador: TOMÁS ACHINELLY

1- MODALIDAD: DOBLE LIBRE

2- CATEGORÍA: Única (nacidos en 1966 y anteriores).

3- INSCRIPCIÓN: La inscripción se realizará por parejas, no permitiéndose inscribir ningún jugador en calidad de suplente.

Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2025.

Esta norma tiene una excepción a saber:

Que los participantes se inscriban representando al Club, debiendo en este caso consignar en la Lista de Buena Fe el nombre del Club al que representan, como así también, los datos de la autoridad que certifique que los jugadores forman parte de dicha institución.

Para la competencia, la Lista de buena fe deberá constar con firma y sello (original) de las autoridades consignadas

En este caso la inscripción debe formalizarse en el municipio en donde reside la institución.

4- ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

4.1-Los partidos se disputarán con el sistema "Sin ventajas", es decir que se disputarán:

-Los games sin ventajas (de encontrarse 40 iguales ganará el juego quien gane el próximo punto, en este caso la pareja que recibe el saque elige a qué lado le sacan).

-2 sets (de encontrarse 6 iguales se define por Tie Break).

-De encontrarse sets iguales, se disputará un Match Tie Break (a llegar 10 con 2 de diferencia).

-En caso de necesidad podrán disputarse los partidos a 2 sets de 4 games más un Match Tie Break, lo que será aclarado antes del comienzo de la Etapa por el organizador.

4.2-Los ganadores de cada Etapa, clasificarán para la siguiente.

4.3-En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial 1 (uno) de los integrantes de la pareja clasificada a tal efecto, se le permitirá ocupar su lugar a otro jugador que hubiera resultado eliminado en la Etapa Municipal de su Municipio, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Tenis de los JUEGOS BONAERENSES

4.4-En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada al efecto, su lugar será ocupado por la que ocupará el segundo lugar de la



instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Tenis de los JUEGOS BONAERENSES.

5- DESEMPATES: Para cualquier etapa en que se utilice el sistema de competencia por zonas el criterio de desempate será:

5.1 En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

5.2 En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- **Diferencia de sets.**
- **Sets a favor.**
- **Diferencia de games.**
- **Games a favor.**
- **Sorteo.**

6-W.O.

Toda pareja que no se presente a disputar un partido programado, dentro de los 15 minutos de la hora fijada, será declarada perdedora por W.O.

NOTA: A los efectos de facilitar la organización de la etapa Municipal, la misma se podrá desarrollar en canchas rápidas. Las Etapas Regional y Final Provincial se jugarán en polvo de ladrillo.

CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL PRESENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR LA COORDINACIÓN PROVINCIAL DE TENIS

TENIS DE MESA

Coordinador: GONZALO GERNHARDT

1- MODALIDAD: Libre Individual

2- CATEGORÍAS:

Femenino/Diversidades "A": nacidos en 1966 a 1957 y "B": nacidos en 1955 y anteriores.

Masculino/Diversidades "A": nacidos en 1966 a 1957 y "B": nacidos en 1955 y anteriores.

3- ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

- **Se aplicará la reglamentación vigente aprobada por la Federación Argentina de Tenis de Mesa, a excepción de lo consignado en éste Reglamento General.**

Partidos:

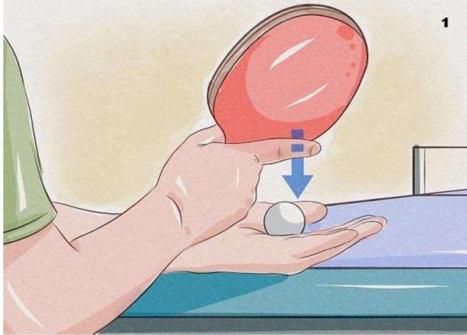
- **Los encuentros se disputarán al mejor de 5 sets, siendo cada set a 11 puntos. Con servicio de dos saques cada uno, alternados, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos.**
- **Los participantes deberán presentarse a jugar con indumentaria deportiva.**

El servicio:

(Regla obligatoria sobre el saque, para la edición 2025)

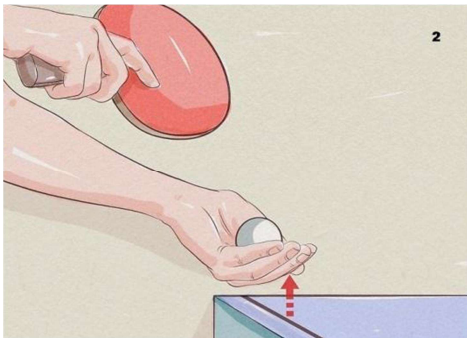
El servicio es una de las partes más importantes del tenis de mesa, ya que no se puede ganar una partida sin uno bueno.

Al servir, debes seguir las reglas para que el Árbitro de la mesa, no te llame la atención.

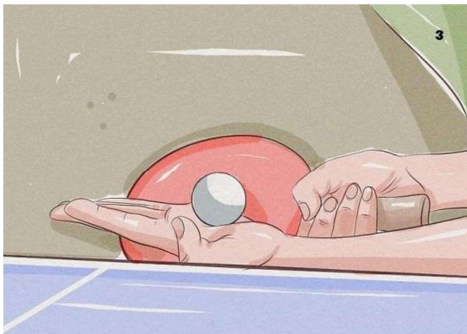


- 1 Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil. [1]**

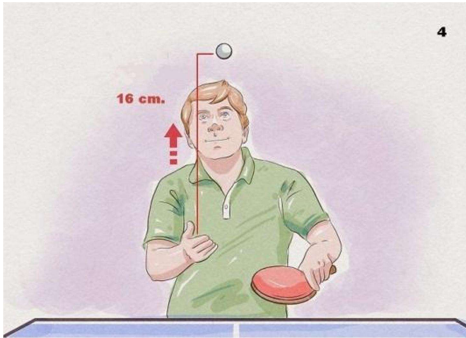
Si el servicio es ilegal, el Árbitro de la mesa podría determinarlo como "incorrecto". Se te puede dar una advertencia una vez durante una partida o en caso de que el oficial no esté seguro en cuanto a la legalidad del servicio, pero, si haces un servicio que esté claramente incorrecto, se le otorgarán tus puntos a tu oponente. [2]



- 2 Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetes la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es decir, la línea de servicio). [3]**
Con tal que la pelota en sí no atraviese la línea de servicio, tu dedo pulgar sí puede hacerlo.

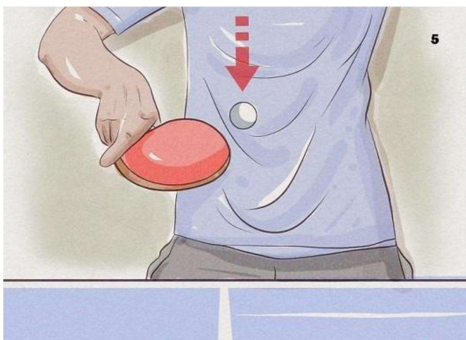


- 3 La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]**

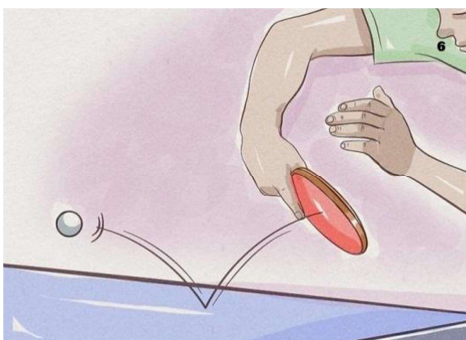


4 Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]

Ten cuidado de lanzar la pelota de manera que esta se dirija hacia arriba casi en línea recta. Por ejemplo, no es posible simplemente dejar caer la pelota desde una altura de 16 cm, ya que esto no se considerará un lanzamiento vertical.



5 Golpea la pelota cuando esta caiga. No debes hacerlo cuando aún se dirija hacia arriba por el aire o cuando se encuentre en la parte más alta del lanzamiento. En cambio, debes esperar a que vuelva a dirigirse hacia abajo en dirección a la mesa. De esta forma, el Árbitro de la mesa no te llamará la atención. [6]



6 Haz que la pelota rebote de tu lado de la mesa antes de atravesar la red. Golpea la pelota de manera que primero caiga sobre tu lado. El servicio será ilegal si esta simplemente atraviesa la red sin rebotar.

Practica hasta que tengas la fuerza suficiente necesaria para seguir esta regla.

Nota sobre Walkover (pronunciado /wokover/) o W.O.

Todo competidor/a que no se presente a disputar un partido programado, dentro de los 15 minutos de la hora fijada, será declarado perdido por W.O.



Nota sobre desempate

- En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- En caso de empate entre más de dos equipos o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Diferencia de sets.
 - Sets a favor.
 - Diferencia de puntos.
 - Puntos a favor.
 - Sorteo.

4- SISTEMA DE JUEGO:

Etapa Municipal: A criterio de cada Municipio.

Etapa Regional: Por zonas o simple eliminación, de acuerdo a la cantidad de participantes.

TRUCO

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

- 1- **MODALIDADES:** Parejas (Mismo sexo o Mixto)
Parejas (Mixto)
Intergeneración (Mixto o mismo sexo)

- 2- **CATEGORIAS:** Única: (nacidos en 1966 y anteriores).
Inter Generación: un sub 18 (nacidos entre 2008 y 2014) y un mayor (nacidos en 1966 y anteriores).

3- DEFINICIÓN

El truco es un juego de envite de los más animados y entretenidos, y la mayor parte del éxito estriba en engañar a los contrarios haciéndolos creer que se tiene tal o cual juego, y los que lo juegan se ven obligados a hacer prodigios de astucia y disimulo para conseguir ese objeto.

4- REGLAMENTACIÓN

4.1 Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.

4.2 La partida se jugará a 1 chico de cuarenta (40) tantos.

4.3 MALAS: son los primeros 20 tantos y BUENAS los restantes 20 tantos.

4.4 Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba solo una carta para cada uno y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.

4.5 El que da las cartas las mezcla o baraja y poniendo el mazo sobre la mesa pide al contrario inmediato que está sentado a su izquierda que corte, o sea, que separe el mazo en dos montones, hecho lo cual recogerá el mazo y sacando las cartas bien de "arriba" procederá a dar tres cartas a cada jugador en tres vueltas de una carta cada vez, comenzando por el jugador sentado a su derecha y que será llamado mano. El que da las cartas se lo llama PIE. En el resto de las jugadas se darán las cartas una vez por jugador siguiendo por turno por la derecha del primero que las dio y rigiéndose por lo expuesto hasta ahora.

4.6 No se permitirá que corte cualquier otro jugador sino exclusivamente el que esté sentado a la izquierda de quien reparte las cartas; tampoco se permitirá más de un corte, pero sí se permitirá que quien debe cortar golpee la baraja dando por "buena" la acción del carteo. En este caso el que da debe colocar la carta de "arriba" abajo y se dará 3 cartas a cada jugador

4.7 Cuando al dar las cartas cae una (1) boca arriba será obligación del dador, dar de nuevo.



5- PARTIDA CORRIENTE: (de Cuatro)

5.1 Partida más generalizada formándose entre dos (2) parejas de contrarios que deberán sentarse alternados (frente a frente)

6- CONSIDERACIONES GENERALES:

6.1 Cuando antes de jugar ninguna carta se va un bando “a baraja” sin decir palabra, queda terminado, ese tiro y el bando contrario, yéndose también a baraja cobrará dos (2) tantos a favor.

6.2 Las cartas ya jugadas que se hayan puesto con las del mazo, no podrán ser examinadas por ningún jugador, salvo en el caso de que se haya constatado durante el juego, que los contrarios no tenían el envido cantado. En ese caso podrán revisarse las cartas jugadas y si resultase exigir la falta enunciada.

6.3 El bando que la cometió deberá cobrar los tantos jugados los que pasarán a engrosar los tantos del denunciante. Si por el contrario no se probara la existencia de la falta, el bando acusado retirará para sí tres (3) tantos a título de indemnización.

6.4 Podrán irse a baraja los que quieran siguiendo el curso del tiro mientras queden con cartas los contrarios, sin que por eso sufra alteración alguna el juego.

6.5 El jugador podrá hablar lo que quiera y esto no tendrá valor, si no tiene las cartas vistas en la mano. Igualmente, una vez pasada la primera mano, cualquier jugador podrá hablar lo que quiera del envido, sin que con ello incurra en falta.

6.6 Todas las propuestas o envites de juego deberán ser cerradas con las palabras QUIERO si son queridas (salvo en la combinación de Envidos cuando el que es convidado a él quiere reenvidar, en cuyo caso debe regirse por lo dispuesto en las reglas que tratan de esa combinación) o con un NO QUIERO o PASO si no son queridas. Cualquier otra frase parecida o equivalente de nada valen. Si no se responde nada se considerará no querida la invitación hecha.

6.7 Las voces o cantos de juego para ser tomados en cuenta deberán ser pronunciados claramente y en voz alta. Si un contendor no comprendiera claramente un envite, el que cantó deberá repetir el mismo ante el pedido del contrincante.

6.8 Una vez querida una invitación en la cual haya que cantar los puntos que se tienen, cualquier número que diga vale de un modo absoluto aun cuando se haya dicho por equivocación o en cosa ajena al juego.

6.9 Cuando se hace una invitación doble No se podrá obligar a los jugadores del bando contrario a que acepten el “envite completo”. Podrá QUERERSE uno solo de ellos.

6.10 De ser así, el bando podrá cantar: SIN LEY DE JUEGO QUIERO y PASO, cuando se acepte el envido, el real envido o la falta envido y se desestimase el truco, o bien se podrá cantar SIN LEY DE JUEGO PASO y QUIERO, cuando se quiera el truco y se desestimaré el envido, el real envido o la falta envido.

6.11 Se llamará envite a cualquier invitación que se haga, ya sea en el envido como en el truco: se llamará revido cuando los contrarios contesten una invitación con otro envite, ya sea en el envido o en el truco.

6.12 No se podrá obligar a los contrarios que quieran o pasen una invitación que se les haga, mientras no hayan visto sus tres (3) cartas.

6.13 Se jugará CON FLOR.

6.14 Si un jugador tiene tres cartas del mismo palo, debe cantar flor antes de pasar a la fase de truco y se llevará tres tantos.

6.15 Si algún jugador tiene flor el lance de envido no se disputa, y queda anulada cualquier posible apuesta que se hubiera realizado antes de que le llegase el turno.

6.16 Si un jugador adversario tiene también flor (lo cual ocurre con poca frecuencia), podrá responder:

A- Con flor me achico: no entrar a valorar sobre quién tiene la mejor flor. En este caso, quien cantó primero flor obtendrá 4 tantos.

B- Contra flor: supone plantear una apuesta de 6 tantos, sobre quién tiene la mejor combinación. Si el adversario no acepta contra flor quien la planteó se lleva 4 tantos.

C- Contra flor al resto: si se acepta, quien gane esa apuesta gana el chico. Si no se acepta,



la pareja que lanzó esa apuesta gana 4 tantos. En caso de que haya apuesta, el valor de la flor es la suma de los valores de los índices de las tres cartas más 20, teniendo en cuenta que, del mismo modo que para el envido, las figuras valen cero.

7- ENVIDO:

7.1 Esta combinación es una de las que más se prestan para la tradicional “mentira”, pues si bien para tener lo que podríamos llamar envido verdadero se requiere de tres (3) cartas que dos (2) sean del mismo palo. Esto sucede corrientemente, así que por lo tanto se envida y revida con frecuencia sin tener cartas para ello, consiguiendo así asustar a los contrarios que creen que tiene un puntaje alto y no aceptan la invitación. Esta parte del juego es considerada “Alma” del mismo por muchos jugadores. Se rige por las siguientes reglas.

7.2 Se deberá proponer el envido antes de jugar alguna de las tres (3) cartas pues tal palabra pronunciada por quien haya jugado su primera carta nada vale.

7.3 Si él o los contrarios aceptan el envite de envido, ganará el que tenga envido de mayor punto cobrando dos puntos por cada vez que haya pronunciado la palabra envido, sino es aceptada la proposición el que la hizo cobrará a razón de un (1) tanto.

7.4 En caso de empate en el número de tantos, del envido querido, ganará la mano.

7.5 Cuando un envido ha sido querido y algún jugador no tuviese dos cartas del mismo palo deberá cantar la carta que tenga, y si todos los jugadores están en tal caso, ganará el que tenga la mayor. Conviene aclarar en este punto, que si el jugador no tiene dos (2) cartas iguales la mayor será el 7 de cualquier palo, dado que las negras solas tienen un puntaje menor que el as.

7.6 Cuando el envido es querido el que sea mano es el que comenzará a cantar los puntos que se tienen.

7.7 Si el que gana un envido se ha equivocado al cantar sus puntos (aun cuando con los que realmente tiene hubiera podido ganar) perderá los tantos que debería percibir los que serán cobrados por el bando contrario, lo mismo sucederá si el que gana un envido se va a baraja sin jugar o mostrar las cartas con las que gana el envido.

7.8 Una vez aceptado el envido con la palabra quiero no podrá revidar ninguno de los jugadores.

7.9 Todo revido encierra en sí la aceptación del envite anterior sin necesidad que previamente se mencione la palabra “quiero”. Si el revido “no se quiere” se cobrarán los puntos correspondientes al envite anterior.

7.10 En caso que a una pareja le falte un tanto para ganar el partido y la pareja contraria le proponga envido o real envido, estos mantendrán su valor normal, quedando a criterio de la primera pareja si revida con falta envido o no.

8- REAL ENVIDO

8.1 Si el real envido fue echado de primera vez vale tres (3) tantos si es querido y uno (1) si no lo fue; si ha sido como revido de alguna proposición de envido, vale los tantos que representen la invitación anterior que se considera ya querida por el hecho de revidar y además los tantos que valen en sí.

9- FALTA ENVIDO

9.1 Puede hacerse la proposición de primera vez o como revido de un simple envido, de envido/envido o un real envido.

9.2 Si no se quiere el envite valdrá sólo un (1) tanto si fue echado de primera vez y los que correspondan los envites anteriores si fueran echados como revido. Si esta invitación es querida el que cobra ganará “tantos”. Los mismos serán los necesarios para concluir un chico, en caso de estar en tantos “malos”, en caso de estar en tantos “buenos” cobrará los tantos que al contrario le falte para concluir el chico.



10- TABLA DE PUNTAJE PARA EL “ENVIDO”

Envido no querido	1 punto
Envido ganado	2 puntos
Envido / envido querido	4 puntos
Envido / Envido no querido	2 puntos
Envido / real envido querido	5 puntos
Envido / real envido no querido	2 puntos
Envido / Envido / Real Envido querido	7 puntos
Envido / Envido / Real Envido no querido	4 puntos
Envido / Envido / Real Envido / Falta Envido no querido	7 puntos
Real Envido no querido	1 punto
Real Envido querido	3 puntos
FALTA ENVIDO (ver apartado falta envido Regla 9)	

11- TRUCO:

11.1 Esta combinación, que es la que en definitiva da el nombre a este juego, es la que se desarrolla al final de cada tiro y se rige por las siguientes reglas:

11.2 Para ganar un truco es menester que se hagan dos (2) bazas de las tres (3) que tiene cada tiro. En esta combinación las cartas tendrán un valor aparte y distinto de lo que hemos mencionado para el envido.

11.3 Las cartas de mayor valor serán:

EL AS DE ESPADAS.

EL AS DE BASTOS.

EL SIETE DE ESPADAS.

EL SIETE DE OROS.

Estas cuatro (4) cartas son las llamadas BRAVAS.

A estas le siguen por orden: LOS TRES, LOS DOS, LOS ASES “FALSOS” (ases de copa y oro) LOS REYES, LOS CABALLOS, LAS SOTAS, LOS SIETE “FALSOS” (siete de basto y siete de copa) LOS SEIS, LOS CINCO y por último LOS CUATRO. En este orden cada uno de ellos “mata” a los inmediatos inferiores y demás.

11.4 Si el truco ha sido querido, el que gana, cobrará dos (2) tantos si “no se quiere”, terminará el tiro. En este caso el que hizo la “invitación” cobrará un (1) tanto. Si se juega de callado, es decir, sin que nadie pronuncie la palabra “truco”, el ganador cobrará un (1) solo tanto.

12- MANO EMPARDADA:

12.1 Cuando se “empata” la primera mano con juegos de cartas (por bando) del mismo valor, se llamará EMPARDE. Cuando esto ocurra, en la segunda mano, “sale” jugando “la mano” y ganará el que “hace” la segunda mano; si aun así, en esta mano vuelve a subsistir el EMPARDE, se continuará igualmente “por mano” a jugar la “tercera” y ganará el truco el que gane ésta. Pero puede ocurrir que nuevamente haya EMPARDE. Si ocurre este episodio, ganarán los jugadores o el jugador, que ha sido mano al comienzo del juego.

13- RETRUCO

13.1 Sin ser “invitado” con el TRUCO, no se puede echar un RETRUCO, puesto que tal palabra es retruque de aquel. Por esto se desprende que solamente puede retrucar el bando previamente convidado.

13.2 Se podrá RETRUCAR inmediatamente después de recibir el canto. Se puede igualmente pensar primero diciendo QUIERO y después jugar el RETRUCO. Retrucar sin decir previamente el QUIERO es ilícito.

13.3 El TRUCO querido y ganado valdrá dos (2) TANTOS El RETRUCO querido y ganado valdrá tres (3) tantos Cuando el que previamente gritó TRUCO y fue RETRUCADO y no



acepta perderá los dos (2) TANTOS como si hubiera cantado y perdido el simple TRUCO.

14- VALECUATRO

14.1 Si luego del RETRUCO el primer jugador que echó el truco QUIERE el RETRUCO podrá echar el VALECUATRO.

14.2 Como su nombre lo indica el que gana esta baza gana cuatro (4) TANTOS. Si no se acepta, el que lo echó (al vale 4) ganará solo tres (3) TANTOS como si hubiese ganado RETRUCO.

15- REGLAS GENERALES

No existen reglas “fijas” pero la usanza dicta de tal forma que a continuación enumeraremos las más conocidas y cuya práctica ya son “regla”.

16- CARTA DADA DE MÁS

16.1 Indefectiblemente cuando un jugador recibe una (1 o dos (2) cartas demás, la mano “va” de vuelta y “reparte” el mismo dador.

16.2 Si el jugador que recibió la o las cartas de más al ver un “buen juego” calla y es descubierto se le anotarán dos (2) tantos en contra.

16.3 Si el descubrimiento se realiza cuando se ha jugado o bien cuando se ha terminado, se le anotarán en contra tantos puntos como haya “ganado”.

17- CARTA “EN MANO”

17.1 Una vez que el jugador tiene las tres (3) cartas en la mano, LAS HAYA VISTO O NO ya no podrá decir ningún canto y pretender que no sea válido.

17.2 No se podrá repetir por ejemplo en la primera mano ¿tenés envidia? a un compañero. Esto es considerado canto.

18- CARTA SOLTADA, CARTA JUGADA

18.1 Cuando un jugador “suelta” la carta y ésta se ve en la mesa, será carta jugada.

18.2 En cambio el jugador podrá cuantas veces quiera colocar “soltando” sus cartas “boca abajo” sobre la mesa, y esto no será carta jugada aunque la suelte.

19- CARTAS ENCIMADAS:

19.1 Cuando un jugador, equivocadamente o adrede lance dos (2) cartas juntas tendrá valor la de abajo.

20- PALABRAS MAL DICHAS ADREDE:

20.1 Es usual escuchar los tradicionales ¡quiebro! por el quiero o ¡turco! por el truco, etc. Esto está definitivamente prohibido.

20.2 En cambio también se escucha el quiero ver, o no quiero ser cobarde, etc. y aquí valdrá el quiero o el no quiero, tal como se entiende primeramente el “no quiero”; o el “quiero”.

21- SITUACIONES ESPECIALES:

En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

22- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.



**JUEGOS 2026
BONAERENSES**

FINAL PROVINCIAL: **Primera etapa: Clasificación en zonas.
Segunda etapa: Simple eliminación.**

22.1 En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

22.2 En caso de empate entre más de 2 equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- **Diferencia de tantos.**
- **Tantos a favor.**
- **Sorteo.**