



**JUEGOS
BONAERENSES**
2024

Reglamento General DEPORTES

Personas con Discapacidad y Trasplantados



AUTORIDADES PROVINCIALES

Gobernador de la Provincia de Buenos Aires

AXEL KICILLOF

Vicegobernadora de la Provincia de Buenos Aires

VERÓNICA MAGARIO

Ministro de Desarrollo de la Comunidad

ANDRÉS LARROQUE

Director General de Cultura y Educación

ALBERTO SILEONI

Subsecretario de Deportes

LEANDRO LURATI

Presidenta del Instituto Cultural

FLORENCIA SAINTOUT

Director Provincial de Torneos y Eventos Deportivos

FRANCO ORONO



AUTORIDADES

JUEGOS BONAERENSES 2024

Director de Juegos Bonaerenses
EUGENIO ACHINELLY

Coordinadores de Deportes Juveniles
DIEGO PELLATI
MARCOS VILLAFañE

Coordinador de Deportes Personas con Discapacidad
GERARDO BURGOS

Coordinadores de Deportes Adultos Mayores
LUCIANA IREBA
PABLO GUEVARA

Coordinador de Cultura
ADRIAN LUNA

Coordinador de Cultura Personas con Discapacidad
ANDRES ROA

Coordinadora Administrativa
CLAUDIA DIAZ ARZAC

Coordinador de Logística
IGNACIO NAVARRO



OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

La competencia, tiene como objetivo principal incluir e integrar a los jóvenes, adultos mayores y personas con discapacidad en la práctica del deporte y la cultura a través de una sana competencia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elaborar estrategias educativas, de integración y de formación para los y las jóvenes que competirán en los Juegos Bonaerenses.
- Promover actividades expresivas y creativas que constituyan verdaderos focos de atracción positivos para nuestros niños, niñas, adolescentes y adultos mayores.

NUESTROS VALORES

Este programa nos permite igualar la participación de los deportistas que se encuentra cada uno de los 135 municipios de la Provincia de Buenos Aires.



DISCIPLINAS DEPORTIVAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

REGLAMENTO GENERAL

CAPÍTULO 1: DESTINATARIOS

Los **JUEGOS BONAERENSES 2024** están destinados a todos los jóvenes, adolescentes y adultos con discapacidad de la Provincia de Buenos Aires, o que desarrollen su actividad deportiva o escolar en el ámbito de la Provincia.

CAPÍTULO 2: PARTICIPANTES

Art.1: En los **JUEGOS BONAERENSES 2024** podrán participar Personas con Discapacidad representantes de Escuelas públicas o privadas, Escuelas de Adultos, Centros de Educación Física, Centros de Día, Talleres Protegidos, Clubes, Centros de Fomento, Centros de Jubilados, Instituciones Barriales, Comercios, Fábricas, Organismos Privados, Asociaciones de Beneficencia, Iglesias, Sindicatos, jóvenes participantes de los programas “Enviación” – “Casas de Encuentro” etc, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires.

Art.2: **Todo equipo representativo deberá ir acompañado por una persona mayor de 21 años, (al cierre de la inscripción de la presente edición)** que se hará responsable ante los organizadores de la conducta y el comportamiento de los participantes, dentro y fuera de los lugares de competencia.

Art.3: **EN LOS CASOS DE PARTICIPANTES QUE LO HAGAN EN REPRESENTACIÓN DE UN ESTABLECIMIENTO EDUCACIONAL, EL MAYOR DEBERÁ SER PERSONAL DOCENTE DEL MISMO.**

En los casos que quienes quieran participar no cuenten con algún organismo privado o estatal que los represente, podrán hacerlo a través de su municipio.

CAPÍTULO 3: PAUTAS DE INSCRIPCIÓN

Art.4: La inscripción se realizará a través de sistema “Plenus” ingresando a <http://plenus.juegos.gba.gob.ar>

Art.5: Los inscriptos deberán ser residentes en el distrito por el cual participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el documento de identidad al 31 de diciembre del año 2023.

NOTA: En el caso que un participante desarrolle actividades deportivas o recreativas en una institución debidamente inscripta u organismo oficial, ubicado en un municipio distinto al de residencia que consta en su documento, podrá inscribirse en la presente edición representando a dicha entidad. Para ello, deberá constar en la Planilla de Buena Fe el nombre de la Institución, firma y sello de la autoridad de la misma, acompañada de la firma y sello del representante municipal correspondiente. En el caso de inscribirse en más de una disciplina, en todas ellas deberá hacerlo de acuerdo a este procedimiento



Art.6: Sólo se podrá participar por un municipio.

Art.7: Por la mera circunstancia de inscribirse en los juegos, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar. Asimismo, reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina Provincial, en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

Art.8: Los participantes podrán inscribirse en más de una disciplina en la Etapa Municipal.

Art.9: En las disciplinas grupales o de pareja si uno de los participantes clasificados para la Etapa Regional o Final Provincial no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto como sustituto en el torneo para tal fin. El municipio será responsable de informar el motivo de la no participación del deportista a la Coordinación del área de los JUEGOS BONAERENSES 2024 por escrito. Si el deporte correspondiente permite la inscripción de más de un sustituto, el municipio además deberá indicar qué sustituto tomará ese lugar con un plazo máximo de 48 hs antes del inicio de competencia.

Art.10: En caso de que un participante esté inscripto a nivel individual y además a nivel pareja o grupal, si se superpusieron las presentaciones en alguna de las etapas, el participante deberá resignar su participación a nivel individual y continuar en la disciplina de pareja o grupal, obedeciendo al principio de Solidaridad conjunta.

Art.11: 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 dos (2) de ellas.

Art.12: Si un participante resultase ganador de la Etapa Regional en una disciplina de Deportes y una de Cultura, podrá participar en ambas, no siendo responsabilidad de los JUEGOS BONAERENSES la superposición de cronograma que pudiera producirse (No se alterarán los cronogramas de participación).

Art.13: **La constatación de violaciones a estos puntos, significa la descalificación del/los participantes.**

CAPÍTULO 4: INSCRIPCIÓN: DOCUMENTACIÓN OBLIGATORIA

Art.14: La inscripción será libre y gratuita, (Art.4).

Art.15: Para formalizar la misma deberá presentarse al municipio:

- a) Ficha de autorización y Salud.
- b) Fotocopia D.N.I. actualizado.
- c) **Certificado Único de Discapacidad (CUD)** por cada participante, que acredite el diagnóstico y tipo de discapacidad según corresponda para la disciplina a participar.
- d) En caso de que la persona participante no posea el CUD, recomendamos a las Autoridades Municipales que asesoren a la misma para que inicie el trámite de este. Mientras este trámite es realizado, y como excepción, el participante podrá participar en los JUEGOS BONAERENSES, presentando un Certificado que acredite discapacidad (la que indique



cada disciplina específica) emitido por una institución u Organismo del Estado (por ejemplo, un Hospital Público o Escuela a la que asiste).

- e) Discapacidad Intelectual: en ausencia de CUD, tener en cuenta el punto d). Mientras tanto, presentar certificación de cada participante de la Institución Educativa, Social o en su defecto Hospital Estatal, a la que pertenezca, que avale la Discapacidad Intelectual del competidor (en forma individual). Esta documentación deberá ser entregada antes de que se concrete la Etapa Municipal.
- f) Las fichas médicas quedarán en poder del municipio mientras dure la Etapa Municipal y Regional. Será de su responsabilidad presentar el original al momento de acreditar a los participantes con anterioridad al desarrollo de la competencia en la Etapa Regional. Estas podrán ser requeridas por la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires en cualquier momento.

Art.16: Las fichas médicas quedarán en poder del municipio mientras dure la Etapa Municipal y Regional. Será de su responsabilidad presentar el original al momento de acreditar a los participantes con anterioridad al desarrollo de la competencia en la Etapa Regional. Estas podrán ser requeridas por la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires en cualquier momento.

Ningún participante podrá comenzar a competir en ninguna de las etapas, si el municipio no tiene en custodia la ficha médica de cada uno de ellos.

Art.17: **NOTA:** Si durante el proceso de inscripción o durante etapas posteriores se detecta que un mismo participante se encuentra en disciplinas donde su tipo de discapacidad difiere (ejemplo: un participante inscripto en fútbol para personas con discapacidad intelectual y en natación para personas con discapacidad auditiva)

quedará a criterio del coordinador de la disciplina evaluar si debe o no ser descalificado de la competencia, o las condiciones en las que podrá seguir compitiendo.

4.1 USO DEL SISTEMA DE INSCRIPCIÓN DIGITAL “PLENUS”

Art.18: **Los participantes** deberán inscribirse a través de un “INSCRIPTOR” previamente registrado en PLENUS.

Art.19: **Los Inscriptores** deberán registrarse en “PLENUS” y esperar la contraseña de ingreso que el sistema enviará automáticamente al mail que hayan declarado.

Art.20: **La Subsecretaría de Deportes** habilitará como “ORGANIZADORES” a aquellos que haya certificado la autoridad municipal de Deportes.

Art.21: Esta certificación deberá efectuarse por mail a **validacionorganizadores2024@gmail.com** conteniendo formulario (descargar de <https://juegos.gba.gob.ar>) firmado, escaneado o fotografiado.

Art.23: Por la mera circunstancia de suscribir la correspondiente Inscripción, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar. Asimismo, reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina allí establecido o el órgano que en el



futuro lo reemplace, consintiendo expresamente lo establecido por el Art. 13 del Reglamento de Transgresiones y Penas. en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

Art.24: Error en n° de documento de identidad:

- a) En caso de registrarse la inscripción de un participante con un número de D.N.I. que no sea el correcto **(1)** y con posterioridad se quiera inscribir el propietario de ese n° **(2)** y el sistema le comunique que hay otro participante inscripto con ese número, se procederá de la siguiente manera:
- b) Se solicitará al inscriptor del participante **(2)** que envíe por mail la copia escaneada o fotografiada de su DNI a modo de certificar la veracidad del n°.
- c) Una vez constatado el DNI por parte de la Subsecretaría de Deportes, se observará al participante **(1)**, desaprobando la planilla que lo contiene.
- d) Se comunicará al Municipio inscriptor del participante **(1)** que tiene un plazo de cinco (5) días hábiles para corregir el número de DNI, caso contrario el participante será eliminado definitivamente, procediendo a aprobar la planilla sin el mismo.

NOTA: Para la presente edición, no será obligatorio el campo “RESPONSABLE MUNICIPAL” de las Listas de Buena Fe

CAPÍTULO 5: CRONOGRAMA

Inscripción:	hasta el 03 de mayo.
Etapas Municipales:	del 6 de mayo hasta 10 días previo a la fecha de disputa del regional correspondiente a la disciplina.
Etapas Regionales:	del 1° de julio al 30 de agosto.
Etapas Inter-regionales:	del 2 al 20 de septiembre
Final Provincial:	1era quincena de octubre


CAPÍTULO 6: DISCIPLINAS
DISCIPLINAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

DEPORTE	SEXO	CATEG	GRUPO DISCAPACIDAD	MODALIDAD
ATLETISMO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	MASCULINO	SUB 15 (nacidos entre 2012 y 2009)	INTELECTUAL "A"	LIBRE
			MOTOR	
		+ 16 (nacidos entre 2008 y 1924)	VISUAL	
			PC	
	FEMENINO	SUB 15 (nacidos entre 2012 y 2009)	INTELECTUAL "A"	
			MOTOR	
		+ 16 (nacidos entre 2008 y 1924)	VISUAL	
			PC	
	MASCULINO/MIXTA (POSTA)	ÚNICA +12 (nacidos entre 2012 y 1924)	INTELECTUAL "B"	



	FEMENINO (POSTA)	ÚNICA +12 (nacidos entre 2012 y 1924)	INTELECTUAL "B"	
	FEMENINO	+12 (nacidos entre 2012 y 1924)	INTELECTUAL "C"	
	MASCULINO	+12 (nacidos entre 2012 y 1924)	INTELECTUAL "C"	
BÁSQUET 3 VS 3 SOBRE SILLA DE RUEDAS	MIXTO	SUB 16 (nacidos entre 2012 y 2008)	MOTOR	LIBRE
	MIXTO	SUB 23 (nacidos entre 2007 y 2001)	MOTOR	





BOCCIA	MIXTO	SUB 18 (nacidos entre 2012 y 2006)	BC1	LIBRE
			BC2	
			BC3	
			BC4	
		+ 18 (nacidos entre 2005 y 1924)	BC1	
			BC2	
			BC3	
			BC4	
BONAERENSES EN CARRERA PCD	FEMENINO	+ 18 (nacidos entre 2006 y 1924)	INTELLECTUAL (NIVEL ÚNICO)	LIBRE
	MASCULINO			



FÚTBOL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL	FEMENINO	SUB 16 (nacidos entre 2012 y 2008)	INTELECTUAL (NIVEL ÚNICO)	LIBRE	
		+ 17 (nacidos entre 2007 y 1924)	INTELECTUAL (NIVEL ÚNICO)		
	MASCULINO	SUB 16 (nacidos entre 2012 y 2008)	INTELECTUAL A		LIBRE
			INTELECTUAL B		
			INTELECTUAL C		
			INTELECTUAL D		
		+ 17 (nacidos entre 2007 y 1924)	INTELECTUAL A		
			INTELECTUAL B		
			INTELECTUAL C		
			INTELECTUAL D		
FÚTBOL PARA PERSONAS CON SÍNDROMES	MASCULINO	ÚNICA + 15 (nacidos entre 2009 y 1924)	DE DOWN, PRADER-WILLI, X-FRÁGIL Y OTROS	LIBRE	



FÚTBOL PARA PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL (PC)	FEMENINO	+ 16 (nacidos entre 2008 y 1924)	PC	LIBRE
	MASCULINO	+ 16 (nacidos entre 2008 y 1924)	PC	
GOALBALL	MIXTO	SUB 19 (nacidos entre 2012 y 2005)	B1,B2,B3	LIBRE
NATACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	FEMENINO	SUB 14 (nacidos entre 2010 y 2012)	INTELECTUAL	LIBRE
			AUDITIVO	
			VISUAL	
		SUB 16 (nacidos entre 2008 y 2009)	MOTOR/PC S1-S2-S3	
			MOTOR/PC S4-S5	
			MOTOR/PC S6-S7	
	MASCULINO	SUB 14 (nacidos entre 2007 y 1924)	MOTOR/PC S8-S9-S10	
			MOTOR/PC S8-S9-S10	
MASCULINO	SUB 14 (nacidos entre 2007 y 1924)	INTELECTUAL		
		AUDITIVO		



		2010 y 2012)	VISUAL	
			MOTOR/PC S1-S2-S3	
		SUB 16 (nacidos entre 2008 y 2009)	MOTOR/PC S4-S5	
			MOTOR/PC S6-S7	
		+ 17 (nacidos entre 2007 y 1924)	MOTOR/PC S8-S9-S10	
PARABÁDMINTON	FEMENINO	SUB 20 (nacidos entre 2010 y 2004)	MOTOR EN SILLA DE RUEDAS	LIBRE
	MASCULINO			
	FEMENINO			
	MASCULINO			



TENIS DE MESA ADAPTADO	MIXTO	SUB 18 (nacidos entre 2012 y 2006)	MOTOR EN SILLA DE RUEDAS	NO FEDERADOS
			MOTOR A PIE	
	FEMENINO		INTELECTUAL	
	MASCULINO	INTELECTUAL		
	FEMENINO	+ 19 (nacidos entre 2005 y 1924)	INTELECTUAL	
	MASCULINO		INTELECTUAL	

DISCIPLINAS PARA TRASPLANTADOS

Las disciplinas que se detallan a continuación serán organizadas a través de una tarea conjunta entre la Subsecretaría de Deportes, ADETRA y el CUCAIBA

De estas disciplinas podrán tomar parte los receptores trasplantados de corazón, riñón, hígado, páncreas, pulmón, intestino, médula ósea o córnea.

Los competidores deberán haber sido trasplantados con un año de antelación a la fecha de realización de las competencias y poseer un funcionamiento estable del injerto.

DEPORTE	SEXO	CATEG	AÑO NAC.	MODALIDAD
ATLETISMO (1.500 m.)	Masc. y Fem	Sub -17	2007/08/09/10/11	LIBRE
		+18	1985/2006	LIBRE
		+40	1965/84	LIBRE
		+60	1964 y anteriores	LIBRE
NATACION 50 M. LIBRE	Masc. y Fem.	Sub -17	2007/08/09/10/11	LIBRE
		+18	1985/2006	LIBRE
		+40	1965/84	LIBRE
		+60	1964 y anteriores	LIBRE



TENIS DE MESA	Individual Mixto	Sub -17	2007/08/09/10/11	LIBRE
		+18	1985/2006	LIBRE
		+40	1965/84	LIBRE
		+60	1964 y anteriores	LIBRE

La inscripción se realizará a través del sistema <http://plenus.juegos.gba.gob.ar> (CAP 4.1), que será la única vía de inscripción a los Juegos Bonaerenses.

CAPÍTULO 7: RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA

Art.25: Etapa Municipal: Dirección de Deportes Municipal. (Cada Municipio determinará sistema de competencia, Fixtures y eventualmente tiempos de juego).

Art.26: Etapa Regional e inter: Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.
Dirección de Deportes del Municipio Sede.

Art.27: Final Provincial: Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

CAPÍTULO 8: ACREDITACIÓN DE IDENTIDAD

Art.28: Se utilizará para acreditar la identidad de los participantes:

a) Documento Nacional de Identidad.

Art.29: En caso de no poder acreditar identidad con el documento enunciado, por extravío o robo, se deberá presentar la constancia original del D.N.I. en trámite, a la que se adjuntará foto actualizada, certificada por el Director de Deportes o autoridad municipal y copia de la partida de nacimiento.

Art.30: Los extranjeros que no hubieran tramitado su correspondiente D.N.I., por esta edición, podrán acreditar su identidad con: Pasaporte o Cédula de Identidad del país de origen.

Art.31: En todos los casos que se acredite identidad con documentos en los que no conste el domicilio, deberán presentar Certificación de Domicilio actualizada expedida por autoridad competente.

Art.32 El único documento válido será el D.N.I Tarjeta para todos los menores de 75 años.

CAPÍTULO 9: PARTICIPANTES

Art.33: Los atletas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado para la actividad deportiva que corresponda. Cada participante deberá conocer la disciplina de manera que pueda respetar las reglas y a su vez, no poner en riesgo su integridad física y/o psíquica.



CAPÍTULO 10: ACOMPAÑANTES

Art.34: La Coordinación de los JUEGOS BONAERENSES garantizará el número suficiente de ACOMPAÑANTES para el traslado seguro y eficaz de los atletas.

Art. 35: El ACOMPAÑANTE deberá reunir los siguientes requisitos:

1. Deberá ser mayor de veintiún (21) años.
2. Deberá estar debidamente acreditado.

CAPÍTULO 11: SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL

Etapas Municipales: A cargo del Municipio.

Etapas Regionales e inter: Ministerio de Desarrollo de la Comunidad de la Provincia de Buenos Aires.

Final Provincial: Ministerio de Desarrollo de la Comunidad de la Provincia de Buenos Aires.

NOTA: Se deberá remitir la copia de la póliza de seguro que tome cada municipio.

CAPÍTULO 12: TRIBUNALES DE DISCIPLINA

En todas las instancias de desarrollo de los **JUEGOS BONAERENSES** funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial.

Art.36:

- a) Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada municipio, siendo este irrecurrible, excepto en el caso que la denuncia lo involucre como organizador, razón por la cual dicha protesta se elevará al Tribunal de Disciplina Provincial.
- b) La Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires no dará curso a protestas relacionadas con la Etapa Municipal, que juzgue de incumbencia del Tribunal de Disciplina Municipal.
- c) Durante las instancias Regional, inter-regional y y Final Provincial el Tribunal de Disciplina Provincial, será el encargado de impartir justicia sobre los casos que así lo requieran, el que dictará sus fallos interpretando el Reglamento de Transgresiones y Penas (<https://juegos.gba.gob.ar> – Reglamentos Generales).

Art.37: PROTESTAS O DENUNCIAS: Deberán ser elevadas al Tribunal de Disciplina Provincial (formulario 2) exclusivamente por la autoridad Municipal de Deportes, personalmente o por mail a tribunal.bonaerenses@gmail.com, acompañando las pruebas consignadas en el Reglamento de Transgresiones y Penas. de no ser así no se dará curso a la protesta formulada.



CAPÍTULO 13: REUNIONES REGIONALES Y ETAPA REGIONAL

Art.38: Previo a la finalización de la Etapa Municipal, se reunirán los municipios por regiones con las autoridades de los JUEGOS BONAERENSES 2024, a fin de determinar las fechas, lugares y modalidad de la competencia de la Etapa Regional.

Art.39: Los representantes de los municipios que se ofrezcan como sede para la organización de distintas actividades, deberán participar de dicha reunión, con la propuesta definida de las disciplinas que se plantean organizar, el lugar, fechas tentativas y modalidad, con la finalidad de que cada municipio se retire de la reunión con el calendario completo de toda la etapa.

Art.40: CAMBIOS DE FECHA O SEDE

Ante cualquier imprevisto que obligue a cambiar una fecha o un escenario de competencia, el Municipio Sede tiene la obligación de solicitar el acuerdo a la totalidad de los municipios de la región por escrito. Luego notificará fehacientemente dicho acuerdo a la Coordinación del Área y Tribunal de Disciplina. De no cumplirse con este requisito, cualquier cambio que se realice no será válido.

En caso de que se suspenda una actividad en el día de la competencia, por razones de fuerza mayor, el municipio sede tiene la obligación de comunicarlo telefónicamente y por mail al resto de los municipios y a la Coordinación del Área de los JUEGOS BONAERENSES 2024. Luego deberá seguir el procedimiento anterior para la reorganización.

Si en la **Etapa Regional** se debe suspender el desarrollo de una competencia por razones de fuerza mayor y es necesario finalizar en otra fecha, solo se permitirá el reemplazo de los jugadores que iniciaron dicha etapa en situaciones excepcionales debidamente autorizadas.

CAPÍTULO 14: RESPONSABILIDAD DEL MUNICIPIO SEDE

Art.41: La acreditación de los participantes en la Etapa Regional, se deberá realizar en los escenarios de competencias, antes del inicio de las mismas, de acuerdo al cronograma establecido, con los documentos enunciados para tal fin.

Art.42: El Municipio Sede de una instancia regional deberá comunicar fehacientemente por nota o por mail (plazo máximo de 48 horas de finalizada dicha competencia), los resultados de la misma a la Coordinación provincial de la disciplina, remitiendo la planilla de Control de resultado correspondiente.

Art.43: Las planillas de juego, o actas de los eventos y/o competencias disputadas en la instancia de referencia, deberán ser conservadas (debidamente conformadas y firmadas por competidores, jueces/árbitros y autoridad municipal responsable) en dicho municipio. Estarán a disposición de las comunas participantes que las soliciten, de la Coordinación de los JUEGOS BONAERENSES 2024 y/o del Tribunal de Disciplina Provincial.

Art.44: Al finalizar la etapa Municipal, el Municipio deberá ingresar al sistema web para la carga de resultados. Esto debe ser realizado dentro de las 48 hs hábiles posteriores al fin de cada



competencia. De no cumplirse, la coordinación de la disciplina definirá si los resultados son válidos para cargar los resultados, especialmente los finalistas.

Art.45: Respecto a la clasificación funcional, el municipio SEDE de la etapa regional deberá enviar la planilla de “Registro del proceso de clasificación” también subida a la web de los juegos firmada por el evaluador o clasificador funcional y la autoridad responsable del municipio designada al regional o el director de deportes.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL e INTER-REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL e INTER-REGIONAL, ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

CAPÍTULO 15: CLASIFICACIÓN FUNCIONAL

Art.46: Los deportistas deberán ser clasificados en la instancia Regional. La Coordinación de los Juegos Bonaerenses será responsable de gestionar y habilitar los evaluadores o clasificadores funcionales adecuados, en las distintas disciplinas en conjunto con el organizador de la competencia regional.

CAPÍTULO 16: SUSTITUCIONES (inscripción vía web):

Art.47: Una vez realizada la inscripción en el sistema, sólo se permitirán las sustituciones especificadas en este Reglamento General, previa aprobación de la Coordinación del Área de los Juegos.

Art.48: REMPLAZOS EXTRAORDINARIOS

- a) En las pruebas individuales, si el ganador de la Etapa Municipal no puede seguir participando, ocupará su lugar el deportista que ocupe el segundo puesto.
- b) En caso de que una pareja clasificada no pueda competir en la Etapa Regional o la Final Provincial, su lugar será ocupado por la pareja ubicada en el segundo puesto, en la etapa anterior.
- c) En las pruebas de pareja o grupales si uno de los participantes clasificados para la Etapa Regional o Final Provincial no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en el torneo. El Municipio será responsable de designar al reemplazante debiendo solicitar la autorización a la Coordinación de los Juegos hasta 48 horas antes del comienzo de la competencia.

CAPÍTULO 17: NO PRESENTACIÓN Y/O ABANDONO

- a) Clasificación por zonas: si por algún motivo un jugador, pareja o equipo abandona un partido se procederá de la siguiente manera:
 - Se le dará por perdido el partido, manteniendo los chicos y/o tantos obtenidos hasta ese momento, dándole por ganado el partido a su rival con los chicos y/o tantos óptimos según corresponda para cada disciplina. **En el caso de no presentación, no se tendrá en cuenta ningún partido disputado.**



- Si se produjese el abandono del ganador de una etapa, pasará a disputar la etapa siguiente el participante o pareja clasificado en segundo lugar.

b) Sistema de eliminación simple: el participante o pareja quedará fuera de la competencia y obtendrá el derecho de pasar a la instancia siguiente su adversario.

NOTA: Toda situación inherente al desarrollo de las competencias que no esté especificada en el presente Reglamento General será resuelta por la Coordinación de la Disciplina correspondiente y su decisión será inapelable.



CAPÍTULO 18: REGIONES

Art.49: Para el desarrollo de los **JUEGOS BONAERENSES 2024** se ha dividido la Provincia en 16 REGIONES de acuerdo con el siguiente detalle:

REGIONES	MUNICIPIOS
I	BERISSO - CNEL. BRANDSEN - CHASCOMÚS - ENSENADA - GRAL. BELGRANO - GRAL. PAZ - LA PLATA - MAGDALENA - MONTE - PUNTA INDIO
II	ALMIRANTE BROWN - AVELLANEDA - BERAZATEGUI - FLORENCIO VARELA - LANÚS - LOMAS DE ZAMORA - QUILMES
III	LA MATANZA - ITUZAINGÓ - MERLO - MORÓN
IV	HURLINGHAM - GRAL. SAN MARTÍN - JOSÉ C. PAZ - MALVINAS ARGENTINAS - MORENO - SAN MIGUEL - TRES DE FEBRERO
V	CAMPANA - ESCOBAR - SAN FERNANDO - SAN ISIDRO - TIGRE - VICENTE LÓPEZ - ZÁRATE
VI	CARMEN DE ARECO - SAN ANTONIO DE ARECO - CHIVILCOY - EXALTACIÓN DE LA CRUZ - GRAL. RODRÍGUEZ - LUJÁN - MERCEDES - PILAR - SAN ANDRÉS DE GILES - SUIPACHA
VII	CAÑUELAS - ESTEBAN ECHEVERRÍA - EZEIZA - GRAL. LAS HERAS - LOBOS - MARCOS PAZ - NAVARRO - PRESIDENTE PERÓN - ROQUE PÉREZ - SAN VICENTE
VIII	ARRECIFES - BARADERO - CAPITÁN SARMIENTO - COLÓN - PERGAMINO - RAMALLO - ROJAS - SALTO - SAN NICOLÁS - SAN PEDRO
IX	ALBERTI - BRAGADO - CARLOS CASARES - CHACABUCO - GRAL. ARENALES - GRAL. PINTO - GRAL. VIAMONTE - JUNÍN - LEANDRO N. ALEM - LINCOLN - NUEVE DE JULIO - PEHUAJÓ
X	AMEGHINO - CARLOS TEJEDOR - GRAL. VILLEGAS - PELLEGRINI - RIVADAVIA - SALLIQUELÓ - TRENQUE LAUQUEN - TRES LOMAS
XI	ADOLFO ALSINA - CNEL. SUÁREZ - DAIREAUX - GRAL. LAMADRID - GUAMINÍ - HIPÓLITO YRIGOYEN - PUÁN - SAAVEDRA - TORNQUIST
XII	AZUL - BOLÍVAR - GRAL. ALVEAR - LAS FLORES - OLAVARRÍA - RAUCH - SALADILLO - TAPALQUÉ - VEINTICINCO DE MAYO
XIII	CASTELLI - DE LA COSTA - DOLORES - GRAL. GUIDO - GRAL. LAVALLE - GRAL. MADARIAGA - LEZAMA - MAIPÚ - PILA - PINAMAR - TORDILLO - VILLA GESELL
XIV	BAHÍA BLANCA - CNEL. ROSALES - MONTE HERMOSO - PATAGONES - VILLARINO
XV	BENITO JUÁREZ - CNEL. DORREGO - CNEL. PRINGLES - GONZÁLEZ CHAVES - LAPRIDA - SAN CAYETANO - TRES ARROYOS
XVI	AYACUCHO - BALCARCE - GRAL. ALVARADO - GRAL. PUEYRREDÓN - LOBERÍA - MAR CHIQUITA - NECOCHEA - TANDIL



Art.49: La disciplina FUTBOL deberá participar de la instancia Inter-regional de acuerdo con el siguiente detalle:

INTER	REG	MUNICIPIOS
1	I	BERISSO - CNEL. BRANDSEN - CHASCOMÚS - ENSENADA - GRAL. BELGRANO - GRAL. PAZ – LA PLATA - MAGDALENA - MONTE - PUNTA INDIO
	XIII	CASTELLI - DE LA COSTA - DOLORES - GRAL. GUIDO - GRAL. LAVALLE - GRAL. MADARIAGA - LEZAMA - MAIPÚ - PILA - PINAMAR - TORDILLO - VILLA GESELL
2	II	ALMIRANTE BROWN - AVELLANEDA - BERAZATEGUI - FLORENCIO VARELA – LANÚS - LOMAS DE ZAMORA - QUILMES
	III	LA MATANZA - ITUZAINGÓ – MERLO - MORÓN
3	IV	HURLINGHAM - GRAL. SAN MARTÍN - JOSÉ C. PAZ - MALVINAS ARGENTINAS - MORENO – SAN MIGUEL - TRES DE FEBRERO
	V	CAMPANA - ESCOBAR - SAN FERNANDO - SAN ISIDRO - TIGRE - VICENTE LÓPEZ - ZÁRATE
4	VI	CARMEN DE ARECO - SAN ANTONIO DE ARECO - CHIVILCOY - EXALTACIÓN DE LA CRUZ -- GRAL. RODRÍGUEZ – LUJÁN - MERCEDES - PILAR - SAN ANDRÉS DE GILES - SUIPACHA
	VIII	ARRECIFES - BARADERO - CAPITÁN SARMIENTO - COLÓN – PERGAMINO - RAMALLO - ROJAS - SALTO - SAN NICOLÁS - SAN PEDRO
5	VII	CAÑUELAS - ESTEBAN ECHEVERRÍA - EZEIZA - GRAL. LAS HERAS - LOBOS - MARCOS PAZ - NAVARRO - PRESIDENTE PERÓN - ROQUE PÉREZ - SAN VICENTE
	XII	AZUL - BOLÍVAR - GRAL. ALVEAR - LAS FLORES - OLAVARRÍA - RAUCH - SALADILLO – TAPALQUÉ - VEINTICINCO DE MAYO
6	IX	ALBERTI - BRAGADO - CARLOS CASARES - CHACABUCO - GRAL. ARENALES - GRAL. PINTO - GRAL. VIAMONTE - JUNÍN - LEANDRO N. ALEM – LINCOLN- NUEVE DE JULIO - PEHUAJÓ
	X	AMEGHINO - CARLOS TEJEDOR - GRAL. VILLEGAS - PELLEGRINI - RIVADAVIA - SALLIQUELÓ - TRENQUE LAUQUEN - TRES LOMAS
7	XI	ADOLFO ALSINA - CNEL. SUÁREZ - DAIREAUX - GRAL. LA MADRID - GUAMINÍ – HIPÓLITO YRIGOYEN - PUÁN - SAAVEDRA – TORNQUIST
	XIV	BAHÍA BLANCA - CNEL. ROSALES - MONTE HERMOSO - PATAGONES – VILLARINO
8	XV	BENITO JUÁREZ - CNEL. DORREGO - CNEL. PRINGLES - GONZALES CHAVES - LAPRIDA - SAN CAYETANO - TRES ARROYOS
	XVI	AYACUCHO - BALCARCE - GRAL. ALVARADO - GRAL. PUEYRREDÓN - LOBERÍA - MAR CHIQUITA - NECOCHEA – TANDIL

CAPÍTULO 19: COMPETENCIA ETAPA REGIONAL E INTER-REGIONAL

Art.50: En aquellas disciplinas en las que se deban disputar partidos, se utilizará el sistema de eliminación simple.



REGLAMENTOS ESPECIFICOS

ATLETISMO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Coordinadoras: FERNANDA ANZORENA / VALERIA PECCHINENDA

ARTÍCULO 1: DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar del deporte todos los inscriptos en la disciplina Atletismo PC - Atletismo MOTORES - Atletismo VISUAL - Atletismo INTELECTUAL "A" (en las categorías SUB15 y MÁS 16) y Atletismo Intelectual "B" y "C" (categoría MÁS 12), que cumplan con los requisitos detallados más adelante en cada tipo de discapacidad.

En la siguiente tabla se indican las disciplinas en las que cada participante puede inscribirse de acuerdo con su discapacidad y a qué etapa de los juegos corresponde.

DISCIPLINAS POR ETAPA			CLASE	CLASIFICACIÓN GENERAL	
MUNICIPAL	REGIONAL	PROVINCIAL		UNICA +12	TOTAT POR ETAPA
Posta Femenina 5 x 80M	Posta Femenina 5 x 80M	Posta Femenina 5 x 80M	Intelectual con Síndrome asociado	5	5
Posta Masculino/mixta 5 x 80M	Posta Masculino/mixta 5 x 80M	Posta Masculino/mixta 5 x 80M		5	5
Salto en largo con zona Carreras de pista 80mts. Lanzamiento de pelota de sóftbol	2 pruebas (80 mts./ Salto en largo, Lanzamiento de pelota de softbol)	1 prueba (pista/campo)	Intelectual con Síndrome específico	3M/ 3F	6

TIPO DE DISCAPACIDAD	DISCIPLINAS POR ETAPA			CLASE	CLASIFICACIÓN GENERAL		
	MUNICIPAL	REGIONAL	PROVINCIAL		SUB 15	MÁS 16	TOTAL POR ETAPA
INTELECTUAL "A"	Lanzamiento de Bala, Salto en largo Carreras de pista 100mts.	2 pruebas (pista y campo)	1 prueba (pista/campo)	Intelectual T/F 20	3F/3M	3F/3M	12
PC	Lanzamiento de Bala y Clava, Salto en largo Carreras de pista 100mts.	2 pruebas (pista y campo)	1 prueba (pista/campo)	T34-T37/F34-F37 Lanz. Clava: F 32	4F/4M	4F/4M	16
MOTOR	Lanzamiento de Bala, Salto en largo *, Carreras de pista 100mts.			T/F 40-47 T/F 62-64 F 54-57 T3/T4	3F/3M	3F/3M	12
VISUAL				T 11-13/F11-F13	3F/3M	3F/3M	12

***En la categoría Motor Baja estatura (40/41) no habrá salto en Largo.**



ARTÍCULO 2: Disciplinas

- Prueba de pista: 100 mts.
- Pruebas de campo: salto en largo (se considerará de campo para la organización), lanzamientos de bala y clava.

ARTÍCULO 3: Sobre las Clasificaciones funcionales motriz, visual e intelectual

La clasificación inicial del deportista deberá establecerse inicialmente en cada municipio.

Habrá una instancia de evaluación o clasificación funcional en la etapa regional donde se le otorgará la clase con la que competirá en la etapa regional, en la final provincial **TODOS LOS ATLETAS** serán convocados a excepción de la categoría intelectual para **RECTIFICAR** la categoría funcional. Esta clase podrá ser la definitiva y no modificarse con la edad, y será criterio del evaluador o clasificador funcional, establecer si es o no permanente.

Si la clase otorgada difiere de la clase anterior, el deportista competirá en los eventos que le correspondan acorde a la nueva clasificación.

Si el deportista resulta no elegible luego del proceso de clasificación, este no podrá participar en atletismo para personas con discapacidad.

ARTÍCULO 4: Criterios de clasificación entre etapas

- **Etapla municipal:** es responsabilidad de cada municipio definir qué deportistas participarán y en qué disciplinas. La inscripción se hará en el nuevo sistema online que dispondrá la organización de los Juegos Bonaerenses. El municipio tiene la facultad de efectuar la evaluación o clasificación funcional inicial en esta etapa. En esta instancia cada deportista podrá participar en todas las disciplinas.
- **Etapla regional:** es responsabilidad de la sede de cada etapa regional establecer los eventos a realizar con los clasificados de la etapa anterior. El municipio SEDE deberá contactarse con la coordinación de atletismo PCD de los Juegos Bonaerenses para gestionar la presencia de un evaluador o clasificador funcional en la competencia. Los deportistas que vayan a competir en esta etapa deberán ser clasificados para poder participar en los eventos correspondientes. En esta etapa podrán participar en dos pruebas, en la que clasifico para el regional y en otra (si clasifico en una prueba de campo podrá realizar una de pista y viceversa), independientemente si la segunda prueba este cargada en el plenus, esto da la posibilidad de que el atleta tenga otra posibilidad de competencia y sumar más chances para la final.
- El Municipio SEDE tendrán 48hs. para enviar los resultados a esta Coordinación los resultados de regionales de los tres primeros puestos.



- **Etapa provincial:** es responsabilidad de la coordinación de los juegos Bonaerenses definir los eventos por clase y categoría, en los que podrán participar los deportistas.

ARTÍCULO 5: La clasificación a cada etapa se realizará de la siguiente forma:

5.1 Discapacidades Intelectuales: clasifica el primero de pista, el primero de salto en largo y el primero de los lanzamientos. Si un atleta clasifica primero en la instancia municipal, podrá optar por elegir dos pruebas para competir en el regional. Si clasifica primero en dos pruebas en la instancia regional, deberá optar por una para pasar a la final. Respecto a la posta, clasificará la ganadora femenina y la masculina/mixta. Los atletas que participan de la posta no podrán competir en ninguna prueba individual.

5.2 Discapacidades Motoras, PC, Visuales: clasifica el primero de pista, el primero de salto en largo y el primero de los lanzamientos. Se ordenará a los deportistas de lanzamiento y salto con su marca y se determinará al ganador según el mejor porcentaje (entre todas las clases funcionales de la misma discapacidad) obtenido respecto al récord de las tablas del anexo I. Clasificará el deportista mejor posicionado en el ranking, a excepción de la prueba de Clava, que al ser una única categoría(F32) clasifica el primero.

5.3 Si alguno de estos deportistas no pudiera luego asistir a la final provincial, tomará su lugar el atleta clasificado segundo en el ranking para las pruebas individuales.

5.4 El Municipio designado como organizador del regional será el encargado de informar en 48hs. los resultados a todos los municipios participantes, los cuales serán responsables de corroborar que sean correctos. La Coordinación de Atletismo PCD **No** harán modificaciones de pruebas en la final provincial.

LA EVALUACIÓN O CLASIFICACIÓN FUNCIONAL SERÁ GESTIONADA EN CONJUNTO CON LA COORDINACIÓN DE ATLETISMO PCD, QUIENES DEFINIRÁN SI SERÁ NECESARIA LA PRESENCIA DE UNO O MÁS EVALUADORES O CLASIFICADORES (PARA DISC. MOTRIZ, PC O VISUAL) EN FUNCIÓN DE LA CANTIDAD DE DEPORTISTAS

ETAPA LOCAL Y REGIONAL: EN DISCAPACIDAD INTELECTUAL "A", INTELECTUAL "C", MOTRIZ, VISUAL Y PC, CLASIFICAN TRES DEPORTISTAS, 1 FEMENINO Y 1 MASCULINO DE PISTA, DE SALTO EN LARGO Y DE LOS LANZAMIENTOS.

EN DISCAPACIDAD MOTRIZ, PC Y VISUAL CLASIFICA EL MEJOR PORCENTAJE DE SALTO Y DE LOS LANZAMIENTOS ENTRE TODAS LAS CLASES FUNCIONALES DE LA MISMA DISCAPACIDAD



ARTÍCULO 6: Categorías por edad:

6.1 Pruebas individuales Intelectual A

- SUB15 (2012/ 2011/2010/2009)
- MÁS 16 (2008 y anteriores, sin límite de edad)

6.2 Intelectual “B” - Posta femenina/masculina-mixta:

- Única: mayores de 12 (hasta 2012 y anteriores, sin límite de edad)

6.3 Intelectual “C”:

- Única: mayores de 12 (hasta 2012 y anteriores, sin límite de edad)

6.4 Pruebas individuales Motor / PC / Visual

- SUB15 (2012/ 2011/2010/2009)
- MÁS 16 (2008 y anteriores, sin límite de edad)

ARTÍCULO 7: Modalidad de la competencia

La modalidad para la competencia en todos los tipos de discapacidad es LIBRE. Esto quiere decir que podrán participar todos los deportistas que hayan competido en eventos Nacionales, a excepción de aquellos que:

7.1 Hayan participado en la última edición de los Juegos Panamericanos, Campeonatos Mundiales y/o Juegos Paralímpicos, o eventos internacionales durante el 2023;

7.2 Que estén seleccionados para representar a la Argentina en las próximas ediciones de los Torneos antes mencionados o eventos internacionales durante el 2024.

ARTÍCULO 8: Atletismo para discapacidad intelectual

Pruebas individuales

8.1 NIVEL A:

8.2 Podrán participar todos los atletas cuya patología le permita comprender el reglamento oficial (nivel de competencia A). La documentación a presentar se encuentra detallada en la sección “Inscripción: Documentación Obligatoria” del presente reglamento.

8.3 En caso de que el Atleta presente trastornos Psiquiátricos, que le impida respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Técnico del torneo.



8.4 Los atletas con Síndrome de Down, que presentan Síndrome Atlanto – Axial, deberán presentar certificado médico que autorice la actividad física en las pruebas en que se inscriban.

8.5 Pruebas del Nivel A:

SUB-15	100 Mts.	Fem-Masc.
	Salto en Largo (Reglamento oficial)	Fem-Masc.
	Lanzamiento de Bala	Fem/ Masc 3 kg
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc.
	Salto en Largo (Reglamento oficial)	Fem-Masc.
	Lanzamiento de Bala	Fem/Masc : 4 kg

8.6 **Pruebas del nivel B** (deportistas con discapacidad intelectual mayor compromiso funcional):

Mayor a 12 años	Posta masculina/mixta de 5 x 80m. con deportistas cuya patología tengan síndrome de Down, Prader Willi, y X Frágil. La posta puede ser masculina o femenina, en caso de ser mixta, competirá con las postas masculina.
-----------------	--

8.7 Los atletas que participen de la posta no podrán ser inscritos en competencias individuales en la etapa regional.

Lineamientos generales:

8.8 La partida será alta.

8.9 Se demarca una zona de recepción del testimonio en cada relevo a 2m por delante y por detrás de cada uno de los 80m. Dentro de dicha zona el atleta podrá recibir el testimonio. El equipo será descalificado si el atleta sobrepasa su línea de partida antes de agarrar el testimonio.

8.10 Los atletas serán ubicados dejando un andarivel libre entre medio de ellos. Se utilizarán los andariveles 1, 3, 5, 7 o 2, 4, 6, 8.

8.11 Si no se cuenta con una pista de 400m, la posta podrá realizarse en la recta de los 80m, ubicando 3 atletas en la partida y dos en la llegada, compitiendo en formato carrera de relevos.



8.12 NIVEL C:

8.13 Podrán participar atletas con discapacidad intelectual con síndromes específicos correspondientes a alteraciones cromosómicas: Síndrome de Down (Trisomía par 21); Síndrome de Edwards (Trisomía par 18); Síndrome de Prader-Willi (Trisomía par 15); Síndrome de Patau (Trisomía par 13); Síndrome de Pallister-Killian (Trisomía par 12); Síndrome de Rethoré (Trisomía par 9); Síndrome de Warkany (Trisomía par 8); Síndrome de Williams (Trisomía par 7); Síndrome de Cri Du Chat (Trisomía par 5); Síndrome de Wolf-Hirschorn (Trisomía par 4); Síndrome de Martín-Bell (Cromosoma X Frágil); y otros trastornos cromosómicos que impliquen discapacidad intelectual y merma en el rendimiento deportivo.

8.14 Se deberá presentar obligatoriamente el Certificado Único de Discapacidad (CUD) para participar en las competencias de este Nivel C.

8.15 Pruebas del Nivel C:

ÚNICA MÁS 12	80 Mts	Fem – Masc
	Salto en Largo con zona de pique	Fem - Masc
	Lanzamiento de Pelota de Sóftbol	Fem - Masc

8.16 La partida será alta, sin tacos y sin zapatos con clavos.

8.17 El Salto en largo se realizará con zona de pique de 1m x 1m.

8.18 El lanzamiento será sobre hombro (zona de jabalina)

ARTÍCULO 9: Atletismo para personas con discapacidad motriz y baja estatura

Podrán participar los Atletas cuya discapacidad sea motriz o de baja estatura (ej.: lesionados medulares, amputados, secuela de mielomeningocele, malformaciones congénitas, acondroplasia, etc).

9.1 Pruebas discapacidad motriz:



SUB-15	100 Mts.	Fem-Masc	Motores, Amputados y	T 40-41 T 42-43-44 (F62-63-64) 45-46 T3-T4
	Salto en Largo	Fem-Masc	Amputados	T 42-43-44 (F62- 63-64) Zona de pique de un metro x un metro
	Lanzamiento de Bala	Fem-Masc	Baja Estatura	F 40-41 M/F: 3 Kg
			Amputados	T 42-43-44-45-46 (F62-63-64) F /M :2Kg.
			Motores	F 54-55-56-57 F/M: 3 Kg.

MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc	Motores, Amputados y	T 40-41 -42-43-44 (F62-63-64) T 45-46 T3- T4
	Salto en Largo	Fem-Masc	Amputados	Todas las clases Zona de pique de un metro x un metro
	Lanzamiento de Bala	Fem-Masc	Motores	F 54-55-56-57- M: 3Kg F: 4 KG
			Baja Estatura	F 40-41 M/F: 4 Kg.
			Amputados	42-43-44-45-46 (F62-63-64) M/F: 4Kg.

9.2 Unificación de categorías

En la prueba lanzamiento de bala femenino, se unificarán las Clases F54 - F55 y F56 – F57.

Se unificarán las pruebas de pista y campo, Masculino y Femenino, en las que participan los atletas motores ambulantes (Amputados) y baja estatura de la siguiente manera:

- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F42 – T/F43 – T/F44 – T/F62 – T/F63 – T/F64
- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F45 – T/F46
- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F40 – T/F41



ARTÍCULO 10: Atletismo para personas con parálisis cerebral

Podrán participar los Atletas cuya deficiencia de base sea Parálisis Cerebral (Lesión Cerebral no progresiva). Deberán presentar CUD o certificado médico que certifique la patología. Pruebas para clases PC (T/F 34 – T/F 37):

SUB-15	100 Mts.	Fem -Masc	Todas las clases
	Salto en Largo	Fem-Masc	F 35-36-37 Zona de pique de un metro
	Lanzamiento de Bala	Fem /Masc	Todas las clases 3kg.
	Lanzamiento de Clava	Fem-Masc	F32
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc	Todas las clases
	Salto en Largo	Fem-Masc	F 35-36-37 Zona de pique de un metro
	Lanzamiento de Bala	Femenino	Todas las clases 4 Kg.
		Masculino	F 34 -36 37: 4 Kg
Lanzamiento de Clava	Fem-Masc	F 32	

ARTÍCULO 11: Atletismo para personas con discapacidad visual

Podrán participar todos los deportistas que tengan una patología con disminución visual o ciegos que correspondan a la clasificación deportiva T/F 11,12, o 13. Deberán acreditar la discapacidad a través del CUD y certificado médico emitido por un Oftalmólogo.

11.1 La evaluación o clasificación del deportista se llevará a cabo en el mejor ojo y con la mejor corrección posible (por ej. Todos los deportistas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas en el momento de realizar el examen médico).



11.2 Pruebas en discapacidad visual (T/F 11/T/F 13):

SUB-15	100 Mts.	Fem-Masc
	Salto en Largo	Fem-Masc
	Lanzamiento de Bala	Fem /Masc: 4 Kg.
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc
	Salto en Largo	Fem-Masc
	Lanzamiento de Bala	Fem/Masc: 4 Kg


ARTÍCULO 12: Anexo I. Tablas con marcas de referencia

PISTA 100 MTS.	
Masculino/Femenino	
Clase	Resultados
T11	12,9
T12	12,3
T13	12,1
T34	23
T35	16
T36	15
T37	14
40	15,3
41	15
T42/63	16,2
T43	14,13
T44/62/64	13,4
T45	12,5
T46/47	12
T3	17,5
T4	16,5

SALTO EN LARGO	
Masculino/Femenino	
Clase	Resultados
F11	5,8
F12	7
F13	7,5
F35	4
F36	5
F37	5,5
T42/63	5
T43	5,5
T44/62/64	6
T45	6,2
T46/47	6,5

LANZAMIENTO DE BALA	
Masculino/Femenino	
Clase	Resultados
F11	12,7
F12	14,1
F13	15
F34	5,5
F35	6
F36	8
F37	10
F40	9,5
F41	10,5
F42/63	12,5
F43	13,5
F44/62/64	15
F45	15,2
F46/47	13,8
F52	8,4
F53	8
F53	8,8
F55	11
F56	12
F57	13

Ejemplo de cálculo:

Pruebas de pista (100m)

$$\frac{\text{MARCA DE REFERENCIA} \times 100}{\text{TIEMPO DEL ATLETA}}$$

Ej. Clase T36 - 100 MTS Tiempo =13.67 seg. Referencia= 15,00

$$(15,00 \times 100) / 13,67 = 109,72 \%$$

Pruebas de campo (salto en largo/lanzamiento de bala)



REGISTRO DEL ATLETA x 100
MARCA DE REFERENCIA

Ej. Clase F54 BALA Marca del atleta= 5,15m Referencia= 8,80 m

$$(5,15 \times 100) / 6,56 = 58,52$$

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS Y SEGUNDOS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

BÁSQUET 3 VS 3 SOBRE SILLAS DE RUEDAS

Coordinador: MARCELO VILLANUEVA

ARTÍCULO 1: PARTICIPACIÓN

No podrán participar los jugadores o jugadoras que hayan competido en eventos internacionales durante 2023 (ej.: Juegos Panamericanos, Campeonatos Mundiales, Juegos Paralímpicos, etc.) o que estén seleccionados para representar a la Argentina en el exterior durante el presente año.

Este deporte puede ser practicado por jóvenes con discapacidad motriz, ambulantes (PC, amputado, dismelia, malformación, etc.) o usuarios de silla de ruedas (PC, lesión medular, espina bífida, etc.).

IMPORTANTE: este deporte se practica sobre silla de ruedas, aunque quien lo practique utilice o no la misma en su vida cotidiana. Las sillas que utilicen podrán ser deportivas o las que son de uso diario (en ambos casos deben ser propulsadas por el jugador con sus manos).



ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS

- Sub 16 (2012-2008)
- Sub 23 (2007-2001)

ARTÍCULO 3: ASPECTOS REGLAMENTARIOS

Regla n°1: Medidas y dimensiones

Se aplicarán las reglas de la I.W.B.F. de baloncesto 3vs3 con algunas adaptaciones para un mejor desarrollo de los participantes.

1.1 El campo de juego es el convencional entero de básquet, con un aro en cada extremo.

1.2 La altura del cesto estará a 3,05m

1.3 Se jugará con pelota N° 6 (categoría Sub 16) y N°7 (categoría Sub 23)

1.4 La línea de tiros libres estará a 3m desde la línea final.

Regla n°2: Número de jugadores

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

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

Regla n°3: Equipamiento de los jugadores

3.1 Se seguirán las reglas de IWBF, pero se permitirá también la participación utilizando la silla de uso diario, siempre y cuando permita que el jugador pueda autopropulsar su silla.

3.2 La identificación de los jugadores será desde el número 4 al 15, debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición.

3.3 No está permitido jugar sin calzado.

3.4 El jugador/a debe estar sujeto con correajes a la silla, obligatoriamente.

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

4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego.



4.2 En la mesa de control estarán el planillero, el operador del reloj de juego y el operador del reloj de 24”.

Regla n°5: Duración del partido

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

5.2 Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo.

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

Regla n°6: Inicio y reinicio del partido

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

Regla n°7: Valor de la canasta

Cada canasta tendrá un valor de un punto desde cualquier lugar de la cancha desde donde se convierte el tanto. Ya sea un tanto realizado durante la acción de juego o un tiro libre.

Regla n°8: Faltas personales y de equipo

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

8.2 Cada equipo tendrá hasta 4 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.

Regla n°9: Pelota fuera de cancha

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

Regla n°10: Clasificación funcional

10.1 Cada jugador será testeado, por un evaluador o clasificador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

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



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

Regla nº 11: Normas IWBF que no se tendrán en cuenta

11.1 Regla de los tres segundos.

11.2 Campo atrás.

11.3 No hay lanzamiento de 3 puntos.

11.4. Regla de los 5 y 8 segundos.

Regla nº 12: En ambas categorías se jugará con la regla de 24”

Regla nº 13: En el tiempo de juego, cuando la diferencia es notoria y un equipo llega a los 15 puntos de diferencia, se dejan de anotar los tantos y se continúa el partido hasta finalizar el tiempo reglamentario, para no reflejar en el tanteador la diferencia entre ambos equipos. A ésta regla se la conoce como “muerte súbita del juego”.

Regla nº 14: Para incentivar la participación femenina en los equipos se adjudicará 1 punto menos en la clasificación funcional, por ejemplo, una jugadora Categoría 4.0 jugará como categoría 3.0 (siempre siendo 0.5 el mínimo puntaje a otorgar), y siempre y cuando la jugadora no sea federada, en ese caso rige la regla 15)

Regla nº 15: Al ser una disciplina de inscripción libre y en caso de que todo el equipo este integrado por jugadores federados, se aumentará 1 punto en la sumatoria de la clasificación (cómo ejemplo si un equipo federado completo tiene 8.5 de sumatoria en cancha se contará como 9.5 excediendo en 1 punto el reglamento)., para que el juego sea más equitativo.

ARTÍCULO 4: Para la evaluación o clasificación funcional del jugador remitirse a: MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.



**LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA
COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.**

BOCCIA

Coordinadora: FLORENCIA LEMOS

El juego de boccia, es un deporte mixto que combina táctica y habilidad. Lo Practican personas en silla de ruedas que tienen parálisis cerebral, lesión cerebral o una discapacidad física severa. Se práctica de forma individual, por parejas o Equipos, sobre una pista rectangular en la que los jugadores tratan de lanzar sus Bolas lo más cerca posible de la pelota blanca que sirve de objetivo, a la vez que Intentan alejar las de sus rivales, en un ejercicio continuo de tensión y precisión. Cada jugador, pareja o equipo dispone de seis bolas que pueden ser rojas o Azules, en cada parcial y gana aquel cuya bola termine más cerca de la blanca. Además, recibirá un punto extra por cada bola adicional que haya conseguido Acercar a la blanca por delante de la primera del contrario. Las competencias Individuales y por parejas constan de cuatro parciales, mientras que las de Equipos se componen de seis. En juegos Bonaerenses solo rige la modalidad individual.

La competición se estructura por clases de discapacidad:

- A.** BC1: Deportistas que tienen parálisis cerebral y juegan con la mano o con el pie, que evidencian problemas a la hora de coger y lanzar la bola, con dificultades en la coordinación general y la fuerza de lanzamiento. Pueden ser asistidos por un auxiliar, que sólo puede realizar los actos que le indica la persona que está compitiendo.
- B.** BC2: Deportistas con parálisis cerebral que juegan con la mano, aunque con menos dificultades motrices que los deportistas BC1. No pueden ser asistidos por ningún auxiliar.
- C.** BC3: Deportistas con severa disfunción locomotriz en las cuatro extremidades (con o sin parálisis cerebral), con dificultades para sostener, agarrar o lanzar la bola. Recurren a un auxiliar, que se mantiene de espaldas al juego y sólo puede realizar los actos que le indica la persona que está compitiendo. Utilizan una canaleta o rampa para el lanzamiento de la bocha.



D. BC4: engloba a deportistas con discapacidades no cerebrales que También afectan a su coordinación. Pueden lanzar la bola con la mano o con el pie y escogiendo solo una de ellas, no juegan con auxiliar.

1- Modalidad Libre

Podrán competir todos los deportistas que hayan participado en eventos nacionales. Excepto aquellos jugadores que lo hayan hecho en competencias internacionales en Los años 2022-2023 o que estén o sean seleccionados para representar a la Argentina Durante el presente año.

2- Categorías

NIVEL 1 - (+ 18) nacidos entre 2005 y 1924

NIVEL 2 – (SUB 18) nacidos entre 2012 y 2006

Ambos niveles Son Mixtos.

3- Sobre las Clasificación funcional

La clasificación inicial del deportista deberá establecerse inicialmente en cada municipio. Habrá una instancia de clasificación funcional en la etapa regional, donde se le otorgará la categoría con la que competirá en la etapa regional y en la final provincial. Esta clase podrá ser la definitiva y no modificarse con la edad, y será criterio del evaluador o clasificador funcional, establecer si es o no permanente. Si la clase otorgada difiere de la clase anterior, el deportista competirá en los eventos que le correspondan acorde a la nueva clasificación. Si el deportista resulta no elegible luego del proceso de clasificación, este no podrá participar en Boccia.

3. A. Etapa municipal: es responsabilidad de cada municipio definir qué deportistas participarán y en qué disciplinas. La inscripción se hará en el nuevo sistema online que dispondrá la organización de los Juegos Bonaerenses. El municipio tiene la facultad de efectuar la clasificación funcional inicial en esta etapa.

3. B. Etapa regional: es responsabilidad del municipio sede de cada etapa regional establecer los eventos a realizar con la presencia de un clasificador funcional, el día el evento. Los deportistas deberán ser clasificados para poder participar en los eventos correspondientes.



3. C. Etapa provincial: es responsabilidad de la coordinación de los juegos Bonaerenses definir los eventos por clase y categoría, en los que podrán participar los deportistas de acuerdo a su clasificación funcional.

4- Clasificación a la competencia

4.1 Etapa municipal: Participarán todos los deportistas inscriptos compitiendo por Nivel y clase funcional, pasa a la instancia siguiente el primer puesto de cada Categoría y clase.

4.2 Etapa Regional: Participarán los deportistas que obtuvieron el primer puesto en La etapa anterior y pasan a la final con el mismo criterio que en la etapa municipal.

4.3 Etapa Final: Participarán los deportistas que obtuvieron el primer puesto en la Etapa regional.

4.4 Los jugadores competirán por nivel y clase funcional:

4.5 El reglamento técnico oficial completo se encuentra subido a la página web de los Juegos y es el que se utilizará en los juegos bonaerenses 2024.

5- REGLAMENTO:

Se Utilizará para la Competencia de Juegos Bonaerense 2024, en sus tres instancias (municipal- regional y final provincial) la última actualización.

Página oficial de Juegos Bonaerenses 2024 - DESCARGAS- REGLAMENTOS OFICIALES

BISFed Reglamento Internacional de Boccia 2021 - 2024 – v.2.1

Exceptuando del mismo el Ítem 2.1 (correspondiente a los tipos de partidos, en competencia individual, creando eventos masculinos y femeninos por separado). Sostenemos en nuestra disciplina Boccia la participación Mixta.

Página oficial de Juegos Bonaerenses 2024 -DESCARGAS- REGLAMENTOS OFICIALES.

6- SISTEMA DE COMPETENCIA:

Como sistema de competencia se utilizará el Manual de competencia y Ranking, versión 2.4.2 (Final), de junio de 2021.

Dicho manual puede ser obtenido, solo en su versión en inglés, en el siguiente link:



<https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2021/08/BISFed-Competition-and-Ranking-Manual-2021-2024-Final.pdf>

BONAERENSES EN CARRERA PCD

Coordinador: JUAN PABLO CAÑETE

MODALIDAD:

Personas con discapacidad intelectual, libre, Individual.

CATEGORÍA: +18

Masculino/Diversidades Única (nacidos entre 2006 y 1924).
Femenino/Diversidades Única (nacidos entre 2006 y 1924).

Art.1- REGLAMENTACIÓN

- 1.1- Se realizará una carrera de 10Kms. de distancia.
- 1.2- Será individual, tanto para masculino/diversidades como para femenino/diversidades.
- 1.3- No estará permitido el acompañamiento ni ayuda externa de ningún tipo, a excepción de competidores ciegos con discapacidad intelectual, que podrán llevar un asistente guía (ver art. 1.7), unidos por un lazo según reglamentación atlética al respecto.
- 1.4- La inscripción se realizará a través del sistema PLENUS (al igual que el resto de las disciplinas).
- 1.5- 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 2023.
- 1.6- Se pedirá en la inscripción la documentación correspondiente que acredite la discapacidad.
- 1.7- el asistente guía debe presentar DNI y ficha de salud en la inscripción.
- 1.8 - **TIEMPO DE CORTE 27 minutos 3 kilómetros (deben llegar en menos de 27 minutos a los 3 km)**, El atleta que no haya llegado a la mitad de recorrido en un determinado tiempo, que lo informaremos en la acreditación, deberá volver por sus propios medios a la zona de llegada.

Art.2- SISTEMA DE COMPETENCIA

2.1- ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente para obtener la clasificación directa a la final provincial de un representante en cada categoría.

2.2- FINAL PROVINCIAL: Participarán todos los clasificados de la etapa anterior, en



una sola carrera de 10kms. realizando la clasificación final según la categoría correspondiente para cada participante.

Art.3- NOTA Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

FÚTBOL PARA PERSONAS, CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON SÍNDROMES Y CON PARÁLISIS CEREBRAL

Coordinador: LUCAS PRADO

4.1: FÚTBOL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL (FEMENINO – MASCULINO)

FÚTBOL DISC. INTELECTUAL	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	SUB 16 (nacidos entre 2012 y 2008)	
	+ 17 (nacidos entre 2007 y 1924)	
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO	4 niveles (A-B-C-D)

4.1.A: MODALIDAD: LIBRE

Podrá participar todo deportista cuya discapacidad de base sea intelectual. Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales, etc.

4.1.B:

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
N° de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m	



Medidas - Juveniles	Ancho: min. 20m - max. 25m/Largo: min. 40m - max. 45m	
Arco	3m x 2m	
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota n°4 (medio pique)	
Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.	
Cambios	Ilimitados*	
Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio	
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1er puesto	Pasa el 1er puesto de cada nivel (A-B-C-D)

*CAMBIOS ILIMITADOS: serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido no se admitirá el ingreso de jugadoras, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que la arquera/o abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquera/o el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

Las personas con Síndrome de Down u otros síndromes podrán participar en “Fútbol Intelectual” o en “Fútbol para Síndrome de Down”, pero no podrán competir en ambas.

4.1.C: Clasificación de los niveles (fútbol Intelectual masculino)

- NIVEL A: Son jugadores de gran destreza individual y de conjunto, es el nivel de juego más alto, dominan la técnica y la táctica de fútbol 5. Tienen un gran conocimiento del reglamento y su aplicación en el desarrollo del juego.
- NIVEL B: Son de nivel inferior al anterior, dominan la técnica y táctica, pero no dominan con excelencia el juego. Siempre deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, córner, etc.



- NIVEL C: Siempre el nivel es inferior al anterior, tienen dificultades para dominar las técnicas individuales y de conjunto, pero deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, córner, etc.
- NIVEL D: Son los de menor nivel de juego tanto en lo individual como en lo grupal, aunque poseen las nociones mínimas del deporte.

4.1.D: Metodología de testeo

- En todas las Etapas (Local, Regional, Inter Regional y Final Provincial) se debe realizar el testeo a cada uno de los equipos. En la Etapa Local el testeo estará a cargo del Municipio.
- El testeo se realiza el día del evento. Todos los equipos deben pasar por una ronda preliminar (testeo) para evaluar el nivel de habilidad de los equipos participantes y de los jugadores individualmente.
- Según la inscripción de cada institución se realizarán partidos de 10 o 15 minutos en el cual el/los veedor/es acreditados por la Coordinación de los JUEGOS BONAERENSES y encargados de la organización, observarán y evaluarán en forma individual y colectiva a cada equipo inscripto.
- El o los veedores encargados de la organización otorgaran un nivel a cada equipo, calificando a cada jugador con un puntaje del (1 al 10), para luego ubicar a cada equipo en series equitativas al nivel correspondiente.
- A todos los equipos se le sumará además del puntaje individual de cada jugador, una calificación del 1 al 10 por el juego colectivo (si respetan los puestos en la cancha, relevos, ubicación, etc.); la cual se sumará a la puntuación total. Todos los jugadores deben ser testeados, inclusive los suplentes (jugador que no fue testeado, no puede participar una vez comenzado el torneo).
- Si el puntaje obtenido por un equipo no logra insertarse en ningún nivel (Ej.: NIVEL A Equipo 1 = 65 puntos, Equipo 2 = 64 puntos, Equipo 3 = 63.5 puntos. NIVEL B Equipo 4 = 49 puntos, Equipo 5 = 47 puntos, Equipo 6 = 45 puntos. Equipo 7 = 56 puntos) este equipo debe insertarse siempre en el nivel superior inmediato, aplicando la regla del 20 %.
- Los equipos serán agrupados acorde con la habilidad que los caracteriza, basados en la evaluación de los resultados de la ronda de observación preliminar (testeo), los de mayor riqueza técnica conformarán el nivel A, luego el nivel B, el C y el D respectivamente.
- Los distintos niveles quedarán determinados según la cantidad y características de los equipos inscriptos.

4.1.E: NOTAS



- El equipo puede ser inscrito en un determinado nivel, pero el nivel definido para competir será el otorgado luego del testeo.
- Si un equipo no tiene competidores en la Etapa Local pasa a la siguiente Etapa sin ser evaluado. Deberá ser declarado ganador en el nivel estimado por su entrenador.
- En todas las etapas de competencia un equipo puede ser testeado por el, o los veedores acreditados por la coordinación de los JUEGOS BONAERENSES, y ser recalificado a otro Nivel superior o inferior aun cuando haya comenzado la competencia.
- En caso de que un equipo no posea las nociones mínimas básicas del juego, que permitan su ubicación en los niveles D de juveniles o cadetes, queda a criterio de la coordinación, la participación (competitiva o recreativa) del mismo en el torneo, a fin de evitar resultados abultados en su contra.
- El jugador testeado como arquero, no podrá ser jugador de campo y viceversa, siempre y cuando no hayan sido evaluados durante el testeo para dicha función.

4.1.F: ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

- **No podrán participar aquellos/as jugadores/as que hayan sido parte de los seleccionados nacionales en torneos internacionales o partidos amistosos, hasta dos años previos al año actual de competencia de los Juegos Bonaerenses.**
- **Jugadoras/es:** el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquera/o, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario. El/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco. La arquera, podrá convertirse en jugadora de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido, pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha, y, además, podrá tomar la pelota con sus manos dentro de su propia área, después de un pase de una compañera. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque



del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.

- **Tarjetas:** además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta “azul”, la cual será descalificación con cambio (el/la jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).
- **La/ El arquero/a:** no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.
- **Los/Las jugadores/jugadoras:** no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como “barrida”) a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival
- **Penal:** se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- **Tiro libre:** todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina.
La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.
- **Tiro de esquina:** se ejecutarán sin carrera previa.
- **Gol:** será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra. No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.
- **Saque lateral: el reingreso de la pelota será únicamente con el pie,** sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
- **Diferencia de ocho goles:** se establece el resultado 8-0, 9-1, 10-2, etc., como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
- **Puntaje:** se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido. En toda instancia de clasificación, posterior a la Etapa Local, y producto de la incidencia que la diferencia de gol tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2.
- **Desempates:** en cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden: 1. Diferencia de goles. 2. Goles a favor. 3. Sistema Olímpico. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
- **Definición por penales:** serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en



esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(uno) por cada jugador/a, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadoras; en este caso el número de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadoras. En caso de persistir la igualdad se ejecutarán series de 1 (un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.

- **Detención del tiempo de juego:** cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).
- **Autoridades:** la única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- **Sanciones disciplinarias** Cualquier jugador/a que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
- **La organización de la competición** tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
- **Camisetas:** en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL E INTER REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

ÉSTO APLICA A TODAS LAS DISCIPLINAS DE FÚTBOL PCD.

4.2: FÚTBOL REDUCIDO PARA PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN Y OTROS (MASCULINO)

FÚTBOL P/ SÍNDROME DE DOWN	MASCULINO
EDAD	ÚNICA + 15 (nacidos entre 2009 y 1924)
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO



4.2.A: MODALIDAD: LIBRE

4.2.B: PARTICIPANTES Podrán participar atletas con discapacidad intelectual con síndromes específicos correspondientes a alteraciones cromosómicas: Síndrome de Down (Trisomía par 21); Síndrome de Edwards (Trisomía par 18); Síndrome de Prader-Willis (Trisomía par 15); Síndrome de Patau (Trisomía par 13); Síndrome de Pallister-Killian (Trisomía par 12); Síndrome de Rethoré (Trisomía par 9); Síndrome de Warkany (Trisomía par 8); Síndrome de Williams (Trisomía par 7); Síndrome de Cri Du Chat (Trisomía par 5); Síndrome de Wolf-Hirschorn (Trisomía par 4); Síndrome de Martín-Bell (Cromosoma X Frágil); y otros trastornos cromosómicos que impliquen discapacidad intelectual y merma en el rendimiento deportivo.

Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales.

Las Personas con Síndrome de Down u otros Síndromes podrán participar en “Fútbol para Personas con Discapacidad Intelectual” o en “Fútbol para Personas con Síndrome de Down”, pero no podrán competir en ambos. Deberán presentar, sin excepción, el Certificado Único de Discapacidad (CUD) para confirmar su participación.

4.2.C:

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético
Medidas	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m
Arco	3m x 2m
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota nº4 (medio pique)
Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.
Cambios	Ilimitados*



Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio
(Clasificación a la etapa siguiente)	Pasa el 1er puesto

*CAMBIOS ILIMITADOS: serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido no se admitirá el ingreso de jugadoras, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que la arquera abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquera el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

4.2.D: ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

- **No podrán participar** aquellos/as jugadores/as que hayan sido parte de los seleccionados nacionales en torneos internacionales o partidos amistosos, hasta dos años previos al año de competencia de los Juegos Bonaerenses
- **Jugadoras/es:** el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquera/o, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario. El/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco. La arquera, podrá convertirse en jugadora de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido, pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha, y, además, podrá tomar la pelota con sus manos dentro de su propia área, después de un pase de una compañera. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- **Tarjetas:** además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta “azul”, la cual será descalificación con cambio (el/la



jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).

- **Penal:** se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- **El arquero** no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.
- **Los/Las jugadores/jugadoras** no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como “barrida”) a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival.
- **Tiro libre:** todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina.
La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.
- **Tiro de esquina:** se ejecutarán sin carrera previa.
- **Gol:** será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra. No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.
- **Saque lateral: el reingreso de la pelota será únicamente con el pie,** sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
- **Diferencia de ocho goles:** se establece el resultado 8-0, 9-1, 10-2, etc., como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
- **Puntaje:** se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido. En toda instancia de clasificación, posterior a la Etapa Local, y producto de la incidencia que la diferencia de gol tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2.
- **Desempates:** en cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden: 1. Diferencia de goles. 2. Goles a favor. 3. Sistema Olímpico. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
- **Definición por penales:** serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(uno) por cada jugador/a, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadoras; en este caso el número de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadoras. En caso de persistir la igualdad se ejecutarán series de



- 1 (un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.
- **Detención del tiempo de juego:** cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).
- **Autoridades:** la única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.
- **Sanciones disciplinarias** Cualquier jugador/a que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
- **La organización** de la competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
- **Camisetas:** en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, E INTER REGIONAL EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

ÉSTO APLICA A TODAS LAS DISCIPLINAS DE FÚTBOL PCD.

4.3: FÚTBOL PARA PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL (FEMENINO – MASCULINO)

PARTICIPANTES: Podrán participar las personas cuya discapacidad de base sea Parálisis Cerebral (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares). Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual. Todos los participantes deberán poseer una clasificación funcional realizada por clasificadores.

FÚTBOL PC	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2008 y 1924)	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2008 y 1924)



INSCRIPCIÓN*	7 jugadoras (5+2) /1 técnico	7 jugadores (5+2) /1 técnico
--------------	------------------------------	------------------------------

*Mínimo 5 jugadores

4.3.A: MODALIDAD: LIBRE

4.3.B: Clasificación funcional:

Es responsabilidad de los directivos del equipo, asegurar que los atletas estén disponibles y presentes durante la clasificación. Los atletas deben estar presentes durante la evaluación con indumentaria deportiva. Para la clasificación funcional solo se permitirá el ingreso de un acompañante por jugador. En fútbol, estará limitado a las clases FT1, FT2 y FT3. Cada equipo debería tener al menos una clase FT1 en todo momento en el campo de juego si no lo tuviera jugará con un jugador menos y no más de un FT3. La Coordinación de la Disciplina de los JUEGOS BONAERENSES, será la responsable del control técnico y dirección del campeonato.

4.3.C: ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Mín. 20m x 40m - Máx. 27m x 40m	
Medidas - Juveniles		
Círculo central	4 mts de radio	
Área chica	9mts x 4mts	
Área grande	17mts x 9mts	
Arco	3m x 2m	
Pelota	Nº5 (medio pique)	
Tiempo de juego	2 tiempos de 15 minutos/entretiempo de 10 min.	
Cambios	Limitados (2)	
Indumentaria	Según FIFA	
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1 ^{er} puesto	



No podrán participar aquellos/as jugadores/as que hayan sido parte de los seleccionados nacionales, hasta dos años previos al año de competencia de los Juegos Bonaerenses.

NÚMERO DE JUGADORES: cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el arquero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores. Este deporte está limitado a jugadores de las clases FT1, FT2 y FT3. En todo momento del juego debe haber al menos (1) un jugador categoría FT1 dentro del campo de juego o el equipo jugará con un jugador menos.

Solo puede haber (1) un jugador de categoría FT3 dentro del campo de juego. Si un jugador categoría FT3 es expulsado no puede ingresar otro jugador categoría FT3.

CAMBIOS: solo se podrán realizar (2) dos cambios teniendo en cuenta lo siguiente:

El jugador que salió no puede volver a entrar dentro del mismo partido

Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta.

El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.

ÁRBITRO: Cumplirá con las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.

TIEMPO: Cada partido está compuesto por dos períodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de (10) diez minutos.

REGLAS SEGÚN LO ESTABLECIDO POR FIFA:

- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
- BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO
- INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO (excepción: los jugadores contrarios deberán estar situados a 5 metros del balón)
- FORMA DE PUNTUACIÓN
- SOLICITAR EL TIEMPO PERDIDO
- PENALES LIBRES (excepción: ubicación de los contrarios, que deben estar situados al menos a 3 metros del balón)
- LANZAMIENTO DE PENALES
- FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA
- LANZAMIENTO DE GOL
- LANZAMIENTO DE CÓRNER (excepción: el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar)
- SAQUE DE BANDA (excepción: un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego CON UNA MANO. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de la mano del jugador)
- NO existe el fuera de juego

COMPETICIÓN DE EQUIPO:





- Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Solo podrán participar en la competición aquellos jugadores que estén en la lista y que sean aprobados al inicio de la competición. La lista del equipo estará formada por un máximo de siete (7) nombres
- La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.

PUNTUACIÓN

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos

FORMATO DE LA COMPETICIÓN: para la Etapa Final, la Coordinación de la Disciplina determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. El formato de competición será por sorteo. Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinarán de la siguiente manera:

- Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los respectivos equipos.
- Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los respectivos equipos.
- Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.

Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA. Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de la clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugarán un partido a penales. Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los cinco (5) jugadores elegibles. Para participar en este partido serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

TIEMPO SUPLEMENTARIO: si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales, se jugarán dos (2) por periodos de tiempos extra de cinco minutos.

EMPATE: en este caso, tras un tiempo suplementario de tiempo la competición se continuará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo con lo establecido por la FIFA).

En todas las competiciones, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

DISCIPLINA:

- cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo;
- cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo;



- las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo;
- El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

IMPORTANTE: Todo equipo que participe de la Etapa Final Provincial, será evaluado o clasificado por la Coordinación de la Disciplina, si no fue clasificado en alguna etapa regional por un evaluador o clasificador acreditado por la organización. Aquel equipo que no cumpla con los requisitos de los ítems descritos anteriormente, a saber: PARTICIPANTES, CLASIFICACIÓN; NÚMERO DE JUGADORES quedará fuera de la competencia.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, E INTER REGIONAL EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN. LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

ÉSTO APLICA A TODAS LAS DISCIPLINAS DE FÚTBOL PCD.

GOALBALL

Coordinadora: VACCAREZZA MARCELA

Deporte de equipo creado específicamente para personas ciegas y de baja visión. Por eso, a diferencia de otros, no es un deporte adaptado. Es el único deporte paralímpico con esta característica.

El goalball enfrenta a dos conjuntos de tres jugadores de ambos sexos, en una cancha interior marcada con líneas táctiles. En cada extremo hay un arco de 9 metros de largo por 1,3 de alto, en la que los miembros del equipo contrario deben meter el balón tras lanzarlo con las manos rodando por el suelo. Para ello, se utiliza un balón con cascabeles que produce sonido y que permite a los jugadores saber su posición dentro de la cancha. Precisamente por esta necesidad de escuchar, el público y los propios jugadores deben estar en silencio durante todo el partido. Sólo se permiten las celebraciones, aplausos y gritos, después de los goles.

CATEGORÍA: SUB 19 (Nacidos entre 2012 y 2005).

MODALIDAD: LIBRE

SEXO: MIXTO Y FEMENINO en una misma competencia

ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

Capítulo 1. CUD



Es requisito poseer el Certificado Único de Discapacidad (CUD) que especifique la discapacidad visual (deberá encuadrarse en las categorías B1, B2 o B3). En caso de no poseer CUD se tomara por excepción una certificación expedida por una institución escolar, social o de salud de pertenencia, debidamente firmada y sellada por la autoridad a cargo.

Capítulo 2. Reglamentación

Esta competición se regirá por el Reglamento Oficial del IBSA. Se harán adaptaciones para los Juegos Bonaerenses 2024.

Capítulo 3. Conformación de los equipos

Cada equipo contará con un entrenador y un delegado como parte de su cuerpo técnico (1 femenino/1 masculino).

-Los equipos estarán conformados por cuatro (4) integrantes. Exceptuando a los equipos

femeninos que podrán, en este primer año inscribirse con hasta (3) tres jugadoras.

-El equipo mixto; atletas masculinos y femeninos integrados, deberá tener como mínimo un integrante femenino. La misma deberá jugar el primer tiempo completo.

-El equipo Femenino, podrá jugar con un total de 3 (tres) integrantes para participar, haciéndose responsable que, en caso de lesión, no haya sustituta. Esta categoría deberá constar de (4) integrantes.

Capítulo 4. Tiempo de Juego

El partido consta de 2 tiempos de juego 8 minutos cada uno y 3 minutos de entretiempo.

NOTAS:

- El reglamento técnico oficial del deporte se encuentra subido a la página de los Juegos Bonaerenses 2024.

NATACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Coordinadora: MARÍA LAURA QUINTERO

ARTÍCULO 1: MODALIDAD LIBRE

SE APLICARÁN LAS REGLAS VIGENTES DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE NATACIÓN (WORLD PARA SWIMMING)



Podrán participar todos los deportistas que hayan competido en eventos Nacionales, a excepción de aquellos que hayan participado en eventos internacionales durante 2022-2023 (ej.: Juegos Panamericanos, Campeonatos Mundiales, Juegos Paralímpicos, etc.) o que estén seleccionados para representar a la Argentina durante el presente año.



ARTÍCULO 2: PARTICIPANTES

2.1 No está permitido que el nadador compita con asistencia de un acompañante dentro del agua, ni con elementos que ayuden a su flotación. Deberá trasladarse por sus propios medios.

2.2 Indumentaria: deberá presentarse con traje de baño gorra, ojetas y antiparras (no excluyente) VER EXCEPCIONES PARA DISMUNUIDOS VISUALES.

ARTÍCULO 3: CATEGORÍAS

- SUB 14 (2012/2011/2010)
- SUB 16 (2009-2008)
- MÁS 17 (nacidos entre 2007 y 1924)

ARTÍCULO 4: CLASIFICACIÓN FUNCIONAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

La evaluación o clasificación funcional inicial del deportista deberá establecerse inicialmente en cada municipio. Es recomendable que se asignen las clasificaciones acordes al cuadro del Anexo I (Descripción general por clase), donde se describen las mismas a nivel general.

4.1 se realizará una evaluación o clasificación funcional en las etapas regionales y final. La misma consta de una etapa de evaluación motriz en seco antes de la prueba y una segunda etapa de evaluación de posibilidades de nado durante la ejecución del torneo. El evaluador observará si los criterios seleccionados para establecer la categoría coinciden con el nado observado en competencia. Nota: la clase del atleta queda establecida definitivamente luego de la observación en competencia, determinándose el estatus del atleta (OA). Y se reubicará con la nueva categoría a partir de dicho torneo.

4.2 De no existir coherencia en ambas evaluaciones será reclasificado. Para los nadadores participantes de la final de los JB 2023 se utilizará la clasificación que fuera establecida en su credencial. Si la clase otorgada difiere de la clase anterior, el deportista competirá en los eventos que le correspondan acorde a la nueva clasificación.

4.3 Si el deportista resulta no elegible luego del proceso de clasificación, este no podrá participar en natación para personas con discapacidad.

4.4 si en la etapa final luego de ser reclasificados dos nadadores que pertenecieran a la misma región y quedaran en la misma categoría, se eliminarán automáticamente entre ellos quedando en los registros de ganadores el que haya obtenido el mejor puesto.



ARTICULO 5: CLASES FUNCIONALES

5.1 Nadadores con Discapacidad Física/Motora: Clase S1 a Clase S10. En este caso la Clasificación es funcional, permitiendo que compitan juntos los deportistas con amputaciones o malformaciones congénitas, dismelia, lesión medular y polio, con parálisis cerebral, acondroplasia y otras discapacidades con afectación funcional). Dentro de este grupo habrá 4 subdivisiones: S1-S2- / S3-S4- / S5-S6-S7/ S8-S9-S10.

La descripción de clases S1 a S14 se encuentra en el anexo I

5.2 Nadadores con Discapacidad Visual: Clase S11, S12, S13.

5.3 Nadadores con Discapacidad Intelectual: Nivel A- Clase S14.

5.4 Nadadores con Discapacidad Auditiva S 15.

La clase de un nadador tendrá:

- S: se utiliza para los estilos libre, espalda y mariposa (estilo en el que no se compite en los Juegos Bonaerenses).
- SB: Esta clase es para el estilo pecho.

ARTICULO 6: PRUEBAS



**JUEGOS
BONAERENSES**



PRUEBAS SUB 14

- ❖ 25 mts Libre
- ❖ 25 mts Espalda
- ❖ 25 mts Pecho

PRUEBAS SUB 16

- ❖ 25 mts libre
- ❖ 25 mts Espalda
- ❖ 25 mts Pecho
- ❖ 50 mts libres

PRUEBAS MÁS 17

- ❖ 50 mts Libre
- ❖ 50 mts Espalda
- ❖ 50 mts Pech





ARTICULO 7: PERSONAL DE APOYO

Los nadadores con Discapacidad Motora pueden utilizar personal de apoyo para la entrada y salida del natatorio, y durante la partida. Se deberá aclarar al momento de la competencia e indicar qué tipo de asistencia requiere.

7.1 Los nadadores con Discapacidad Visual serán asistidos por personal de apoyo para las partidas y las llegadas. Asimismo, los nadadores clase S11 deberán nadar con sus propias antiparras oclusoras de resto visual que serán revisadas al momento de la competencia, al finalizar la prueba. Aquellas antiparras que no sean totalmente oscuras significarán la descalificación del nadador.

ARTICULO 8: EXCEPCIONES

Código	Excepción	WPS Regla	Interpretación
H	Hipoacúsico - Requiere Luz/Señal	11.1.7 11.1.8 11.1.9 13.3.4.3	Los nadadores hipoacúsicos requieren una luz, señal o toque en la partida. Una luz estroboscópica podrá ser colocada en el Sistema de Partida o cerca de las plataformas de partida de los nadadores. Otras señales podrán ser utilizadas, tales como un gesto con el brazo. Un Asistente puede ser utilizado para realizarle un toque al nadador.
Y	Requiere asistente	11.1.3.8 11.3.1.3	Un accesorio de partida es cualquier dispositivo de ayuda que le permita al nadador realizar una partida de forma efectiva. Los dispositivos típicos incluyen correas, bandas o toallas las cuales permiten al nadador asirse efectivamente en espalda o salidas sobre la espalda. <u>Los Accesorios de partida deberán ser aprobados WPS antes de su utilización</u>
E	Imposibilitado de agarrarse en la partida de espalda	11.3.1.2	El nadador está imposibilitado de asirse de las agarraderas de espalda debido a la pérdida o debilidad de sus manos o muñecas. Este código significa que a un nadador le está permitido partir en espalda sin tomarse de las agarraderas de espalda, tomándose de la parte superior de las placas de toque.
A	Accesorio de partida	11.1.2.2 11.1.2.8 11.1.8 11.1.9 11.3.1.3	El nadador requiere de un asistente en la partida o en la llegada. Son nadadores a quienes se les permite contar con un Asistente que les provea ayuda para ingresar o salir de la piscina o para subirse a la plataforma de partida antes de la carrera.



T	Tappers	10.7.3 10.7.3.1 10.7.3.2 11.7.12	Los Tappers son obligatorios para los nadadores de clases S/SB/SM11.. Un Tapper utiliza un dispositivo para notificarle al nadador que se está aproximando a la vuelta o la llegada mediante un toque simple o doble en la cabeza u hombro del nadador. Un dispositivo para tapper es generalmente casero y consiste en una vara lo suficientemente larga para alcanzarlo dentro de su carril, con una pieza de espuma suave en el extremo. <u>Los dispositivos para Tapping deberán ser aprobados por WPS antes de su uso</u>
B	Antiparras ennegrecidas	11.8.8	Los nadadores S/SB/SM11 están obligados a utilizar gafas ennegrecidas a menos que posean prótesis oculares en ambos ojos. Las gafas deberán ser verificadas al finalizar la Carrera por un Oficial Técnico. Si el nadador no posee ojos no será necesario utilizarlas.
0	Nulo	N/A	No aplican excepciones a este nadador
1	Partida con una mano	11.3.1.1	El nadador no puede asirse con ambas manos del partidior. El podrá asirse con una sola mano en la partida, pero la restante podrá estar cerca de la otra mano, en el agua o no existir.
2	Pecho - Toque con una mano	11.4.6.3	Utiliza un solo brazo para realizar el nado, por lo tanto debe tocar en las vueltas y en la llegada con la mano/brazo usado para nadar. El brazo no funcional deberá ser arrastrado o estirado hacia adelante.
3	Pecho - Intento de toque simultaneo	11.4.6.1 11.4.6.4	Utiliza ambos brazos para realizar el nado y debe intentar tocar la pared con ambas manos/ brazos estiradas hacia adelante. Esto significa que solo el brazo más largo puede hacer contacto con la pared, pero ambos deberán ser estirados hacia adelante simultáneamente.
4	Mariposa - Toque con una mano	11.5.4.3	Utiliza un solo brazo para realizar el nado, por lo tanto debe tocar en las vueltas y en la llegada con la mano/brazo usado para nadar. El brazo no funcional deberá ser arrastrado o estirado hacia adelante.
5	Mariposa - Intento de toque simultaneo	11.5.4.1 11.5.4.4	Utiliza ambos brazos para realizar el nado y debe intentar tocar la pared con ambas manos/ brazos estiradas hacia adelante. Esto significa que solo el brazo más largo puede hacer contacto con la pared, pero ambos deberán ser estirados hacia adelante simultáneamente.
7	Parte superior del cuerpo debe realizar el toque	11.4.6.2 11.5.4.2	Permite tocar la pared con cualquier parte superior del cuerpo en la vuelta o en la llegada. Los atletas típicamente tocan con la cabeza u hombros o con sus brazos acortados.



8	Pie derecho deber ser girado hacia afuera	11.4.5.1	El nadador deberá girar su pie derecho hacia afuera al realizar la parte propulsiva de la patada de pecho.
9	Pie izquierdo deber ser girado hacia afuera	11.4.5.1	El nadador deberá girar su pie izquierdo hacia afuera al realizar la parte propulsiva de la patada de pecho.
12	Arrastra las piernas o muestraintento de patada	11.4.4.1	El nadador puede elegir arrastrar las piernas o mostrar intento de patada. El nadador deberá mantener el arrastre de las piernas o el intento de patada durante toda la carrera sin cambiar. Ej.: un nadador no podrá arrastrar las piernas durante los primeros 50 metros y comenzar a patear en los segundos 50m.
+	Capaz de realizarla patada de mariposa	11.4.1 11.4.5	El código '+' no es tanto una excepción a la regla pero le informa al oficial que el nadador esta físicamente capacitado para realizar la patada de mariposa. Si esta acción es observada durante un ciclo normal de pecho, será una violación a la regla 11.4.5. Recuerde: cualquier nadador podrá realizar una patada simple de mariposa en cualquier momento antes de la primer patada de pecho luego de la partida y de las vueltas, tal cual se detalla en la regla 11.4.1 de WPS
Libre			Sin Excepciones (Nulo)
Espalda			Solo la exception '1' puede aplicarse
Mariposa			Excepciones '4, 5, 7' pueden aplicarse
Pecho			Excepciones: Miembro superior '2, 3, 7' pueden aplicarse Miembro Inferior '8, 9 or 12, +' pueden aplicarse

ARTÍCULO 9: DESARROLLO DE LAS ETAPAS DE COMPETENCIA

9.1 ETAPA LOCAL: Los nadadores inscritos podrán participar en todas las pruebas en la etapamunicipal presentando su CUD y/o su credencial de clasificación en el caso que la tuviera.

En aquellas competencias donde el evento es multiclase, se consideran los tiempos realizados en relación con la tabla de récord descrita más abajo respecto a la clase correspondiente a cada nadador, estableciendo para cada prueba el nadador que obtuviera el 1 lugar. El del 2 lugar etc.

NOTA: EN la discapacidad MOTORES, clasificarán los 4 mejores DE ACUERDO CON CADA SUBGRUPO Y APLICANDO LA TABLA DE RECORD.

En el caso de existir más de un competidor y con diferentes estilos de nado, se deberá aplicar la tabla de récord para la clasificación a la etapa siguiente respetando la cantidad de ganadores que se detalla en la siguiente tabla:



DISCAPACIDAD	MASCULIN O	FEMENIN O
INTELECTUAL	1	1
VISUAL	1	1
MOTORES	4	4
AUDITIVOS	1	1
TOTAL SUB 14	7	7
TOTAL SUB 16	7	7
TOTAL +17	7	7

Aquellos nadadores que hubieran obtenido el primer lugar en más de una prueba deberán optar para pasar a la etapa ~~región~~ en una. TODOS LOS NADADORES DEBERAN REALIZAR LA PRUEBA AUN CUANDO EXISTIERA UN SOLO COMPETIDOR A FIN DE SER EVALUADO EN SU NADO Y OBTENER UN TIEMPO CON EL CUAL COMPETIR EN LA ETAPA SIGUIENTE.

9. 2 Cada municipio deberá cargar los resultados en el sistema dentro de las 48 hs hábiles de finalizado el torneo.

9.3 ETAPA REGIONAL:

La clasificación será igual que en la etapa local. NOTA: Cada municipio SEDE deberá cargar los resultados en el sistema dentro de las 48hs hábiles de finalizado el torneo y enviar vía mail la planilla de control de resultados oficial. No se aceptará ninguna otra clase de planilla enviada que no sea la oficial. Antes deberá enviar a la coordinadora los resultados para cotejar correcciones antes de subir resultados que luego deban ser modificados. Todos los datos de la planilla deberán estar cargados, sin excepción. En el caso de que alguna categoría quedará desierta se deberá anular esta parte de la planilla con una línea para dar a entender que no fue omisión la falta de nadadores.

ES DE SUMA IMPORTANCIA COMPLETAR LA PLANILLA CONTROL DE RESULTADOS CON LOS TRES PARTICIPANTES QUE HUBIERAN OBTENIDO LOS MEJORES RESULTADOS, A FIN DE PODER CITAR AL SEGUNDO SI EL NADADOR CLASIFICADO PRIMERO NO PUDIERA ASISTIR. Y DE LA MISMA FORMA PODER CITAR AL TERCERO. AVISAR LAS BAJAS LO ANTE POSIBLE PARA DAR LUGAR AL NADADOR CLASIFICADO EN EL SIGUIENTE PUESTO.



9.4 ETAPA FINAL

Participarán los nadadores clasificados a esta instancia de la etapa anterior. Se podrán realizar pruebas multiclase, pero la premiación es por clase.

En esta etapa se realizará clasificación funcional. Si luego de esta surgiera de que algún nadador cambiara de categoría y por este hecho hubiera dos o mas nadadores del mismo municipio con la misma categoría, se eliminaran entre si luego de competir y aparecerá en los resultados solo el que hubiera obtenido el mejor resultado.

ARTÍCULO 10: Tablas de récord

Estos valores fueron obtenidos de la página oficial de World ParaSwimming, y corresponden a los récords americanos. Los tiempos obtenidos a los 25m fueron calculados a partir de los tiempos existentes para la prueba de 50m de cada estilo.

50m libre			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
S1	01:42.54	S1	01:21.77
S2	01:00.11	S2	01:19.62
S3	00:48.70	S3	00:55.04
S4	00:39.48	S4	00:39.52
S5	00:31.94	S5	00:37.13
S6	00:29.14	S6	00:35.00
S7	00:27.84	S7	00:31.64
S8	00:27.69	S8	00:31.13
S9	00:25.87	S9	00:28.24
S10	00:23.16	S10	00:27.37
S11	00:25.57	S11	00:32.32
S12	00:24.03	S12	00:29.32
S13	00:24.13	S13	00:27.46

25m libre			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
S1	51,27	S1	40,89
S2	30,06	S2	39,81
S3	24,35	S3	27,52
S4	19,74	S4	19,76
S5	15,97	S5	18,57
S6	14,57	S6	17,50
S7	13,92	S7	15,82
S8	13,85	S8	15,57
S9	12,94	S9	14,12
S10	11,58	S10	13,69
S11	12,79	S11	16,16
S12	12,02	S12	14,66
S13	12,07	S13	13,73

50m espalda			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
S1	01:38.18	S1	02:01.21
S2	01:04.43	S2	01:21.62
S3	00:54.51	S3	01:01.65
S4	00:42.71	S4	00:51.51
S5	00:34.95	S5	00:47.47
S6	00:35.40	S6	00:45.71
S7	00:34.53	S7	00:40.62
S8	00:30.96	S8	00:38.28
S9	00:30.00	S9	00:33.93
S10	00:27.86	S10	00:32.06
S11	00:33.57	S11	00:39.70
S12	00:28.07	S12	00:33.62
S13	00:27.95	S13	00:32.61

25m espalda			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
S1	49,09	S1	01:06,6
S2	32,22	S2	40,81
S3	27,26	S3	30,83
S4	21,36	S4	25,76
S5	17,48	S5	23,74
S6	17,70	S6	22,86
S7	17,27	S7	20,31
S8	15,48	S8	19,14
S9	15,00	S9	16,97
S10	13,93	S10	16,03
S11	16,79	S11	19,85
S12	14,04	S12	16,81
S13	13,98	S13	16,31



50m pecho			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
SB1	01:29.94	SB1	01:57.45
SB2	00:56.27	SB2	01:25.20
SB3	00:50.08	SB3	01:00.59
SB4	00:42.74	SB4	01:03.88
SB5	00:43.40	SB5	00:49.07
SB6	00:37.50	SB6	00:44.53
SB7	00:33.40	SB7	00:41.21
SB8	00:34.24	SB8	00:39.51
SB9	00:31.47	SB9	00:37.58
SB11	00:33.74	SB11	00:41.36
SB12	00:32.90	SB12	00:39.03
SB13	00:33.21	SB13	00:35.32

25m pecho			
Masculino		Femenino	
Clase	Resultado	Clase	Resultado
SB1	49,97	SB1	58,73
SB2	28,14	SB2	42,60
SB3	25,04	SB3	30,30
SB4	21,37	SB4	31,94
SB5	21,7	SB5	24,54
SB6	18,75	SB6	22,27
SB7	16,7	SB7	20,61
SB8	17,12	SB8	19,76
SB9	15,74	SB9	18,79
SB11	16,87	SB11	20,68
SB12	16,45	SB12	19,52
SB13	16,61	SB13	17,66

Discapacidad intelectual

Prueba	Femenino	Masculino
50m libres	00:30.14	00:25.73
25m libres	00:15.07	00:12.86
50m espalda	00:36.07	00:31.04
25m espalda	00:18.035	00:15.52
50m pecho	00:43.00	00:32.94
25m pecho	00:21.5	00:16.47

Discapacidad auditiva

Prueba	Varones	Mujeres
50m libres	00:23.47	00:26.07
25m libres	00:11.735	00:13.035
50m espalda	00:26.39	00:30.36
25m espalda	00:13.195	00:15.18
50m pecho	00:29.88	00:33.40
25m pecho	00:14.94	00:16.7

Ejemplo de cálculo del porcentaje

$$\frac{\text{RÉCORD} \times 100}{\text{MARCA}}$$

Ej. Clase SB7 FEM – 50m pecho Marca = 59,78s Récord= 41,21s

$$(41.21 \times 100) / 59,78 = 68,9\%$$



ARTÍCULO 11: Cómo se establecen los ganadores (aplica a disc. Intelectual, auditiva, motriz, PC y visual)

Si hay nadadores que compiten en las 3 pruebas, 25m espalda, 25m pecho, 25m libres, se colocan los 3 resultados en el mismo ranking y se calculan los porcentajes respecto al récord correspondiente. La primera posición en el ranking será la que tenga el resultado más cercano al 100%. Es decir, no importa si el nadador compite en una, dos o tres pruebas, sus resultados van todos al mismo ranking.

Juan Fernández tiene 18 años y discapacidad intelectual y corre las 3 pruebas con estos resultados:

- 25m pecho 00:20.93 %al récord: $(16,47/20,93) \times 100 = 78,7\%$
- 25m espalda 00:22.67 %al récord: $(15,51/22,67) \times 100 = 68,4\%$
- 25m libres 00:18.36 %al récord: $(12,86/18,36) \times 100 = 70\%$

Martín Gómez tiene 18 años y discapacidad intelectual compitió en 2 pruebas:

- 25m pecho 00:23.83 %al récord: $(16,47/23,83) \times 100 = 69,1\%$
- 25m libres 00:20.86 %al récord: $(12,86/20,86) \times 100 = 61,7\%$

Los valores de los récords son tomados de la tabla de récords.

Como ambos pertenecen a la misma categoría de edad y tienen el mismo tipo de discapacidad en el ranking quedará primero Juan Fernández dado que tiene el porcentaje más cercano al 100%:

- Juan: 25m pecho 00:20.93 %al récord: $(16,47/20,93) \times 100 = 78,7\%$
- Juan: 25m libres 00:18.36 %al récord: $(12,86/18,36) \times 100 = 70\%$
- Martín: 25m pecho 00:23.83 %al récord: $(16,47/23,83) \times 100 = 69,1\%$
- Juan: 25m espalda 00:22.67 %al récord: $(15,51/22,67) \times 100 = 68,4\%$
- Martín: 25m libres 00:20.86 %al récord: $(12,86/20,86) \times 100 = 61,7\%$

ARTÍCULO 12: ANEXO I. DESCRIPCIÓN DE LAS CLASES FUNCIONALES

Esta tabla contiene la descripción general de las clases. Hay una gran diversidad de discapacidades no nombradas que también son elegibles. Cabe destacar que la clasificación en natación depende de la suma de puntos obtenidos en la evaluación médica y técnica resultante del proceso de clasificación.

CLASE	DESCRIPCIÓN
S1, SB1	Nadadores con dificultades severas de coordinación en brazos y piernas; no tienen movilidad ni en brazos, manos ni piernas, no tienen control de tronco y apenas tienen movimiento de hombros; generalmente nadan espalda. Ej.: PC severa, cuadriplejía
S2, SB1	Nadadores con dificultades severas de coordinación en brazos y piernas; o que tienen movilidad en brazos, pero no en las piernas ni manos y no tienen control de tronco
S3, SB2	Nadadores con fuerza significativa en brazos, sin uso de piernas, manos o tronco; o bien con dificultades de coordinación en los cuatro miembros o bien amputación o malformaciones en los cuatro miembros



S4, SB3	Nadadores con una movilidad completa de brazos y leve debilidad en las manos, sin motricidad en las piernas y sin control de tronco; dificultad de coordinación de los cuatro miembros a predominio de miembros inferiores o amputación de tres miembros
S5, SB4	Nadadores de baja estatura y alguna discapacidad adicional; nadadores con hemiplejía; paraplejía completa, entre otras opciones
S6, SB5	Nadadores de baja estatura, o con doble amputación de brazos o dificultades moderadas de coordinación en un lado del cuerpo por ejemplo
S7, SB6	Nadadores con una amputación de pierna y de brazo en lados opuestos o bien parálisis de un brazo y una pierna del mismo lado; o nadadores con movilidad completa de brazos, manos y tronco con algo de funcionalidad en las piernas; o con dificultades de coordinación o debilidad del mismo lado del cuerpo
S8, SB7	Nadadores con amputación en un brazo; o bien con restricciones de movimiento en la cadera, rodillas y tobillos
S9, SB8	Nadadores con la amputación de un brazo (muñon más extenso que en S8); restricciones en la articulación de una pierna; doble amputación bajo rodilla
S10, SB9	Nadadores con discapacidad física mínima; por ejemplo, amputación de una mano o una limitación de movimiento en la articulación de la cadera
S11, SB11	Nadadores con muy baja agudeza visual y/o sin percepción de la luz (ej. Ceguera)
S12, SB12	Nadadores con mayor agudeza visual que los que compiten en la clase 11 y/o un campo visual menor a 5 grados de radio
S13, SB13	Nadadores con al menos una discapacidad visual severa y elegible para competir en deporte paralímpico. Tienen mayor agudeza visual y/o un campo visual de hasta 20 grados de radio
S14, SB14	Nadadores con discapacidad intelectual que les provoca dificultades en el reconocimiento de patrones, secuenciación y memoria o también una reacción más lenta, todo esto teniendo impacto en la performance en general
S15	Discapacidad auditiva

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

PARABÁDMINTON

Coordinador: LEANDRO GÓMEZ

Introducción

El Parabádminton es un deporte adaptado que empezó a ser conocido en el año 1993 en Holanda, se diferencia del bádminton convencional, solamente en las características físicas de los jugadores, se puede jugar en silla de ruedas o de pie, siempre adaptando las reglas que lo regulan según el Reglamento de cada modalidad.

El Parabádminton es reconocido y regido por la BWF (Badminton World Federation).



ARTÍCULO 1: MODALIDAD MASCULINO Y FEMENINO LIBRE

El reglamento técnico se encuentra en www.juegos.gba.gob.ar.

ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS

CATEGORÍA: ATLETAS EN SILLA DE RUEDAS

SUB 20 – Nacidos entre 2010 y 2004

CATEGORIA: ATLETAS DE PIE (SL3, SL4, SU5)

SUB 20 – Nacidos entre 2010 y 2004

ARTÍCULO 3: CLASIFICACIÓN FUNCIONAL

Con el fin de garantizar equidad en la competencia, los deportistas son agrupados en clases funcionales, de acuerdo a su patología de base, grado de funcionalidad, rango de fuerza, etc. Las posibles causas que puedan dar acceso a su práctica en la final provincial son las siguientes: hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de las extremidades, disminución del rango de movimiento, capacidad muscular disminuida, diferencia de las extremidades.

ACLARACION: TODOS LOS ATLETAS CON CUD.

NO se considera criterio de elegibilidad: DISCAPACIDAD INTELECTUAL, TALLA BAJA, HIPOACUSIA, SORDERA O DEFICIENCIA AUDITIVA Y SÍNDROMES (COMO PATOLOGIA DE BASE).

3.1 El hecho de que un atleta presente una discapacidad física de algún tipo, no significa necesariamente que pueda incorporarse a la práctica del parabádminton, pues el proceso de asignación de la clase deportiva pasa por una evaluación médica en sala y una evaluación funcional en pista.

3.2 MOTOR EN SILLA:

Silla de ruedas 1 (Wheelchair 1) ó “WH1”

Presentan hemiplejía, diplejía o cuadriplejía con una marcada afectación de los miembros inferiores y del tronco durante su participación en entrenamientos o partidos. Precisan de una silla de ruedas para desplazarse y tienen afectación en el control de tronco.

3.3 Silla de ruedas 2 (Wheelchair 2) ó “WH2”

Presentan una limitación funcional basada en la espasticidad, ataxia, atetosis o distonía del movimiento de las piernas requerido para caminar, por lo que precisan de ayudas técnicas para la deambulación en largas distancias y necesitan de una silla de ruedas para la práctica deportiva.

3.4 “En la clase WH2 el grado de afectación en tronco es casi nulo, en el armado del golpe no están pendientes de estar sujeto a la silla con su otra mano, como si lo hacen los jugadores de WH1 “

3.4 ATLETAS DE PIE

En la presente clase denominada ATLETAS DE PIE (incluyen SL3, SL4 y SU5).

Criterios mínimos de elegibilidad para jugar bádminton pcd de pie con alteración en un miembro o miembros inferiores.

SL3: Hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad (Amputación resultado de trauma o dismelia unilateral a través o por encima de la rodilla, también incluye doble amputación por



debajo de la rodilla). Se caracteriza esta clase por presentar **mayor grado de afectación en miembros inferiores** para su desplazamiento en la pista.

SL4: Hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad (Amputación resultado de trauma o dismelia), discrepancia de miembros (7cm en adelante), amputación o dismelia unilateral por debajo de la de la rodilla. Se caracteriza esta clase por presentar **menor o leve grado de afectación en miembros inferiores** para su desplazamiento en la pista.

SU5: De pie con deficiencia en un **miembro superior**, hipertonía, ataxia, atetosis con afectación moderada de la extremidad superior, pero con muy leve afectación de las extremidades inferiores. Parálisis braquial obstétrica (PBO). Deficiencia de extremidad debiendo cumplir UNO de los siguientes criterios:

1. Amputación unilateral, a través o por encima de la muñeca (sin huesos del carpo en la muñeca afectada).
2. Dismelia unilateral en la cual la longitud del brazo afectado (medido desde el acromion hasta la punta del dedo) es igual en longitud o más corto que la longitud del húmero y el radio del brazo no afectado.

ARTÍCULO 4: PRUEBAS

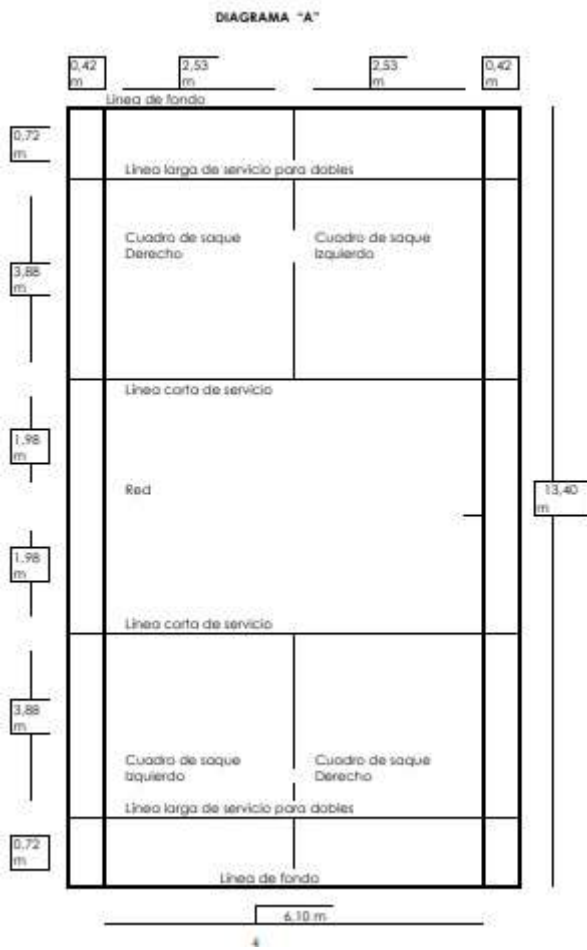
Las pruebas incluidas en este reglamento de Parabádminton son:

Las pruebas incluidas en este reglamento de Parabádminton son:

- Individual masculino para cada una de las clases funcionales
- Individual femenino para cada una de las clases funcionales.

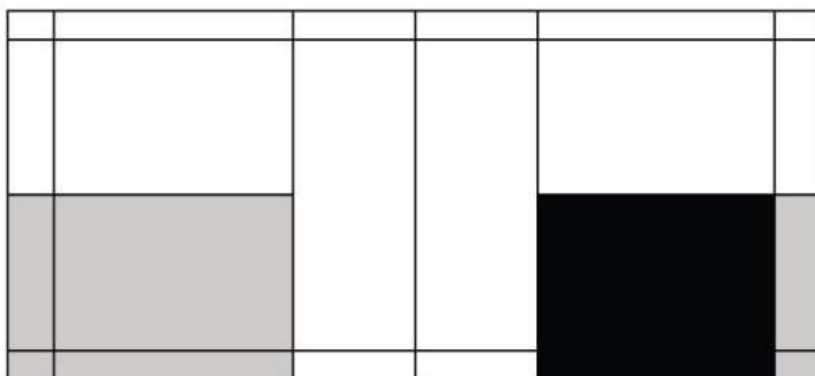
ARTÍCULO 5: REGLAMENTO

Medidas de cancha

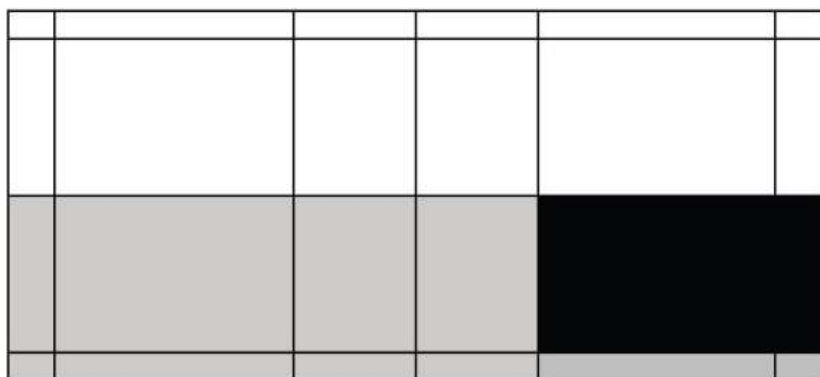


Los terrenos de juego para la práctica del parabádminton son:

Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas (WH1 y WH2).



Pista de juego y servicio para el juego individual de la clase SL3.



Nota: En ambos diagramas



**ÁREA
DE
JUEGO**



**ÁREA
DE
SAQUE**

Pista de juego estándar para el resto de clases en individuales SL4, SU5.

ATENCIÓN: EN CASO DE DISPUTAR EL PARTIDO UN ATLETA DE CLASE SL3 CONTRA UN SL4 O SU5, LA REGLAMENTACIÓN SE ACONDICIONARA A LA CATEGORÍA DE MENOR GRADO DE FUNCIONALIDAD, ES DECIR: SL3 (3.4).

ARTÍCULO 6: PISTA Y SU EQUIPAMIENTO

6.1 La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama “A” según las medidas indicadas. Las líneas deben tener un ancho de 40 mm.

6.2 La pista de bádminton para jugadores en silla de ruedas debe ser tal como se indica en los Diagramas D y E respectivamente.

6.3 La pista de bádminton para jugadores de clase de pie que juegan en media pista debe ser como se indica en el Diagrama F.

6.4 Las líneas deben ser fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo.

6.5 Todas las líneas son parte del área que determinan.

6.6 Los postes deben ser de 1,55 m, de alto sobre la superficie de la pista. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante.

6.7 Los postes deben ser colocados en las líneas laterales del juego de dobles, como se indica en el Diagrama “A” independientemente de que se juegue en individuales o dobles. 6.8 Los postes o sus soportes no deben extenderse hacia el interior de la pista.



6.9 La red debe estar hecha de cuerda fina de color oscuro y del mismo grosor que una malla no menor de 15 mm., ni mayor de 20 mm.

6.10 La red debe tener 760 mm. de anchura y al menos 6.1 metros de largo.

6.11 La parte superior de la red debe estar bordeada con una cinta blanca de 75 mm; doblada por la mitad sobre una cuerda o un cable que pase a través de la cinta. Esta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.

6.12 La cuerda o el cable deben ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza a ras de la superficie de los postes.

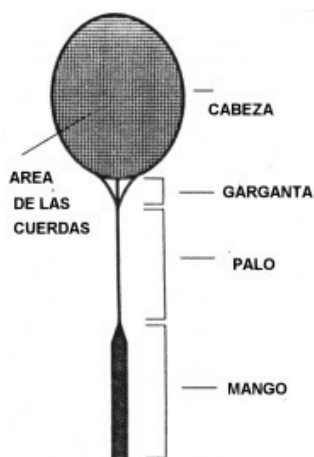
6.13 No debe haber ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. Si es necesario, toda la anchura de la red debe ser atada al poste en los extremos.

ARTÍCULO 7: VOLANTES

El volante puede estar fabricado con materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.

ARTÍCULO 8: RAQUETA

Se juega con raquetas específicas para este deporte, que no puede exceder de 680 mm de largo y 230 mm de ancho.



ARTÍCULO 9: EQUIPO APROPIADO y CONFORMIDAD

9.1 En el Parabádminton una silla de ruedas puede ser utilizada.

9.2 El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla por una banda elástica. La silla puede estar equipada con una rueda posterior, que puede extenderse más allá de las ruedas principales. Los pies del jugador deben estar sujetos al reposapiés de la silla.

ARTÍCULO 10: SORTEO

10.1 Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión sobre la norma especificada en las reglas: 1 Sacar o recibir primero. 2 Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.



10.2 El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

ARTÍCULO 11: TANTEO

11.1 El partido se jugará al mejor de tres juegos.

11.2 El lado que primero gane 15 puntos ganará un juego.

11.3 El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto, cuando el oponente comete una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.

11.4 Si en el tanteo se empata a 14, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.

11.5 El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

ARTÍCULO 12: CAMBIO DE LADO

12.1 Los jugadores deben cambiar de lado:

Al final del primer juego;

Al final del segundo juego (si existiera un tercero); y

En el tercer juego, cuando uno de los lados alcance 8 puntos.

12.2 Si los jugadores no cambian de lado, conforme a lo estipulado en la regla, deberán hacerlo tan pronto como se detecte el error y el volante no esté en juego. El tanteo quedará como está.

ARTÍCULO 13: SAQUE O SERVICIO

13.1 En un saque correcto:

13.2 Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque, cuando el servidor y el receptor estén preparados.

13.3 Al finalizar el movimiento hacia atrás de la cabeza de la raqueta del servidor, cualquier retraso en el comienzo del servicio, debe ser considerado como un retraso indebido.

13.4 El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos (Diagrama A) sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque;

13.5 En Para-Bádminton, las clases correspondientes a jugadores en silla de ruedas, o categoría de pie que juegan en media pista, deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente

13.6 Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la pista en una posición estática desde el comienzo del saque hasta su finalización;

13.7 En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien



se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al ejecutar el saque.

13.8 La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante; Todo el volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta; La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la parte más baja de la última costilla.

13.9 En bádminton en silla de ruedas, el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.

13.10 Como situación experimental para fijar la altura del volante, todo el volante deberá estar a menos de 1.10 metros de la superficie del suelo en el instante de ser golpeado por la raqueta del servidor.

13.11 En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.

13.12 El movimiento de la raqueta del servidor deberá ser continuo hacia delante hasta que se complete el saque;

13.13 El volante debe proyectarse hacia arriba de la raqueta del servidor de tal forma que pase por encima de la red, si no es interceptado, y caiga en el cuadro de saque del receptor (es decir, en o entre las líneas de delimitación);

13.14 Durante la tentativa de saque, el sacador no debe perder el volante.

13.15 Cuando los jugadores están listos para sacar, el primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta del servidor es el comienzo del saque.

13.16 Una vez comenzado (regla anterior), el servicio se considera realizado cuando el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el servidor pierde el volante.

13.17 El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, si bien se considerará que el receptor está listo si trata de devolver el saque.

ARTÍCULO 14: JUEGO DE INDIVIDUALES

14.1 Zonas de saque y recepción:

Las clases que juegan en media pista, el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.

14.2 Orden de juego y posición en la pista:

Durante un punto, el servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente, desde cualquier posición de su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego (Volante fuera de juego).

14.3 Puntuación y servicio:

Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.

Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y, comenzará a sacar.



ARTÍCULO 15: ERRORES EN EL SERVICIO

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

Ha sacado o recibido fuera de turno, o ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto. Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido y el marcador existente se mantendrá.

ARTÍCULO 16: FALTA

16.1 Será una falta:

Si el saque no es correcto

16.2 Si durante el servicio, el volante:

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

Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.

16.3 Si durante el juego, el volante:

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

No pasa por encima de la red entre los postes.

Toca el techo o las paredes laterales.

Toca el cuerpo o ropa del jugador.

En Para-Bádminton la silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador.

Toca cualquier otro objeto o persona fuera de la pista.

(Si es necesario debido a la estructura del edificio, la autoridad local del bádminton puede estipular, sujeto al derecho de veto de su Asociación Miembro, normas locales que traten de casos en que un volante golpee contra un obstáculo).

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

Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador, si bien un volante que golpea la cabeza y el área de cuerdas de la raqueta en un solo golpe no debe ser considerado falta.

Toca la raqueta de un jugador y no va hacia la pista del oponente.

16.4 Sí, mientras que el volante está en juego, un jugador:

Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa;

Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe cuya posición inicial de golpeo al volante se encontraba en el lado atacante.



Invade la pista del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente;

Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante es seguido por la raqueta por encima de la red;

Si durante el juego, un jugador deliberadamente distrae a su oponente de la forma que sea, por ejemplo, mediante la realización de gestos o gritando;

16.5 En el bádminton en silla de ruedas

Si en el momento de golpear el volante, ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla.

Si se ha perdido la fijación de los pies a la silla.

Si durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.

Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla de mala conducta

ARTÍCULO 17: REPETICIONES

17.1 Una “repetición” podrá ser indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.

17.2 Debe ser una repetición si:

17.3 Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.

17.4 Si durante el saque, el receptor y el servidor cometen una falta al mismo tiempo,

17.5 Si después de ser devuelto el servicio, el volante:

17.6 Queda atrapado en la red y suspendido sobre ella, o después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma, o si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante.

17.7 En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador contrario es distraído por un entrenador.

17.8 Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión.

17.9 Ocurre cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.

17.10 Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no será contabilizado y el último jugador que sirvió saca otra vez.

ARTÍCULO 18: VOLANTE FUERA DE JUEGO

18.1 Un volante no está en juego cuando:

18.2 Golpea la red o un poste y comienza a caer hacia la superficie de la pista del jugador que golpea;



18.3 Golpea la superficie de la pista; o

18.4 Ha ocurrido una falta o una repetición.

ARTÍCULO 19: JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS

El juego deberá ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido, excepto lo permitido (descansos y en suspensión del juego) y para el bádminton en silla de ruedas (si un jugador debe ir al baño).

19.1 Descansos

En todos los partidos se permitirá un descanso que no exceda los 60 segundos durante cada juego cuando un lado alcance 8 puntos, y que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, y entre el segundo y el tercer juego.

(En los partidos televisados, el juez árbitro decidirá antes del partido que los descansos recogidos son obligatorios o de una duración estipulada).

19.2 Suspensión del juego

Cuando se requiera por circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores, el árbitro puede suspender el juego por el periodo que considere oportuno.

En circunstancias especiales, el juez árbitro podrá pedir al árbitro que suspenda el juego. En bádminton en silla de ruedas la reparación del equipamiento adicional debe considerarse una situación excepcional.

Si se suspende el juego, el tanteo quedará como está y el juego se reanudará desde ese punto.

19.3 Retraso del juego

Bajo ninguna circunstancia se retrasa el juego para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o aliento o para recibir consejo.

El árbitro será el único que decida el retraso del juego.

19.4 Instrucciones y abandono de la pista

Sólo se permitirá que un jugador reciba instrucciones durante un partido cuando el volante no esté en juego.

Ningún jugador abandonará la pista durante un partido sin el permiso del árbitro, excepto durante los descansos estipulados.

En bádminton en silla de ruedas, un jugador puede ser autorizado a salir de la pista por un tiempo adicional para realizar un cateterismo. El jugador debe ser acompañado por un Juez Árbitro.

19.5 Un jugador no podrá:

Retrasar ni suspender el juego deliberadamente;

Modificar o manipular el volante para alterar su velocidad y vuelo;



Comportarse de manera ofensiva; o ser culpable de conducta antideportiva o aquello prohibido por las Reglas del Bádminton.

19.6 Administración de infracciones:

El árbitro aplicará las reglas del bádminton del siguiente modo:

Emitiendo una advertencia hacia la parte causante de la ofensa,

Amonestando a la parte causante de la ofensa (si ha sido advertida previamente). Ambas faltas de un mismo lado deben ser consideradas una ofensa persistente o reiterada, o

En casos de ofensa flagrante, o si la mala conducta persiste, el árbitro debe informar inmediatamente al Juez Árbitro, que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.

ARTÍCULO 20: LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES

El Juez Arbitro está totalmente encargado del torneo, o de la prueba de la que un partido forme parte.

El árbitro, al ser nombrado, se hará cargo del partido, la pista y sus alrededores inmediatos. El árbitro será el encargado de informar al Juez Árbitro.

El juez de saque debe señalar las faltas de saque que cometa el servidor cuando ocurran.

El juez de línea debe indicar si un volante ha caído dentro o fuera, de la línea que le ha sido designada.

Cualquier decisión oficial será definitiva en lo referente a aquellos asuntos en los que cada parte sea responsable, excepto si:

En opinión del árbitro, hay una duda razonable de que un juez de línea ha cometido claramente un error, el árbitro entonces debe contradecir la decisión del juez de línea.

20.1 Un árbitro debe:

Cumplir y hacer cumplir las reglas del bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición en caso de que se produzcan;

Tomar una decisión sobre cualquier reclamación de un asunto en disputa, si lo hay, antes del saque siguiente;

Asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido.

Nombrar o destituir a jueces de línea o un juez de saque, previa consulta con el juez árbitro.

Si no se ha nombrado otro oficial de pista, asegurarse de que el resto de tareas son llevadas a cabo,

Si una jugada no es vista por el oficial designado, el árbitro debe tomar una decisión o repetir el punto.



Llevar al juez árbitro cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas que no hayan sido satisfechas (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, si han sido al final del juego, antes de que haya dejado la pista el lado que apela).

ANEXO

EQUIPAMIENTO ADICIONAL EN PARABÁDMINTON

SILLA DE RUEDAS

- El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla de ruedas con una correa alrededor de la cintura, a través de las piernas o ambas.
- Los pies deben estar **obligatoriamente** atados al reposapiés de la silla.
- En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco y de las piernas debe estar en contacto con el asiento de la silla.
- La silla puede estar equipada con una rueda trasera de seguridad, que puede sobresalir más allá de las ruedas principales.
- La silla no puede disponer de dispositivos eléctricos ni de cualquier otro tipo que faciliten el movimiento o manejen la silla.

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.

Enlaces de interés:

MOTOR EN SILLA

WH1-2 <https://www.youtube.com/watch?v=am0yrSHEB9w>

ATLETAS DE PIE

SL3 <https://www.youtube.com/watch?v=wPpChtH-pb0>

SL4 <https://www.youtube.com/watch?v=ibUkRV3EeAA>

SU5 <https://www.youtube.com/watch?v=7jIAWBi3QQo>



TENIS DE MESA ADAPTADO

Coordinador: GONZALO GERNHARDT

El **tenis de mesa** es un deporte de raqueta, que se disputa entre dos jugadores (individual o singles) o dos parejas (dobles), se juega fuera de una **mesa** de 2.74m de longitud, 1.52m de ancho, 0.76m de altura, la **mesa** está dividida por una red de 15.25cm de altura, se utiliza una pelota de celuloide o de un material plástico similar de 40mm de diámetro.

El **tenis de mesa adaptado** es un deporte paralímpico organizado bajo las reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF).

Los participantes se dividen en 11 clases, en función de su discapacidad. Todas empiezan con las letras TT (de tenis de mesa en inglés) y son acompañadas por un número: del 1 al 5 para personas en silla de ruedas; del 6 al 10 para las que pueden caminar y 11 para las que tienen discapacidad intelectual.

En cuanto a las adaptaciones reglamentarias, a los atletas que no pueden utilizar su mano libre para sacar (ya sea por haber sido amputada o por alguna discapacidad que les impide lanzar la pelota), se les permite usar la mano que sostiene la paleta. Esto debe estar debidamente anotado en la clasificación funcional del deportista.

También los atletas tienen que asegurarse que la bola traspase la línea de fondo de su rival en silla de ruedas en el momento del servicio. Si esto no ocurre, se repite el proceso todas las veces que sea necesario.

Además, se les permite sostenerse a sí mismos en la mesa para volver a sus asientos después del golpe, aunque no todo el tiempo.

Los atletas pueden jugar con aparatos ortopédicos, prótesis y/o muletas. Pueden utilizar un vendaje para ayudar a colocar la paleta en la mano e incluso contar con una extensión del mango si lo precisan.

ARTÍCULO 1: PARTICIPANTES CON DISCAPACIDAD MOTORA SUB 18

1.1 MODALIDAD: Mixto

1.2 CATEGORÍA: MENORES de 18 años – (nacidos entre 2012 y 2006)

1.3 CLASE FUNCIONAL:

Deportistas con discapacidad motriz en silla de ruedas (mixto, CLASE 1 a CLASE 5).

Deportistas con discapacidad motriz de a pie (mixto, CLASE 6 a CLASE 10)

ARTÍCULO 2: PARTICIPANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL SUB 18

2.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino



2.2 CATEGORÍA: MENORES de 18 años – (nacidos entre 2012 y 2006)

2.3 CLASE FUNCIONAL:

Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)

Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)

ARTÍCULO 3: PARTICIPANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL MÁS 19

3.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino

3.2 CATEGORÍA: MÁS 19 años (nacidos entre 2005 y 1924)

3.3 CLASE FUNCIONAL:

Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)

Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)

ARTÍCULO 4: MODALIDAD GENERAL PARA TODAS LAS CATEGORÍAS Y CLASES

PROMOCIONAL NO FEDERADOS INDIVIDUAL

- Se considera Federados a los deportistas que hayan jugado algún torneo de cualquiera de las Federaciones o Asociaciones de tenis de mesa existentes (locales, regionales, provinciales y nacionales), incluyendo todas las edades, incluso cualquier categoría considerada inicial, promocional o escuela. También se consideran federados a los convocados por seleccionados provinciales y nacionales, aunque no hayan disputado torneos federativos.

- Se considera FEDERADOS a los jugadores que se encuentren entre la 6ta y la 1era categoría del TMT (por nivel de juego).

- Se consideran NO FEDERADOS a los jugadores de categoría 7^{ma} de TMT, siempre que no hayan disputado partidos y/o torneos en categorías superiores (de 6ta a 1era).

- En caso de que, un deportista NO FEDERADO, se federe con posterioridad a su inscripción, quedará automáticamente descalificado.

- De detectarse JUGADORES FEDERADOS EN LA INSCRIPCIÓN O EN CUALQUIER MOMENTO DE LA COMPETENCIA, el jugador será automáticamente descalificado por la Coordinación.

ARTÍCULO 5: SISTEMA DE JUEGO

- Etapa Municipal: A criterio de cada Municipio. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.

- Etapa Regional: Por zonas o eliminación simple, de acuerdo con la cantidad de participantes. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.

ARTÍCULO 6: ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO

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



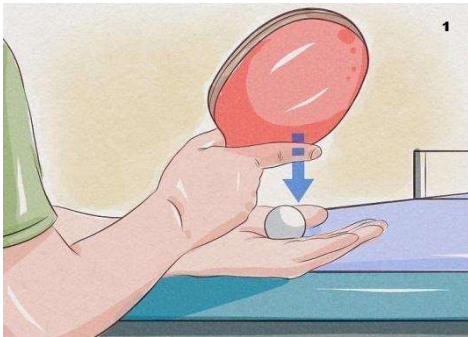
ARTÍCULO 7: SOBRE LOS PARTIDOS

- 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.

ARTÍCULO 8: SOBRE EL SERVICIO - Regla obligatoria sobre el saque (edición 2022)

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.

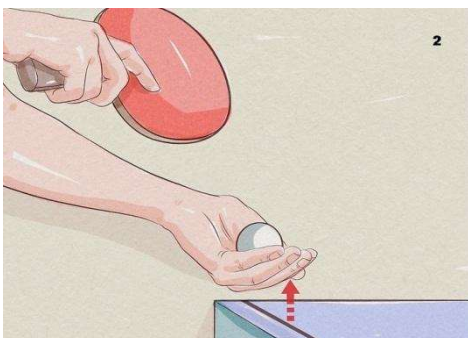


- Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil.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

Saque contemplado para personas con una sola mano/brazo funcional, la pelota puede descansar de forma visible sobre la raqueta y sostenida por un momento, ya sea en equilibrio o sujeta entre el dedo pulgar y la raqueta, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.

Saque contemplado para personas con una de las manos poco hábiles, o muñón, o falanges de dedos faltantes, la pelota debe ser visible y sostenida por un momento, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.

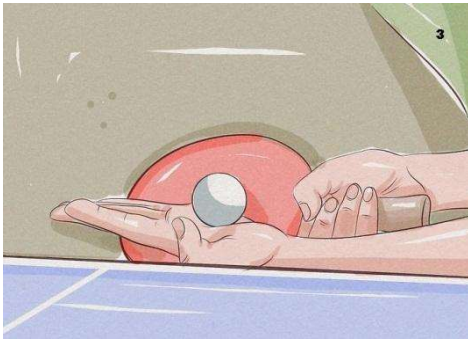
Si el servicio es ilegal, el Árbitro de la mesa podría determinarlo como "incorrecto". Se te puede dar una advertencia una vez durante una partida o en caso de que el oficial no esté seguro en cuanto a la legalidad del servicio, pero, si haces un servicio que esté claramente incorrecto, se le otorgarán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



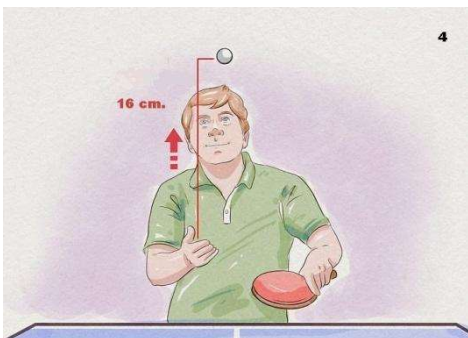


- Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetas la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es decir, la línea de servicio). [3]

Con tal que la pelota en sí no atravesase la línea de servicio, tu dedo pulgar sí puede hacerlo.

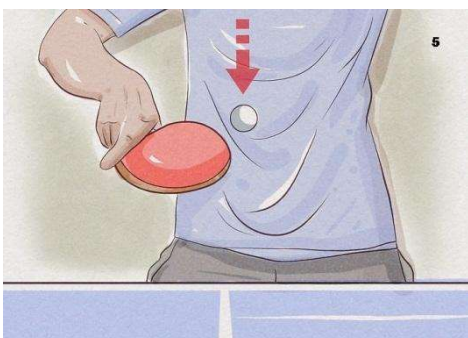


- La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]



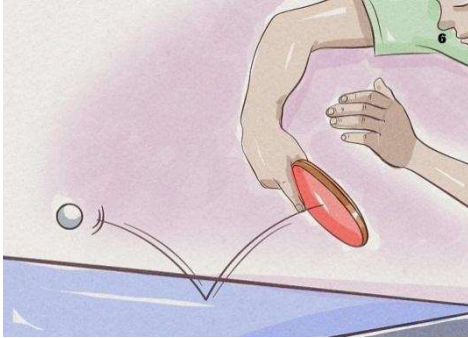
- Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]

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.





- Golpea la pelota cuando esta caiga. No debes hacerlo cuando aún se dirige 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]



- 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 ésta simplemente atraviesa la red sin rebotar.

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

ARTÍCULO 9: 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 perdedor/a por W.O.

ARTÍCULO 10: DESEMPATE

En caso de doble empate clasificará por delante el que hubiera ganado el partido donde se enfrentaron.

- En caso de triple empate, clasificará por delante quien obtenga el mejor coeficiente de sets ganados sobre sets perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate.

- Si el triple empate persiste, será mejor el que obtenga el mejor coeficiente de tantos ganados sobre tantos perdidos, contabilizando sólo los partidos disputados entre los tres involucrados en el empate.

- En caso de que aun así persista la igualdad, se sortearán las posiciones finales.

ARTÍCULO 11: COMPETENCIA AMBOS SEXOS

- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz en silla (sin importar ni el sexo ni la clase).

- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz de a pie (sin importar ni el sexo ni la clase).

- Se eliminarán los atletas con discapacidad intelectual (masculinos entre sí y femeninos entre sí).

TANTO EN LA INSTANCIA MUNICIPAL, COMO EN LA REGIONAL, EL MUNICIPIO ORGANIZADOR DEBE ENVIAR LA PLANILLA OFICIAL DE CONTROL DE RESULTADOS, INFORMANDO LOS PRIMEROS PUESTOS A LA COORDINACIÓN.

LUEGO DE LA ETAPA REGIONAL ELEVARÁ RESULTADOS A LA COORDINACIÓN Y AL RESTO DE LOS MUNICIPIOS DE LA REGIÓN.