

## **AUTORIDADES PROVINCIALES**

Gobernadora de la Provincia de Buenos Aires  
**MARIA EUGENIA VIDAL**

Vice-Gobernador de la Provincia de Buenos Aires  
**DANIEL SALVADOR**

Ministro de Desarrollo Social  
**SANTIAGO LOPEZ MEDRANO**

Ministro de Gestión Cultural  
**ALEJANDRO GOMEZ**

Director General de Cultura y Educación  
**GABRIEL SANCHEZ ZINNY**

Subsecretario de Deportes  
**PABLO FUENTES**

## **AUTORIDADES**

### **JUEGOS BONAERENSES 2019**

Director Provincial de Torneos y Eventos Deportivos  
**IGNACIO do REGO**

Directora Provincial de Innovación y Tecnología Educativa  
**ROCIO FONTANA**

Directora Provincial de Políticas Socio-Educativas  
**CAROLINA RUGGERO**

Director de Juegos Bonaerenses  
**EUGENIO ACHINELLY**

Coordinador de Deportes Juveniles  
**JUAN IGNACIO NAVARRO**

Coordinador de Deportes Adultos Mayores  
**ALBERTO CORREA**

Coordinadores de Cultura  
**ADRIAN LUNA**  
**VICTOR HERRERA**

Coordinadores de Deportes para personas con Discapacidad  
**DANIELA LUCHINA**  
**GERARDO BURGOS**

Coordinador de Cultura para personas con Discapacidad  
**ANDRES ROA**



## FUNDAMENTO

Los valores que ofrecen el deporte y la cultura son ejes fundamentales para el desarrollo de la vida de las personas. Por diferentes circunstancias, muchos jóvenes y adultos mayores quedan privados de la posibilidad de disfrutar de su práctica. Los JUEGOS BONAERENSES serán la forma de incluirlos en una sana competencia que tiene como fin principal, generar un espacio amistad, integración, relacionamiento, aprendizaje y por sobre todo diversión. Por eso nuestro mensaje tiene implícito un deseo...

## “Jugar nos hace bien”

### OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

- Incorporar los valores propios del deporte y la cultura
- Encender la mecha del deporte en general
- Generar relaciones y amistad
- Crear mayor conciencia sobre tolerancia y respeto por el otro
- Ser un medio para detectar talentos deportivos y culturales e incluirlos a la actividad
- Recuperar la mística y pasión que estos juegos supieron generar
- Ofrecer momentos de diversión, juego y sana competencia
- Superar límites y vivir los sueños

### NUESTROS VALORES



### DESTINATARIOS:

Los **JUEGOS BONAERENSES 2019** están destinados a todos los adolescentes de la Provincia de Buenos Aires.

### PARTICIPANTES:

En los **JUEGOS BONAERENSES**, podrán participar deportistas que pertenezcan a establecimientos educativos de gestión pública y privada, clubes, ONGs., representaciones barriales, escuelas deportivas, gremios, jóvenes participantes de los programas “Envión” – “Casas de Encuentro” etc, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires. En aquellos casos que jóvenes adolescentes quieran participar y no tengan ningún organismo ni privado ni estatal que los representen, podrán hacerlo a través de un mayor que se responsabilice de su organización interna y ante los organizadores de las distintas instancias o etapas de ejecución. **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. EN LOS CASOS DE PARTICIPANTES QUE LO HAGAN EN REPRESENTACION DE UN ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO, EL MAYOR DEBERA SER PERSONAL DEL MISMO.

En la etapa Regional será condición indispensable que para comenzar una competencia se encuentren presentes el delegado municipal y el técnico. En caso de fuerza mayor si alguno de los dos mayores, responsables debiera retirarse, se podrá continuar el partido con la presencia de uno de ellos, o de cualquier delegado municipal debidamente acreditado por los **JUEGOS BONAERENSES** y en caso de no encontrarse ningún mayor a cargo, el árbitro determinará la finalización del encuentro, con la consiguiente pérdida de puntos.

### PAUTAS DE INSCRIPCION:

1. Los participantes deberán representar a un solo Municipio.
2. Los inscriptos deberán ser residentes en los distritos por los cuales participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el D.N.I. al 31 de diciembre de 2018.
3. Los inscriptos podrán participar por su establecimiento educativo con la constancia actualizada de alumno regular, aunque el domicilio de dicho establecimiento no coincida con el distrito de residencia del participante, como así también, si la residencia del participante se encontrara fuera de los límites de la Provincia de Buenos Aires.
4. Los deportistas federados (a excepción de Tenis, que se consigna en la reglamentación específica), sólo podrán representar a la institución por la cual están federados, aunque el domicilio de dicha institución no coincida con el distrito de residencia del participante, como así también si la residencia del participante se encontrara fuera de los límites de la Provincia de Buenos Aires.  
NOTA: Para aquellos deportistas federados, que no residan en la Provincia de Buenos Aires y deseen participar en la presente edición, deberán tener inscripto su pase federativo hasta el 30 de marzo del corriente año, en la institución que se encuentre radicada dentro del territorio de la provincia, a la cual representan, con las debidas excepciones estipuladas en la reglamentación específica de cada deporte.
5. La constatación de la trasgresión de alguna de estas pautas, significará la descalificación del equipo o del atleta (en pruebas individuales), y las sanciones que correspondan para los adultos implicados. De comprobarse la inscripción de un deportista federado en la categoría no federado, se descalificará al equipo, y en caso de pruebas individuales al deportista. Las Postas y el Cross serán considerados como equipos.
6. A los efectos de los **JUEGOS BONAERENSES**, los CEF (Centros de Educación Física y el Programa Patios Abiertos) tendrán participación en todas las modalidades, siempre y cuando la conformación de sus equipos se ajuste a la reglamentación específica del deporte en que participen, pero no serán considerados como un establecimiento educativo.
7. Todo deportista que no registre competencia alguna desde el 1 de enero de 2017 hasta la fecha, perderá su condición de federado, no importando el deporte de que se trate. En el caso de aquellos jugadores que sigan apareciendo en los registros federativos, o bien que sean incluidos en listas de buena fe, estos deberán aportar la certificación correspondiente de la federación a la cual pertenecen, que PRUEBE que no registró competencia. No será tomada como válida la certificación extendida por el club.

Los **JUEGOS BONAERENSES** están divididos en categorías de participación según la edad. Las edades correspondientes a cada una de ellas, son las consignadas en la reglamentación específica de cada disciplina.

- a) **Los participantes deberán inscribirse respetando la categoría que le corresponde a su año de nacimiento, a excepción de aquellas disciplinas grupales que en la reglamentación específica permitan participar en la categoría inmediata superior.**

- b) Los participantes podrán inscribirse y/o participar en más de un deporte en la Etapa Municipal.
- c) En la Etapa Regional, de clasificar, podrán participar en dos deportes como máximo, a excepción de aquellos Municipios cuya cantidad de habitantes no supere los 30.000 de acuerdo al censo 2010, que podrán hacerlo en tres deportes como máximo. (en caso de superposición horaria no se alterará el cronograma de competencia).
- d) De clasificar para la Final Provincial sólo podrán participar en un deporte.
- e) En caso de ganar en la Etapa Regional en más de 1 deporte, el o los participantes deberán optar por aquel de mayor número de deportistas, para no perjudicar así al resto de los integrantes del equipo, **a menos que la Lista de Buena Fe de éste permita la baja del deportista sin alterar el mínimo reglamentario**. Esta información deberá formalizarse como máximo al 30 de agosto, fecha de finalización de la Etapa Regional.

También podrán hacerlo en el área Cultura, no siendo responsabilidad de los **JUEGOS BONAERENSES**. La superposición de cronograma que pudiera producirse (No se alterarán los cronogramas de participación).

#### **INSCRIPCION:**

La inscripción será libre y gratuita, y se efectuará ingresando a **www.plenus.juegos.gba.gob.ar**,

Para formalizar la misma deberá presentarse al municipio:

- a) Ficha de autorización y Salud.
- b) Fotocopia D.N.I. actualizado.

#### **USO DEL SISTEMA DE INSCRIPCION DIGITAL "PLENUS"**

- **Los participantes** deberán inscribirse a través de un "INSCRIPTOR" previamente habilitado por el municipio que corresponda.
- **Los Inscriptores** deberán registrarse en "PLENUS" y esperar la habilitación por parte del "ORGANIZADOR" municipal.
- **Los Organizadores** deberán registrarse en "PLENUS" y esperar la habilitación de la Subsecretaría de Deportes.
- **La Subsecretaría de Deportes** habilitará como "ORGANIZADORES" a aquellos que haya certificado la autoridad municipal de Deportes.
- Esta certificación deberá efectuarse por mail a **soportejuegos@deportes.gba.gob.ar** conteniendo formulario (descargar de [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)) firmado, escaneado o fotografiado.

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 irrecorribilidad de sus decisiones.

#### **Error en n° de documento de identidad:**

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 ése n° **(2)** y el sistema le comunique que hay otro participante inscripto con ése número, se procederá de la siguiente manera:

- a) 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°.
- b) Una vez constatado el DNI por parte de la Subsecretaría de Deportes, se observará al participante **(1)**, desaprobando la planilla que lo contiene.
- c) Se comunicará al Municipio inscriptor del participante **(1)** que tiene un plazo de cinco (5) días hábiles para corregir en número de DNI, caso contrario el participante será eliminado definitivamente, procediendo a aprobar la planilla sin el mismo.

**DISCIPLINAS**

DEPORTE	SEXO	CATEGORIA	AÑO NAC.	MODALIDAD
ACUATLON	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	LIBRE
		Sub-16	2003/04	LIBRE
AJEDREZ	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	NO FEDERADOS y LIBRE
		Sub-16	2003/04	NO FEDERADOS
		Sub-18	2001/02	NO FEDERADOS
ATLETISMO	mixto	Sub-12	2007/08	PROMOCIONAL
	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	LIBRE
		Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR NO FEDERADOS
		Sub-16	2003/04	LIBRE
BADMINTON	Masc. y fem.	Sub-18	2001/02	LIBRE
		Sub-14	2005/06/07	SINGLE LIBRE
		Sub-16	2003/04	SINGLE LIBRE
BASQUETBOL	Masc. y fem.	Sub-16	2003/04/05/06/07	DOBLE LIBRE
		Sub-13	2006/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-15	2004/05	ESCOLAR ABIERTA
BÁSQUETBOL 3 x 3	Masc. y fem.	Sub-17	2002/03	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-14	2005/06/07	LIBRE
		Sub-16	2003/04	LIBRE
BEACH VOLEY	Masc. y Fem	Sub-18	2001/02	LIBRE
		Sub-14	2005/06/07	LIBRE
		Sub-16	2003/04	LIBRE
CESTOBALL	Femenino	Sub-18	2001/02	LIBRE
		Sub-14	2005/06/07	LIBRE
CESTOBALL 3 x 3	Femenino	Sub-17	2002/03/04	LIBRE
		Sub-18	2001/02	LIBRE
FUTSAL	Masculino	Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-16	2003/04	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-18	2001/02	ESCOLAR ABIERTA
FÚTBOL 5	Femenino	Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-16	2003/04	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-18	2001/02	ESCOLAR ABIERTA
FÚTBOL 11	Masculino	Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-16	2003/04	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-18	2001/02	ESCOLAR ABIERTA
FUTBOL PLAYA	Masculino	Sub-14	2005/06/07	LIBRE
		Sub-16	2003/04	LIBRE
GIMNASIA ARTÍSTICA	Femenina	Sub-12	2007/08/09	PROMO-LIBRE C/RESTRIC.
		Sub-15	2004/05/06	PROMO-LIBRE C/RESTRIC.
		Sub-18	2001/02/03	PROMO-LIBRE C/RESTRIC.
	Masculina	Sub-13	2006/07/08/09	PROMO-LIBRE C/RESTRIC.
Sub-18		2001/02/03/04/05	PROMO-LIBRE C/RESTRIC.	
HANDBALL	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-16	2003/04	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-18	2001/02	ESCOLAR ABIERTA
HOCKEY	Masc. y fem.	Sub-14 (SEVEN)	2005/06/07	LIBRE
		Sub-16 (SEVEN)	2003/04	LIBRE
		Sub-18 (SEVEN)	2001/02	LIBRE
NATACIÓN	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	NO FEDERADOS
		Sub-16	2003/04	NO FEDERADOS
PADEL	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	LIBRE
PATIN	Femenina	Sub-12 iniciación	2007/08/09	LIBRE
		Sub-13	2006/07/08	LIBRE
		Sub-16	2003/04/05	LIBRE
PELOTA	Masculino	Sub-16	2003/04/05/06/07	LIBRE
RUGBY	Masculino	Sub-14	2005/06	LIBRE
		Sub-16	2003/04	LIBRE
SOFTBOL	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	ESCOLAR NO FEDERADO
		Sub-16	2003/04	ESCOLAR NO FEDERADO
TENIS	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	SINGLE PROMOCIONAL
		Sub-16	2003/04	SINGLE PROMOCIONAL
		Sub-18	2001/02	SINGLE PROMOCIONAL
		Sub-14	2005/06/07	DOBLE LIBRE
		Sub-16	2003/04	DOBLE LIBRE
TENIS DE MESA	Masc. y fem.	Sub-14	2005/06/07	NO FEDERADOS
		Sub-16	2003/04	NO FEDERADOS
		Sub-18	2001/07	LIBRE
VÓLEIBOL	Masc. y fem.	Sub-13	2006/07	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-15	2004/05	ESCOLAR ABIERTA
		Sub-18	2001/02/03	ESCOLAR ABIERTA

**NOTA: Bajo ningún concepto un deportista podrá tener más de una participación en un mismo deporte (individual o de conjunto), a excepción de aquellos que lo consignan en su reglamentación específica, la trasgresión de esta norma significará la descalificación automática del equipo/s o del deportista/s en el caso de deportes individuales.**

## **MODALIDADES DE LA COMPETENCIA**

**Importante: leer la Reglamentación Específica de cada disciplina ya que pueden tener aclaraciones o variantes**

a) **LIBRES:** En esta modalidad podrán participar los atletas federados y no federados. Los federados deberán representar a su institución deportiva (con las excepciones que se consignan en la reglamentación específica de cada deporte), o bien a su establecimiento educativo, o municipio en el caso de deportes individuales.

Nota: Se considerará deportista federado, a los efectos de los **JUEGOS BONAERENSES**, a aquel deportista que figure en los registros de las Federaciones Nacionales o Provinciales correspondientes, como jugador o atleta afiliado en forma directa o indirecta a través de asociaciones regionales o municipales, como así también fichados en asociaciones o ligas regionales y/o municipales que tengan una competencia sistemática.

b) **NO FEDERADOS:** Será reservada para los atletas que no tengan ningún tipo de actividad federativa o actividad que se consigne en el reglamento específico de cada disciplina. Los atletas sólo podrán inscribirse en el municipio donde tienen registrado su domicilio o por su establecimiento educativo.

c) **ESCOLAR ABIERTA:** En esta modalidad podrán tomar parte los alumnos regulares de los establecimientos educativos, tengan o no actividad federativa. Será condición indispensable que en los deportes de conjunto, la totalidad del equipo cumpla con la condición de alumno regular del establecimiento al que representan. **LA CANTIDAD MAXIMA PERMITIDA DE PARTICIPANTES FEDERADOS POR EQUIPO, ESTARÁ CONSIGNADA EN LA REGLAMENTACION ESPECIFICA DE CADA DISCIPLINA.**

d) **ESCOLAR NO FEDERADOS:** En esta modalidad podrán tomar parte los alumnos regulares de los establecimientos educativos, **que no tengan actividad federativa.** Será condición indispensable que en los deportes de conjunto, la totalidad del equipo cumpla con la condición de alumno regular del establecimiento al que representan.

e) **PROMOCIONAL:** En esta modalidad podrán participar deportistas No Federados, los que se encuentren en las categorías promocionales de las federaciones, **o los que cumplan con las características detalladas en la reglamentación específica de cada disciplina.**

**NOTA: SI UN PARTICIPANTE DE LAS MODALIDADES ESCOLAR ABIERTA O ESCOLAR NO FEDERADOS, CAMBIA DE ESTABLECIMIENTO EDUCACIONAL DURANTE EL DESARROLLO DE LA PRESENTE EDICION DE LOS JUEGOS, NO PODRÁ REPRESENTAR AL MISMO A PARTIR DE ESE MOMENTO, YA QUE PIERDE SU CONDICION DE ALUMNO REGULAR.**

## **DISCIPLINAS ORGANIZADAS EN CONJUNTO CON LAS FEDERACIONES**

Las disciplinas que se detallan a continuación serán organizadas a través de una tarea conjunta entre la Subsecretaría de Deportes y las Federaciones respectivas,

DEPORTE	SEXO	CATEGORIA	AÑO NAC.	MODALIDAD	
DEPORTES ELECTRONICOS	C. ROYALE	mixto	Sub-22	1997/07	LIBRE
	FIFA	mixto	Sub-22	1997/07	LIBRE
	L.O.L.	mixto	Sub-22	1997/07	LIBRE
LUCHA	GRECO ROM	Masc.	Sub-14	2005/06	LIBRE
	LIBRE	Masc y fem	Sub-14	2005/06	LIBRE
SKATE	mixto		Sub-14	2005/06/07	LIBRE
			Sub-18	2001/04	LIBRE
SURF	Masc. y fem		Sub-14	2005/06/07	LIBRE
			Sub-16	2003/04	LIBRE
			Sub-18	2001/02	LIBRE

La inscripción se realizará a través del sistema [www.plenus.juegos.gba.gov.ar](http://www.plenus.juegos.gba.gov.ar), que será la única vía de inscripción a los Juegos Bonaerenses.

## **CRONOGRAMA:**

Inscripción:	hasta el 26 de abril.
Etapa Municipal:	del 29 de abril al 21 de junio.
Etapa Regional:	del 22 de junio al 30 de agosto.
Final Provincial:	del 28 de septiembre 2 de octubre.

## **RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA:**

Etapa Municipal:	Dirección de Deportes Municipal. (Cada Municipio determinará sistema de competencia, Fixtures y eventualmente tiempos de juego).
Etapa Regional:	Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires. Dirección de Deportes del Municipio Sede.
Final Provincial:	Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

## **DELEGADO MUNICIPAL:**

Para el desarrollo de la competencia en las etapas Regional será indispensable la presencia de un Delegado Municipal (mayor de 21 años) en cada escenario donde se realicen actividades.

Este Delegado será el único referente municipal ante los organizadores, debiendo colaborar con la organización y/o coordinación deportiva de los **JUEGOS BONAERENSES**. De no ocurrir así, no podrá competir la representación deportiva correspondiente.

En la Etapa Regional, el Delegado Municipal deberá acreditarse, como tal, ante el Municipio Sede, mediante nota del Director de Deportes de su Municipio.

## **SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL:**

Etapa Municipal:	A cargo del Municipio.
Etapa Regional:	Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.
Final Provincial:	Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Buenos Aires.

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

## **FUSION DE ESCUELAS DE MENOR MATRICULA**

En los municipios cuya cantidad de habitantes no supere los 30000, de acuerdo al censo 2010 las escuelas que registren una matrícula inferior a 300 alumnos, podrán fusionarse con una o más escuelas de la misma característica, siempre y cuando la suma de sus matrículas no supere los 500 alumnos. (Se entiende por matrícula al total de alumnos de ambos sexos de cada escuela).

## **DOCUMENTACIÓN:**

### **A PARTIR DEL 1º DE ABRIL DE 2017, EL UNICO DOCUMENTO VALIDO ES EL DNI TARJETA.**

De acuerdo con lo informado por el Registro Nacional de las Personas, caducaron los DNI "Libreta Verde y Libreta Celeste (las que poseen datos escritos en forma manual, no digital)"

NOTA: Los extranjeros que no tramitaran su correspondiente D.N.I., por esta edición podrán acreditar su identidad con: PASAPORTE, o CÉDULA DE IDENTIDAD DE PAÍS DE ORIGEN. En ambos casos deberán presentar certificación de residencia en la provincia expedida por autoridad competente.

### **Al finalizar la Etapa Municipal:**

Cada municipio deberá elevar mediante sistema PLENUS (A MODO DE REINSCRIPCION) los equipos ganadores Municipales o nómina de deportistas (según deporte), dentro de las 48 horas de finalizada la competencia de cada disciplina, los que obviamente surgirán de la base de datos de inscriptos de cada disciplina en esta Edición de los JUEGOS.

Aquel deportista o equipo que no sea reinscripto para participar de la Etapa Regional, NO PODRA PARTICIPAR DE LA MISMA.

### **Al finalizar Etapa Regional:**

El municipio sede deberá informar dentro de las 48 horas de finalizada la competencia el detalle de los ganadores (primero y segundo puesto) a la coordinación del deporte respectivo, detallando el n° de planilla con que se registró la inscripción.

**IMPORTANTE:** Para el desarrollo de la competencia Regional será condición indispensable que las representaciones municipales concurren con copia de la **Lista de Buena Fe firmadas en original por las autoridades que la avalan (Director Técnico – Responsable Municipal – autoridad del Club o de la Escuela a la que representan).**

NOTA: Las planillas de juego de los partidos y/o competencias disputadas en la instancia de referencia **deberán ser conservadas** (debidamente conformadas y firmadas por jugadores, árbitros y autoridad municipal responsable) en dicho Municipio a disposición de esta Subsecretaría y/o el Tribunal de Disciplina Provincial.

#### **SUSTITUCIONES:**

Estarán permitidas únicamente en los deportes de conjunto cuya Lista de Buena Fe prevea la inscripción de sustitutos, éstos **no serán tenidos en cuenta** en la cantidad total de integrantes a movilizar en las etapas Regional y Final Provincial.

**Aclaración: Una vez producida la sustitución (previa comunicación a la Coordinación provincial del deporte en cuestión), el participante que fuera reemplazado quedará definitivamente excluido del equipo, no pudiendo reincorporarse al mismo por el resto de la presente edición.**

**En la Etapa Regional las sustituciones deberán realizarse previo al desarrollo de cada jornada de competencia, no pudiéndose efectuar una vez comenzada cada jornada.**

**En la Etapa Final Provincial, las sustituciones deberán realizarse con anterioridad al comienzo de la misma, no pudiéndose efectuar una vez comenzada dicha Etapa.**

NOTA: No se permitirá la sustitución de ningún deportista, a excepción de lo consignado en el párrafo anterior y de las disciplinas que lo establecen en su reglamentación específica.

#### **TRIBUNALES DE DISCIPLINA:**

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

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.

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.

Durante las instancias Regional 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 ([www.juegos.gba.gov.ar](http://www.juegos.gba.gov.ar) – Reglamentos Generales).

#### **PROTESTAS O DENUNCIAS**

Deberán ser elevadas al Tribunal de Disciplina Provincial (formulario 2) exclusivamente por la autoridad Municipal de Deportes, personalmente o por mail ([tribunal@deportes.gba.gov.ar](mailto:tribunal@deportes.gba.gov.ar)), de no ser así no se dará curso a la protesta formulada..

En los casos de denuncias por la mala conformación de un equipo, la denuncia se podrá realizar en el periodo que empiece la etapa en cuestión y hasta el comienzo de la otra. Ej, en la etapa Regional se detecta la constitución antirreglamentaria y el tiempo de presentación es hasta que comience la etapa siguiente.

#### **REUNIONES REGIONALES:**

Previo a la finalización de la Etapa Municipal se reunirán los municipios, por región, con las autoridades provinciales de los **JUEGOS BONAERENSES** a fin de determinar las fechas, lugares y modalidad de competencia de la Etapa Regional.

A dicha reunión, deberán concurrir con la propuesta definida de las actividades que se ofrecen a organizar, el lugar y fechas tentativas. Este requerimiento es a los efectos de que cada municipio se retire de la reunión con el calendario de toda la Etapa Regional.

#### **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, y luego adjuntando dicho acuerdo comunicarlo a la Coordinación del deporte en cuestión y al Tribunal de Disciplina Provincial. En caso de no existir acuerdo entre los municipios participantes, la fecha será definida por la Coordinación General de los JUEGOS BONAERENSES.**

**De no cumplirse con este requisito cualquier cambio que se haga no será válido.**

**En caso que se suspenda en el día una actividad, el municipio sede tiene la obligación de comunicarlo telefónicamente al resto de los municipios y luego seguir el procedimiento anterior para la reorganización.**

**PREMIOS:**

Final Provincial: Medallas al 1<sup>ro</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> Puesto.  
Trofeos a los equipos campeones.

**JUEGOS NACIONALES EVITA 2019**

**En las categorías correspondientes a JUVENILES la Delegación representativa de la Provincia de Buenos Aires en la Final Nacional de los Juegos Nacionales Evita surgirá de una clasificación independiente de estos Juegos Bonaerenses, que será informada oportunamente por la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.**

## ETAPA REGIONAL

Para el desarrollo de los **JUEGOS BONAERENSES 2019** se ha dividido la Provincia en 16 REGIONES de acuerdo con el siguiente detalle:

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

### COMPETENCIA ETAPA REGIONAL

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

**DEPORTES**  
REGLAMENTOS TECNICOS DE JUEGO EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

**ACUATLON** (masculino y femenino)

Coordinador: JOSE MARIA SERRA

---

**MODALIDAD: LIBRE**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

NOTA: Teniendo en cuenta los artículos 1-2 y 3 de las pautas de Inscripción del Reglamento General, cabe aclarar que un club, natatorio o escuela de Deportiva no acreditan el domicilio del participante.

**CATEGORÍAS:**

Sub-14: nacidos en 2005/06/07

Sub-16: nacidos en 2003/04

**PRUEBAS**

Sub 14 (Masculino y Femenino): 100mts natación- 1000mts pedestrisimo

Sub 16 (Masculino y Femenino): 400mts natación- 3000mts pedestrisimo

Esta modalidad deportiva consta de la combinación de 2 (dos) disciplinas, natación y pedestrisimo.

Las mismas se desarrollaran en forma continua, siendo el tiempo total de carrera el comprendido desde el momento que se da la salida natación hasta el final del tramo de pedestrisimo, formando parte del tiempo total además del tiempo de estas dos disciplinas el tiempo de transición entre ambas.

**REGLAMENTACION**

Natación

- Se nadara en estilo libre.
- No estarán permitidos los trajes isotérmicos(neoprene)
- Las manos y pies deberán estar descubiertos no pudiendo utilizar objetos de propulsión o flotación que permitan algún tipo de ayuda (manoplas, patas, tubos respiratorios, etc.)

Transición

- Cada competidor contara con un sector exclusivo denominado "área de transición" donde realizara el cambio de disciplina; de la natación al pedestrisimo.
- El deportista no podrá abandonar la zona de transición si no está debidamente equipado para realizar la etapa de pedestrisimo (calzado colocado y torso cubierto)
- Si la temperatura ambiente es menor a 15°C se realizara una neutralización de 10(diez) minutos posterior a la natación para que los atletas se ambienten al clima de la etapa de pedestrisimo evitando así que los mismos sufran cambios bruscos de temperaturas.

Pedestrisimo

- La indumentaria a utilizar será libre debiendo desarrollar esta etapa con el torso cubierto, con calzado y con el número de competidor.
- No está permitido el acompañamiento ni ayuda externa de ningún tipo. Tal situación será objeto de descalificación inmediata.

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

**AJEDREZ** (masculino y femenino)

Coordinador: WÁLTER MARTÍNEZ

---

**MODALIDAD: NO FEDERADOS**

Están habilitados para inscribirse y participar todos los jugadores considerados **No Federados**.

Se entiende por modalidad de jugador **NO FEDERADO** a aquellos o jugadores que al día 20 de Abril de 2019, no hayan participado de cualquiera de las etapas de los Campeonatos Argentinos organizados por

la Federación Argentina de Ajedrez (FADA), ya sean en su fase regional, semifinal o final, Campeonato Sudamericanos, Panamericanos o Mundiales y/o que no se encuentren con RATING (ELO), columna Arbiter/Trainer Title **Rtg**, cualquier valor, del listado pertinente publicado por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) en [www.fide.com](http://www.fide.com) pudiendo encontrarlo en el siguiente archivo; <https://ratings.fide.com/download.phtml>.

Aclaración: no se considera **JUGADOR FEDERADO** a todos aquellos que tengan partidas muestras subidas a FIDE o que figuren en los nuevos rating; standard rating **Rpd** - rapid chess rating **Blz**. Todo jugador inscripto que se encuentre en algunas de las situaciones acá escritas será descalificado en cualquiera de las etapas municipales, regionales o la final provincial. El árbitro de las etapas municipal y regional es el responsable de revisar la situación de jugador **NO FEDERADO**.

#### **CATEGORÍAS:**

Sub-14: nacidos en 2005/06/07

Sub-16: nacidos en 2003/04.

Sub-18: nacidos en 2001/02

#### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Sé aplicará el Reglamento FIDE, reforma 2004. Adoptado en el 72ª congreso de Calvia, España, en vigencia a partir del 1/7/05.

#### **EXCEPCIONES:**

- a) No se aplicará el Artículo 10.2.
- b) No es obligatorio anotar. No se sancionará por el Artículo 8.
- c) No se sancionará la tenencia de teléfonos celulares. Está prohibido su uso durante la partida.
- d) Los artículos del Reglamento FIDE que se contrapongan con las pautas fijadas en el Reglamento General de JUEGOS BONAERENSES 2016 quedan automáticamente anulados.

#### **SISTEMA DE COMPETENCIA:**

##### **Etapas Municipales:**

Torneos individuales por categoría y por sexo.

Participan todos los inscriptos en tiempo y forma.

Clasifica el primero de cada categoría a la etapa regional.

Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea Árbitro Oficial, o jugador de Ajedrez mayor de 21 años.

El árbitro será el responsable de revisar la condición de jugador **NO FEDERADO**.

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

##### **Sistema de juego:**

En la etapa municipal, el árbitro optará por los sistemas Mach, Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.

##### **Sistemas de desempate:**

El árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Sistema Suizo. Se sorteará al final del torneo entre: Bucholz Top, Medio, Total.

Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Se autoriza en ambos sistemas el match.

##### **Etapas Regionales:**

Torneos individuales por categoría y por sexo.

Clasifica el primero de cada categoría a la etapa Final Provincial.

Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea Árbitro Oficial, o jugador de Ajedrez mayor de 21 años.

El árbitro será el responsable de revisar la condición de jugador **FEDERADO** o **NO FEDERADO**.

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

**Sistema de juego:**

En la etapa regional, el árbitro optará por los sistemas Mach, Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.

**Sistemas de desempate:**

El árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Sistema Suizo. Se sorteará al final del torneo entre: Bucholz Top, Medio, Total.

Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Se autoriza en ambos sistemas el match.

**FINAL PROVINCIAL NO FEDERADOS:**

Participan los clasificados en la etapa regional.

Torneo individual por categoría.

Sistema de juego: Suizo a 7 partidas.

Ritmo de juego: 180 minutos.

Desempate. Sistema Bucholz.

**MODALIDAD. LIBRE**

Están habilitados para inscribirse y participar todos los jugadores considerados Federados o No Federados, sin límite de ranking.

Torneo individual dividido por sexo. Masculino y femenino.

**CATEGORIAS**

Sub-14: nacidos en 2005/06/07

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:****Reglamento de juego:**

Se aplicara en las tres etapas el reglamento FIDE vigente al 30 de Abril del 2016..

**Etapa Municipal:**

Torneos individuales por categoría y por sexo.

Participan todos los inscriptos en tiempo y forma.

Clasifica el primero de cada categoría a la etapa regional.

Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea Árbitro Oficial, o jugador de Ajedrez mayor de 21 años.

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

**Sistema de juego:**

En la etapa municipal, el árbitro optará por los sistemas Mach, Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.

**Sistemas de desempate:**

El árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Sistema Suizo. Se sorteará al final del torneo entre: Bucholz Top, Medio, Total.

Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Se autoriza en ambos sistemas el match.

**Etapa Regional**

Torneos individuales por categoría y por sexo.

Participan los clasificados en la etapa municipal.

Clasifica el primero de cada categoría a la etapa Final Provincial.

Se sugiere que el árbitro elegido por el organizador sea Árbitro Oficial, o jugador de Ajedrez mayor de 21 años.

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

**Sistema de juego:**

En la etapa regional, el árbitro optará por los sistemas Mach, Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Los sistemas de pareos autorizados son: SWISS MASTER, SWIS PERFECT y PROTOS.

**Sistemas de desempate:**

El árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Sistema Suizo. Se sorteará al final del torneo entre: Bucholz Top, Medio, Total.

Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Se autoriza en ambos sistemas el match.

**FINAL PROVINCIAL LIBRE:**

Participan los clasificados en la etapa regional.

Torneo individual por categoría.

Sistema de juego: Suizo a 7 partidas.

Ritmo de juego: 180 minutos.

Desempate. Sistema Bucholz.

**ATLETISMO PROMOCIONAL (por equipos mixto)**

Coordinadora: OLGA CONTE – CARLOS DI FRANCESCO

---

**CATEGORIA:**

**Sub-12:** Nacidos en 2007/08 ESCOLAR ABIERTA

**INSCRIPCION:****Lista de Buena Fe:**

Se conformará con 6 atletas (3 varones y 3 mujeres) más 1 profesor a cargo.

La totalidad de los integrantes deben ser alumnos regulares del mismo establecimiento educacional.

**ETAPAS DE LA COMPETENCIA:**

**Se llevará a cabo solamente una instancia Municipal**, quedando a criterio de cada Municipio la realización de un encuentro entre sus ganadores y otro distrito.

**PRUEBAS****VARONES**

60 M.

Salto en largo

Lanzamiento pelota de sóftbol

**MUJERES**

60 M.

Salto en largo

Lanzamiento pelota de sóftbol

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS**

Participan los 6 competidores en todas las pruebas.

En cada una de las pruebas se otorgará un puntaje al 1° equivalente a la cantidad de participantes de la misma, y del 2° en adelante en forma decreciente.

Ejemplo:

Si en una prueba participan 14 equipos

1° = 14 puntos

2° = 13 puntos

3° = 12 puntos y así sucesivamente

Será ganador en equipo que mayor cantidad de puntos sume entre las 6 pruebas.

## **ATLETISMO (masculino y femenino)**

Coordinadora: OLGA CONTE – CARLOS DI FRANCESCO

### **CATEGORIAS y MODALIDADES:**

Sub-14: Nacidos en 2005/06/07 LIBRE  
Sub-14: Nacidos en 2005/06/07 ESCOLAR NO FEDERADOS  
Sub-16: Nacidos en 2003/04 LIBRE  
Sub-18: Nacidos en 2001/02 LIBRE

### **INSCRIPCIÓN:**

**Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde de acuerdo con su año de nacimiento. En la categoría sub-14 no se podrán inscribir en ambas modalidades (LIBRE y ESC. NO FEDERADOS)**

La posta 4 x 100 estará conformada por 4 atletas más 2 sustitutos

La posta 5 x 80 estará conformada por 5 atletas más 2 sustitutos

En la Etapa Municipal el participante podrá inscribirse y participar en la cantidad de pruebas que desee.

En la Etapa Regional, el participante podrá participar en 2 (dos) pruebas individuales y la posta.

En la Etapa Final Provincial podrá participar en 1 (una) prueba individual y la posta.

### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Para la Etapa Regional y Final Provincial clasificarán el primero de cada prueba y el equipo ganador de posta.

En caso de registrarse alguna prueba con un solo inscripto, éste deberá realizarla obligatoriamente, quedando asentado el resultado en la planilla oficial.

En la categoría Sub-14, en las pruebas de salto en largo y lanzamiento de la bala, todos los participantes tendrán 4 (cuatro) intentos, obteniendo primero, segundo y tercer puesto de acuerdo a las mejores marcas, es decir. No hay clasificación.

El municipio Sede de una instancia REGIONAL, deberá remitir los resultados de la misma, a la coordinación de Atletismo, en el formato que figura en la página web de los Juegos.

Posta 5 x 80: sin prezona. (20 metros zona)

Posta 4 x 100: sin prezona. (30 metros zona)

### **Reclamos y sustituciones:**

En todas las Etapas las protestas se presentarán al director del torneo, dentro de los 15 (quince) minutos de finalizada la competencia. Dejando constancia de la misma en la planilla de competencia oficial.

En las postas se permitirán 2 sustituciones previo a la Final Provincial, en caso de una baja en la Etapa Final Provincial, se permitirá 1 cambio con 1 atleta del mismo municipio que haya clasificado a la Final Provincial.

### **Fiscalización:**

Deberá estar a cargo de la Federación Provincial, Asociación Municipal de Atletismo o en su defecto (en las Etapas Municipales o Regionales) por Profesores de Educación Física o Entrenadores de Atletismo titulados.

En la Final Provincial, la fiscalización se realizará bajo reglamentación de la IAAF.

### **PRUEBAS:**

#### **Sub-14: LIBRE**

Edad: 12, 13 y 14 años

#### **Masculinos**

80 m.  
150 m.  
1200 m.  
2000 m.  
100 m. con vallas  
Salto en largo  
Salto en alto  
Lanzamiento de jabalina 600 gr.  
Lanzamiento de disco 1 Kg.  
Lanzamiento de la bala 4 Kg.  
Lanzamiento del martillo 4 kg.  
Marcha Atlética 3000 m.  
Hexatlón  
Posta 5 x 80 m.

#### **Femeninos**

80 m.  
150 m.  
1200 m.  
2000 m.  
80 m. con vallas  
Salto en largo  
Salto en alto  
Lanzamiento de jabalina 600 gr.  
Lanzamiento de disco 750 gr.  
Lanzamiento de la bala 3Kg.  
Lanzamiento del martillo 3 kg.  
Marcha Atlética 2000 m.  
Pentatlón  
Posta 5 x 80 m.

NOTA:

- Pentatlón: Pruebas- 80 m. con vallas – 600 m. llanos - salto en largo - salto en alto y lanzamiento de bala.
- Hexatlón: Pruebas -100 m. con vallas – 800 m. llanos – salto en largo – salto en alto – lanzamiento de bala y lanzamiento de Jabalina.
- Carreras con vallas:

	<b>Femenino -</b>	<b>Masculino</b>
Distancia	<b>80 m.</b>	<b>100 m.</b>
Altura vallas	0,76 m.	0,84 m.
Distancia 1°, valla	12,00 m.	13,00 m.
Distancia entre vallas	8 m.	8,50 m.
Cantidad de vallas	8	10

**Sub-14: ESCOLAR NO FEDERADOS**

Edad: 12, 13 y 14 años

**Masculinos**

80 m.  
Salto en largo  
Lanzamiento de Bala 4 kg.  
Posta 5 x 80

**Femeninos**

80 m.  
Salto en largo  
Lanzamiento de Bala 3 kg.  
Posta 5 x 80

**Sub-16: LIBRE.**

Edad: 15 y 16 años

**Masculinos**

100 m.  
300 m.  
800 m.  
3.000 m.  
110 m. con vallas  
295 m. con vallas  
Salto en largo  
Salto Triple  
Salto en alto.  
Lanzamiento de jabalina 600 gr.  
Lanzamiento de disco 1,5 Kg.  
Lanzamiento de la bala 5 Kg.  
Lanzamiento del martillo 5 kg.  
Marcha Atlética 4000 m.  
Posta 4 x 100 m.

**Femeninos**

100 m.  
300 m.  
800 m.  
2000 m.  
100 m. con vallas  
295 m. con vallas  
Salto en largo.  
Salto Triple  
Salto en alto.  
Lanzamiento de jabalina 600 gr.  
Lanzamiento de disco 1 Kg.  
Lanzamiento de la bala 3 Kg.  
Lanzamiento del martillo 3 kg.  
Marcha Atlética 3000 m.  
Posta 4 x 100 m.

Nota: Salto triple: Se permite iniciar la carrera hasta 16 metros de la tabla de pique. La única tabla permitida es la de 8 metros para mujeres y 10 metros para varones.

- Carreras con vallas:

	<b>Femenino</b>		<b>Masculino</b>	
Distancia	<b>100 m.</b>	<b>295 m.</b>	<b>110 m.</b>	<b>295 m.</b>
Altura vallas	0,76 m.	0,76 m.	0,84 m.	0,76 m.
Distancia 1°, valla	13,00 m.	45,00 m.	13,72 m.	45,00 m.
Distancia entre vallas	8,50 m.	35,00 m.	9,14 m.	35,00 m.
Cantidad de vallas	10	7	10	7

**Sub-18: LIBRES**

Edad: 17 y 18 años

**Masculinos**

100 m.  
400 m.  
1.500 m  
Salto en alto.  
Salto en largo.  
Lanzamiento de la Bala 5 Kg.  
Lanzamiento de Disco 1,5 Kg.  
Posta 4 x 100 m.

**Femeninos**

100 m.  
400 m.  
1.500 m.  
Salto en alto.  
Salto en largo.  
Lanzamiento de la Bala 4Kg.  
Lanzamiento de Disco 1 kg.  
Posta 4 x 100 m.

## **BADMINTON** (masculino y femenino)

Coordinador: MAXIMILIANO MERCADO RENZULLO

**MODALIDAD:** LIBRE

### **CATEGORÍAS:**

Sub-14: nacidos en 2005/06/07      single  
Sub-16: nacidos en 2003/04.      single  
Sub-16: nacidos en 2003/04/05/06/07      doble

### **CAMPO DE JUEGO:**

La anchura total de la pista es de 6,1 metros, y en individuales se reduce a 5,18 metros.

La longitud total es de 13,4 metros. Las zonas de servicio están delimitadas por una línea central que divide el ancho de la pista, el servicio corto, situada a 1,98 metros de la red, y por la líneas exterior en el lateral y el fondo.

En dobles, la zona de servicio también está delimitada por una línea para el servicio largo, que se encuentra a 0,78 metros de la línea de fondo. Normalmente las líneas que delimitan la pista se marcan tanto para el juego de individuales como el de dobles, aunque las leyes permiten que la pista marcada sea sólo de individual. Para los dobles la pista es igual que en individual, pero la zona de servicio en dobles es más corta.

### **RED:**

La red alza 1,55 metros (5 pies y 1 pulgada) en los laterales y 1,524 metros en el centro (5 pies). Los postes que sostienen la red se sitúan fuera de la línea de dobles aunque se juegue en individuales.

El equipamiento del bádminton y sus normas de uso:

La normativa específica de equipamiento debe ser usada. Concretamente, las leyes restringen el diseño y el tamaño de raquetas y volantes.

### **RAQUETAS:**

Las raquetas de bádminton son ligeras, con un peso de entre 70 y 100 gramos (sin cordaje) las de buena calidad. Están compuestas por fibra de carbono junto con una gran variedad de otros materiales.

### **ENCORDADO:**

Los cordajes de bádminton se encuentran entre 0,65 y 0,73 milímetros.

### **PUNTUACION Y SERVICIO:**

Todas las modalidades se disputan a 3 sets de 21 puntos cada uno.

En cada set, los jugadores puntúan siempre que ganen el punto (rally) que estaban disputando (esto difiere del antiguo sistema, en el que sólo se puntuaba en el marcador al conseguir el punto disputado con el servicio). El partido consta de 3 sets, y se lo adjudica el jugador que consiga vencer en dos de ellos, sin necesidad de disputarse el tercero si ya se han conseguido los dos primeros.

Al principio de cada punto, el jugador que sirve y el que recibe deben situarse en diagonales opuesta de la zona de servicio. El servidor debe golpear el volante para que éste aterrice en la zona de servicio del rival. Es similar al tenis, excepto que en bádminton el servicio se debe efectuar golpeando el volante por debajo de la cintura.

En caso de empate a 20 puntos, el set continua hasta que se consigan dos puntos de diferencia (por ejemplo 24-22), hasta un máximo de 30 (30-29 es la puntuación máxima posible).

El servicio:

El servicio presenta su particular variedad de golpes. A diferencia del tenis, el servicio está restringido por las reglas de juego, por lo que se debe golpear el volante por debajo de la cintura

## **BÁSQUETBOL** (Masculino y femenino)

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.qba.gob.ar](http://www.juegos.qba.gob.ar)

Coordinadora: EMILIA MIGLIORI

### **CATEGORÍA Y MODALIDAD:**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

**Sub-13:** nacidos en 2006/07      - ESCOLAR ABIERTA  
**Sub-15:** nacidos en 2004/05      - ESCOLAR ABIERTA  
**Sub-17:** nacidos en 2002/03      - ESCOLAR ABIERTA

## **INSCRIPCIÓN:**

En esta modalidad sólo se podrá inscribir un máximo de 3 (tres) jugadores “Federados” (incluidos los sustitutos).

Los jóvenes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS).

### **Lista de Buena Fe:**

Se conformará con un mínimo de 8 y un máximo de 10 jugadores más 1 técnico. Pudiendo incorporar o no los 2 sustitutos, respetando las consideraciones generales.

El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.

El ingreso de un “sustituto” deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores.

**En caso de incorporar jugadores “Federados” se deberá consignar en la Lista de buena fe (en observaciones) la condición de tal.**

## **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

### **Cancha y Pelota:**

Femenino:	Sub-13 pelota nº 5 y cancha normal
	Sub-15 y Sub-17 pelota nº 6 y cancha normal
Masculino:	Sub-13 pelota nº 5 y cancha normal
	Sub-15 y Sub-17 pelota nº 7 y cancha normal.

### **Tiempo De Juego:**

Se jugarán 4 tiempos de 10 minutos c/u, con un intervalo de 2 minutos entre el primer y segundo y entre el tercero y cuarto, y de 10 minutos entre el segundo y tercer cuarto.

### **Puntaje:**

Los equipos ganadores acreditan dos (2) puntos, los perdedores un (1) punto y los que no se presenten cero (0) punto.

### **Sistema de Juego**

Los jugadores estarán limitados a entrar en NO más de tres cuartos por encuentro y 8 jugadores deberán haber completado 1 cuarto. La marca será libre.

### **Planilla de Juego:**

En todas las instancias la planilla de juego deberá contener un mínimo de 8 jugadores y un máximo de 10.

### **Camisetas:**

Los equipos clasificados para la Final Provincial, deberán concurrir con dos juegos de camisetas de diferentes colores.

En caso de presentarse dos equipos con colores similares en sus camisetas se procederá de la siguiente manera, el encargado de cancha con autorización del juez, 15 minutos antes de comenzar el partido sorteará el equipo que deberá cambiar su camiseta, este trámite en ningún caso deberá alterar el horario de inicio del encuentro

### **Reglamentación:**

Ante cualquier circunstancia no prevista en el presente reglamento, resolverá la Coordinadora de la disciplina.

## **DESEMPATE:**

### **Doble empate:**

- 1) Sistema Olímpico.
- 2) Diferencia de tantos.
- 3) Tantos a favor.
- 4) Sorteo.

### **Triple Empate:**

- 1) Diferencia de tantos entre los partidos jugados entre sí.
- 2) Diferencia de tantos a favor entre partidos jugados entre sí.
- 3) Sorteo.

NOTA: Durante el desarrollo de todo el torneo no se podrán realizar modificaciones (cambios de jugadores/as) ni alteración de los datos consignados en las Listas de Buena Fe originales.

**BÁSQUETBOL 3 x 3** (Masculino y femenino)

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinadora: MARIA BELEN HERRERA

#### **MODALIDAD: LIBRE**

**De esta modalidad podrán participar jugadores federados y no federados. Los jugadores federados podrán representar sólo al club por el que se encuentran fichados en la especialidad de Básquetbol convencional (5 vs. 5). Podrán hacerlo también representando a su establecimiento educacional en cuyo caso deberán ser todos alumnos regulares del mismo.**

#### **CATEGORÍAS:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07

**Sub-16:** nacidos en 2003/04

**Sub-18:** nacidos en 2001/02

#### **INSCRIPCIÓN:**

**Los jóvenes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS),**

#### **Lista de Buena Fe:**

Se conformará obligatoriamente con 4 jugadores y 1 técnico. Pudiendo incorporar o no los 2 sustitutos, respetando las consideraciones generales.

Durante el desarrollo de todo el torneo no se podrán realizar modificaciones (cambios de jugadores/as) ni alteración de los datos consignados en las Listas de Buena Fe originales.

#### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

**Se regirá por el Reglamento Oficial de la FIBA 3 X 3**

**Pelota:** Se utilizará pelota N° 6 en todas las Etapas y categorías.

#### **Camisetas:**

Los equipos clasificados para la Final Provincial, deberán concurrir con dos juegos de camisetas de diferentes colores.

En caso de presentarse dos equipos con colores similares en sus camisetas se procederá de la siguiente manera, el encargado de cancha con autorización del juez, 15 minutos antes de comenzar el partido sorteará el equipo que deberá cambiar su camiseta, este trámite en ningún caso deberá alterar el horario de inicio del encuentro

**NOTA:** Se deberá presentar obligatoriamente un mínimo de tres (3) jugadores en cancha para comenzar un encuentro, pudiendo (en caso de lesión), finalizar el mismo con dos (2) jugadores, pero en el siguiente partido tendrá que estar el equipo completo con 3 jugadores de lo contrario el equipo quedará descalificado..

#### **Sistema de puntaje y desempates**

Los equipos ganadores acreditan dos (2) puntos

Los perdedores un (1) punto

Los que no se presenten cero (0) punto.

El equipo que no se presente a la hora estipulada de la competencia, en el campo de juego, se le dará el partido como perdido por 0 tantos contra 4 tantos a favor que obtendrá el equipo que se haya presentado en el horario establecido por el organizador del evento.

#### **DESEMPATE:**

##### **Doble empate:**

- 1) Sistema Olímpico.
- 2) Diferencia de tantos.
- 3) Tantos a favor.
- 4) Sorteo.

##### **Triple Empate:**

- 1) Diferencia de tantos entre los partidos jugados entre sí.
- 2) Diferencia de tantos a favor entre partidos jugados entre sí.
- 3) Sorteo.

**Reglamentación:**

Ante cualquier circunstancia no prevista en el presente reglamento, resolverá el Coordinador de la disciplina.

**BEACH VOLEY (Masculino y Femenino)**REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: MARIANELA MINETTI - HORACIO ALBERTO BASSO.

**MODALIDAD:** LIBRE.**CATEGORÍAS:****Sub-14:** nacidos en 2005/06/07**Sub-16:** nacidos en 2003/04**Sub-18:** nacidos en 2001/02**INSCRIPCIÓN:**

Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde de acuerdo a su año de nacimiento.

**LISTA DE BUENA FE:** Se conformará con dos (2) jugadores/as titulares, un (1) sustituto y un (1) Técnico.

**Nota:** El jugador sustituto no será tenido en cuenta en la cantidad total de integrantes a movilizar en las etapas Regional y Final Provincial.

El ingreso de un "sustituto" deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores.

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Se utilizará el reglamento de la Federación del Voleibol Argentino (FeVA), con la siguiente modificación:

**Altura de red:****Sub-14**

Femenino: 2, 15 mts.

Masculino: 2, 20 mts.

**Sub-16**

Femenino: 2,20 mts.

Masculino: 2,38 mts.

**Sub-18**

Femenino: 2,24 mts.

Masculino: 2,43 mts.

**Dimensiones de la cancha:** 16 x 8 mts.

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

**CESTOBALL (Femenino)**

Coordinador: MARIO LUIS ORLOVSKY

**CATEGORÍAS:****Sub-14:** nacidas en 2005/06/07 exclusivamente. -LIBRE**Sub-17:** nacidas en 2002/03/04 -LIBRE**INSCRIPCIÓN:****LISTA DE BUENA FE:**

Sub-14: Se conformará con un máximo de 12 jugadoras y 1 Técnico.

Sub-17: Se conformará con un máximo de 12 jugadoras y 1 Técnico.

Sugerimos completar la cantidad máxima de jugadoras, incluyendo sustitutas, ya que no se permitirá realizar cambios en la Lista de Buena Fe presentada al momento de la inscripción.

Para comenzar el partido deberán estar presente 8 (ocho) jugadoras como mínimo.

De no cumplir con el mínimo de jugadoras mencionado se perderán los puntos de forma automática.

En la etapa Municipal y Regional cada equipo deberá llevar su delegado de mesa.

## **MODALIDADES:**

LIBRE: Podrán participar jugadoras federadas y las que no lo son. Las mismas podrán participar por su club, institución Educativa o CEF.

La condición de libre habilita a jugadoras de instituciones federadas a participar de los Juegos Bonaerenses, siempre que estén afiliadas a la Federación Bonaerense de Cestoball sin excepción.

## **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

**Tiempo de juego:** Se jugarán dos tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso.

### **Puntaje:**

Los equipos ganadores obtendrán 2 puntos por partido ganado, 1 por partido perdido y 0 por la no presentación.

Aquel equipo que no se presente a disputar un encuentro se le computará como perdido por 20 a 0.

### **Vestimenta de Juego:**

1-Los equipos clasificados para la Final Provincial deberán concurrir con 2 juegos de camisetas de diferente color ya que en caso de 2 equipos con colores similares aquel que oficie de local deberá cambiar su camiseta.

2- Calzas cortas de color uniforme entre las jugadoras (no short ni pollera).

3- Camisetas de juego manga corta numeradas del 1 al 15

**Reglamento:** se utilizará el reglamento de la Confederación Argentina de Cestoball.

**Jueces:** En la Etapa Regional los árbitros deberán pertenecer a una Asociación o Federación reconocida por la Confederación Argentina de Cestoball, o autorizada por la Coordinación Provincial de Cestoball.

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

## **CESTOBALL 3 VS. 3 (Femenino)**

REGLAMENTO DE JUEGO EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: MARIO LUIS ORLOVSKY

## **CATEGORÍA:**

**Sub-18:** nacidas en 2001/02 exclusivamente -LIBRE

## **INSCRIPCIÓN:**

## **LISTA DE BUENA FE:**

Se conformará con 3 jugadoras como mínimo y 4 jugadoras como máximo y un Técnico y 2 sustitutos.

Sugerimos completar la cantidad máxima de jugadores, incluyendo sustitutas, ya que no se permitirá realizar cambios en la Lista de Buena Fe presentada al momento de la inscripción.

Para comenzar el partido deberán estar presentes 3 jugadoras como mínimo. De no cumplir con el mínimo de jugadores mencionados, se perderá los puntos automáticamente.

En la etapa Municipal y Regional, cada equipo deberá llevar su delegado de mesa.

## **VESTIMENTA DE JUEGO**

Los equipos clasificados para la final Provincial deberán concurrir con 2 juegos de camisetas de diferente color, ya que en caso de 2 equipos con colores similares, aquel que oficie de local deberá cambiar su camiseta.

Calzas cortas de color uniforme entre las jugadoras(no short ni pollera)

Camisetas de juego manga corta numeradas del 1 al 15.

## **JUECES**

En la etapa Regional, los árbitros deberán pertenecer a una Asociación o una Federación reconocida por la Confederación Argentina de Cestoball, o autorizada por la Coordinación Provincial de Cestoball.

## PUNTAJE

Los equipos ganadores obtendrán 2 puntos por partido, 1 por partido perdido y 0 por la no presentación. Aquel equipo que no se presente a disputar un encuentro se le computará como perdido por 20 a 0.

## REGLAMENTO

Se utilizará el Reglamento de Cesto 3 vs 3 y de la Confederación Argentina de Cestoball.

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

## FÚTBOL ONCE (Masculino)

Coordinador: ADRIÁN ALEJO SAFATLE

### CATEGORÍAS:

<b>Sub-14:</b>	nacidos en 2005/06/07	ESCOLAR ABIERTA
<b>Sub-16:</b>	nacidos en 2003/04	ESCOLAR ABIERTA
<b>Sub-18:</b>	nacidos en 2001/02	ESCOLAR ABIERTA

### INSCRIPCIÓN:

Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS).

**ESCOLAR ABIERTA:** La totalidad de los participantes deberán cumplir con la condición de alumnos regulares del establecimiento al que representan durante el desarrollo de todo torneo. **En caso de producirse el cambio de escuela de algún integrante de un equipo, el jugador en cuestión no podrá seguir participando del mismo**

### Listas de Buena Fe:

Se conformarán con un máximo de 16 jugadores y 1 Técnico, (no son permitidas las duplas técnicas) los cuales estarán en su totalidad habilitados para entrar a la cancha. ***El mencionado técnico deberá ser personal de dicho establecimiento***

El Técnico y el Delegado Municipal **deberán** ser mayores de 21 años.

Se sugiere que la Lista de Buena Fe se complete en su totalidad, por no admitirse incorporaciones posteriores a la inscripción inicial, excepto los tres sustitutos de la lista de buena fe.

NO SE PERMITIRÁ CAMBIO NI MODIFICACIÓN ALGUNA QUE NO ESTÉ CONSIGNADA EN LA PLANILLA ORIGINAL QUE ESTARÁ EN PODER DE LA COORDINACIÓN DE FÚTBOL DE LA COMPETENCIA, DURANTE EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS BONAERENSES.

### Aspectos reglamentarios:

Los encuentros se desarrollarán de acuerdo a las reglamentaciones vigentes de la Asociación del Fútbol Argentino, con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento.

En toda instancia de clasificación posterior a la etapa Municipal de los JB, 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 será descalificado de la competencia, quedando todos los resultados disputados o a disputar por este equipo con el marcador 0 - 2.

**Cambios:** Se permitirán hasta 5 cambios.

**Calzado:** No se permitirá el uso de calzado con tapones de aluminio.

**Canilleras:** Será obligatorio su uso en todas las etapas.

### Desempates:

En cualquier instancia de los J.B, 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.

**Tiempos de juego:**

Sub-14: 2 tiempos de 30 minutos.

Sub-16: 2 tiempos de 30 minutos.

Sub-18: 2 tiempos de 30 minutos

**Clasificación:** Los equipos que resulten ganadores de cada etapa, clasificarán para la siguiente.

**Final Provincial:**

**Amonestaciones:** En la Fase clasificatoria de la Final Provincial el jugador que acumule 2 tarjetas amarillas cumplirá un partido de suspensión.

Se "limpian" las amarillas acumuladas para la disputa del partido Final.

Ejemplo: En caso que un jugador reciba una amonestación en el primer partido y la segunda en el tercer partido cumple la suspensión en la Semifinal.

**FÚTBOL 5 (Femenino)**

Coordinador: ROBERTO RUBBINI

**CATEGORÍAS Y MODALIDADES:**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

**Sub-14:** nacidas en 2005/06/07            ESCOLAR ABIERTA

**Sub-16:** nacidas en 2003/04            ESCOLAR ABIERTA

**Sub-18:** nacidas en 2001/02            ESCOLAR ABIERTA

**ESCOLAR LIBRE:** las participantes solo pueden representar a la institución educativa donde son alumnas regulares. estén o no federadas a clubes. en caso de cambiarse de escuela durante el torneo, pierden la posibilidad de seguir participando.

**Las jóvenes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior, (NO EN AMBAS). A excepción de la categoría 2007 que puede participar sólo en Sub-14.**

**INSCRIPCION:**

**Lista de Buena Fe:** Estará compuesta por un máximo de diez (10) jugadoras y un mínimo de cinco (5), más un (1) Técnico, (no dupla) mayor de 21 años. Se podrán inscribir además 2 jugadores en calidad de sustitutas.

El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.

**ASPECTOR REGLAMENTARIOS:**

**Número de Jugadoras:** todas las categorías participarán con cinco (5) jugadoras, cuatro (4) de campo y un (1) arquera.

El mínimo de jugadoras para comenzar el partido será de cuatro (4).

El equipo que quede con menos de tres (3) jugadores en la cancha, perderá los puntos en juego.

En caso de ir ganando o empatando, perderá por 2 goles a 0.

**Capitán:** Cada equipo deberá contar con uno, la jugadora estará debidamente identificada.

**Cancha:** Se jugará en canchas de césped natural, sintético, cemento o madera.

Las medidas reglamentarias se ajustarán a las siguientes especificaciones:

Largo: entre 28 y 40 metros.

Ancho: entre 14 y 20 metros.

Área penal:: una sola (largo entre 3 y 4 metros, ancho entre 7 y 10 metros de 14 x 8 metros

El punto del tiro penal: estará a seis (6) metros de la línea del arco.

Arco: de 3 x 2 metros.

**Pelota:** Número 4

**Barrera:** en los tiros libres, se formará a cinco (5) pasos de la pelota.

**Tiempos de Juego:** En todos los casos con un descanso de 5 minutos entre cada tiempo.

Sub-14: 2 tiempos de 20 minutos.

Sub-16: 2 tiempos de 20 minutos.

Sub-18: 2 tiempos de 20 minutos.

**Cambios:** Los cambios son ilimitados, pudiendo reingresar las jugadoras sustituidas. en los últimos 5 minutos del partido, una jugadora que salga sustituida no puede reingresar. los cambios se realizarán con la pelota detenida y la autorización del árbitro.

El arquero sacará con la mano sin sobrepasar la mitad del campo por el aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en la mitad de la cancha para el equipo contrario.  
El arquero podrá tomar la pelota con la mano después del pase de un compañero.

**Puntos:** Se otorgará tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido.

**Diferencia de goles:** en todas las instancias del torneo si un partido finaliza con una diferencia de goles mayor a ocho (8), la máxima diferencia computada será de ocho (8), no más que eso.

**Penales:** en caso de estar en una instancia donde deba haber un ganador, si al cabo del tiempo reglamentario hay empate, se ejecutaran tiros desde el punto penal (series de 3 y luego de 1 hasta definir, con todas las jugadoras, las que quedaron dentro de la cancha y las que estaban en el banco cuando finalizó el partido).

El gol será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol en contra.  
Todos los tiros libres serán indirectos a excepción del tiro penal.  
El reingreso de la pelota en el lateral será con la mano

**Amonestaciones:** en la fase de grupos la suma de dos amarillas en distintos partidos implica la suspensión de la deportista para el partido siguiente, cualquiera sea la fase donde le toque cumplir la sanción, ahora bien, una deportista con una sola amonestación en la fase de grupos, al llegar a la semifinal arranca de cero con las amarillas.

En caso de descalificación de un equipo todos los partidos que haya jugado quedan con el resultado de 0-2 en contra.

**Calzado:** Es obligatorio el uso de calzado deportivo de cuero.

**Canilleras:** Será obligatorio su uso en todas las etapas.  
NO SE IMPLEMENTARÁ LA LEY DEL OFF SIDE.

#### **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.

NOTA: Excepto las modificaciones reglamentarias expuestas, el Fútbol 5 Femenino se regirá por la reglamentación de A.F.A.

## **FUTBOL PLAYA**

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: DIEGO IPUCHA

### **CATEGORÍAS Y MODALIDAD:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07 exclusivamente LIBRE

**Sub-16:** nacidos en 2003/04 (Se podrá incluir jugadores nacidos en 2005) LIBRE

### **INSCRIPCIÓN**

Los jóvenes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS) y solamente en el año de nacimiento consignado en "categorías".

**Lista de Buena Fe:** Estará compuesta por un máximo de doce (12) jugadores y un mínimo de ocho (8). Se incluirán 2 sustitutos (que no viajarán en la instancia regional y Final Provincial) más un (1) Técnico mayor de 21 años

El ingreso de un "sustituto" deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores),  
El Técnico y el Delegado municipal **deberán** ser fehacientemente acreditados para desempeñar dicha función durante la Final Provincial.

### **Aspectos reglamentarios:**

En toda instancia de clasificación en que se utilice sistema por zona 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 se considerará un resultado de 0-2 en su contra.

## TIEMPOS DE JUEGO

Sub-14: tres (3) tiempos de 10 minutos con 4 minutos de descanso.

Sub-16: tres (3) tiempos de 12 minutos con 4 minutos de descanso.

### Desempates:

En cualquier instancia de los JB, 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.

En el caso que un partido resultase empatado, debiéndose definir un ganador, se resolverá con 3 remates desde el punto del penal en forma alternada, pudiendo patear todo jugador que haya firmado la planilla de juego. De permanecer empatado se continuará la serie de a 1 penal por bando, ejecutando los jugadores que no habían pateado en la primer instancia, hasta definir el resultado.

**Cambios:** No se permitirán cambios en la Lista de Buena Fe original, en ninguna de las etapas de la presente edición de los JB, por lo que se sugiere que la misma se complete en su totalidad.

## FUTSAL MASCULINO

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: DIEGO PELLATI

### CATEGORÍAS Y MODALIDAD:

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07 exclusivamente ESCOLAR ABIERTA

**Sub-16:** nacidos en 2003/04 (Se podrá incluir jugadores nacidos en 2005) ESCOLAR ABIERTA

**Sub-18:** nacidos en 2001/02 (Se podrá incluir jugadores nacidos en 2003) ESCOLAR ABIERTA

**ESCOLAR ABIERTA:** La totalidad de los participantes deberán cumplir con la condición de alumnos regulares del establecimiento al que representan durante el desarrollo de todo torneo.

### INSCRIPCION

Los jóvenes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS) y solamente en los años de nacimiento consignados en "categorías".

**Lista de Buena Fe:** Estará compuesta por un máximo de doce (12) jugadores y un mínimo de ocho (8). Se incluirán 2 sustitutos (que no viajarán en la instancia regional y Final Provincial) más un (1) Técnico mayor de 21 años

El ingreso de un "sustituto" deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores),

En todas las instancias de competencia, cada equipo deberá presentarse con la Lista de Buena Fe firmada y sellada por las autoridades del establecimiento educativo al que representan.

**El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.**

**Cambios:** No se permitirán cambios en la Lista de Buena Fe original, en ninguna de las etapas de la presente edición de los JB, por lo que se sugiere que la misma se complete en su totalidad.

### Aspectos reglamentarios:

En toda instancia de clasificación en que se utilice sistema por zona 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 se considerará un resultado de 0-2 en su contra.

**Será de carácter obligatorio el uso de canilleras.**

**Amonestaciones:** En la Fase clasificatoria de la Final Provincial el jugador que acumule 2 tarjetas amarillas cumplirá un partido de suspensión.

**Desempates:**

En cualquier instancia de los JB, 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.

En el caso que un partido resultase empatado, debiéndose definir un ganador, se resolverá con 3 remates desde el punto del penal en forma alternada, pudiendo patear todo jugador que haya firmado la planilla de juego. De permanecer empatado se continuará la serie de a 1 penal por bando, ejecutando los jugadores que no habían pateado en la primer instancia, hasta definir el resultado.

**GIMNASIA ARTÍSTICA: (Femenina y Masculina)**

---

**Coordinadora:** ROXANA OLLIER – MARCELA COSTOYA

**RAMA FEMENINA****MODALIDAD:**

**PROMOCIONAL LIBRE CON RESTRICCIONES**

**CATEGORÍAS:**

- Sub- 12: Nacidas en 2007/08/09 NIVEL 1 - ESQUEMA GRUPAL SUELO  
NIVEL 2 - 4 APARATOS
- Sub- 15: Nacidas en 2004/05/06 NIVEL 3 - 2 APARATOS  
NIVEL 4 - 4 APARATOS
- Sub- 18: Nacidas en 2001/02/03 NIVEL 5 - 4 APARATOS

**INSCRIPCIÓN:**

**Las gimnastas podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior, teniendo en cuenta que el equipo deberá estar integrado por al menos 2 gimnastas de la categoría en la que se inscribe.**

Las gimnastas deberán participar representando a su club, gimnasio, sociedades de fomento, C.E.F., escuela.

En caso de estar federados a una Asociación o agrupación, liga, deberá participar por la institución de primer grado, club, gimnasio, sociedades de fomento, escuela, C.E.F.

No se permite la conformación de equipos con gimnastas de diferentes instituciones.

**LISTAS DE BUENA FE:**

Deben ser completadas en su totalidad.

**INDUMENTARIA:** Las gimnastas deberán participar con indumentaria de competencia, según lo establece el C.I.P. 2017- 2020 art. 2.3.2, en la final provincial. En las etapas locales y regionales podrán participar con top y calza corta, y/o mallas diferentes.

**CATEGORÍA Sub-12 – NIVEL 1 – ESQUEMA GRUPAL EN SUELO  
PROMOCIONAL LIBRE CON RESTRICCIONES****SUELO**

Nacidas en **2007/08/09**

Solo podrán participar gimnastas no federadas o que hayan participado en los niveles E1, E2 y E3 durante el año 2018 y en el corriente año.

No podrán participar gimnastas federadas en los NIVELES A, B, C, D, PROYECCIÓN 1 y 2; durante el año 2018 y en el corriente año.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 4 gimnastas y un entrenador. Y la posibilidad de incluir un sustituto (número 5 en la lista de buena fe) que solo participará en caso de imposibilidad por parte de algún titular, tomando su lugar, debiendo ser informado a la coordinación.

Todas las gimnastas deberán realizar un esquema con música con elementos obligatorios acrobáticos y gimnásticos ejecutados por todas las integrantes en forma simultánea.

## **DURACIÓN DEL ESQUEMA**

La duración deberá ser de dos minutos treinta segundos (2' 30") como máximo y como tiempo mínimo dos minutos (2')

## **MUSICALIZACIÓN**

La elección del tema musical será libre, de cualquier ritmo, solo música instrumental, se permitirá incorporar efectos sonoros para resaltar algún movimiento siempre y cuando queden como parte de la música.

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

Se deberán presentar dos (2) PENDRIVE en los cuales se colocará el nombre del municipio, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). No se permitirá la entrega de la música a través del celular.

## **LUGAR DE COMPETENCIA**

Se utilizará un área de doce (12) mts. por doce (12) mts. Pudiéndose evaluar en las etapas local y regional sobre suelo. La Final Provincial se realizará sobre la (pedana de Gimnasia Artística).

El espacio deberá ser utilizado en su totalidad y en todas las direcciones, adelante, atrás, a los costados, en forma circular y en las diagonales.

## **ELEMENTOS OBLIGATORIOS**

Las gimnastas deberán mostrar un esquema en el cual se pueda apreciar coordinación, creatividad, utilización del espacio, desplazamientos y sincronización, debiendo ejecutar los siguientes elementos obligatorios en forma simultánea todas las integrantes del equipo:

### **ELEMENTOS ACROBATICOS:**

- Media luna a terminar en 4ta. posición
- Desde posición de pies juntos bajada a puente o Souplesse atrás.
- Vertical a mantener 2"
- Paloma amplitud 135° a mantener 2"

### **ELEMENTOS GIMNASTICOS:**

- Giro sobre 1 pie de 360° hacia delante.
- Salto gato
- Salto jette despegue de 1 pie a recepción con 1 pie a 6ta. Posición.
- Sissone despegue de 2 pies a recepción con 2 pies.
- Tour de 360°.
- Abertura de piernas mínimo 135° sobre el suelo.

## **CATEGORÍA Sub-12 – NIVEL 2 - PROMOCIONAL – 4 APARATOS.**

Nacidas en **2007/08/09**

Podrán participar gimnastas no federadas o que hayan participado en los niveles, E1, E2, E3, PROYECCIÓN 1 y 2 como no federadas. No podrán participar gimnastas que hayan registrado alguna competencia durante el año 2018 y en el corriente año, en los NIVELES A, B, C y D en los registros de las Federaciones provinciales o nacional.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 3 gimnastas y un máximo de 5.

Cada gimnasta deberá participar en los cuatro aparatos; salto, paralelas asimétricas, viga de equilibrio y suelo.

**PARA LA CLASIFICACION:** Se sumarán las tres mejores notas por aparato debiendo la gimnasta haber participado en los cuatro aparatos.

### **SALTO**

CON MESA DE SALTO Y COLCHONES

ALTURA - 1 metro (no se puede modificar)

DOS saltos se toma el mejor.

Primer vuelo a caída decúbito dorsal sobre colchones a 1 metro

Se realizan las deducciones desde 10.00 p. y se obtiene la nota final.

### **PARALELAS ASIMÉTRICAS**

1 – Vuelta pajarito

2 – Flotante a la horizontal

3 – Vuelta atrás

4 – Pasaje al barrote superior (cuclillas, vuelta de plantas o cualquier pasaje codificado)

5 - 6 - 7 – Tres balanceos

8 – Salida a soltar atrás

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

### **VIGA DE EQUILIBRIO**

ALTURA - 1 metro

Se puede cambiar el orden de los ítems.

1- Entrada (puede estar no codificada).

2- Acrobático con o sin vuelo codificado

3- Giro de 360° sobre un pie

4- Paloma 2" amplitud 135°

5 -6- Dos saltos continuados diferentes codificados uno de amplitud a 135°.

7 -8 - Salida: media luna – salto en extensión.

9- 10- Dos momentos coreográficos, como mínimo uno en contacto con la viga.

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

### **SUELO (con música)**

#### **DURACIÓN DE LA SERIE**

Deberá ser de un minuto diez segundos (1' 10") como mínimo y como tiempo máximo un minuto quince segundos (1' 15") respetando C.I.P.

Se deberán presentar dos (2) PENDRIVE en los cuales se colocará el nombre del municipio y gimnasta, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). No se permitirá la entrega de la música a través del celular.

SERIE LINEAL (se puede cambiar el orden de los ítems).

1 - Giro de 360°

2 - 3 - 4 - Rondó flic-flac – salto en extensión

5 - Souplesse atrás

6 - 7 – Serie de danza según código.

8 – Mortal adelante

9 - Mortero a 2

10 – Dos momentos coreográficos (1 en contacto con el piso)

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

### **CATEGORÍA Sub-15 – NIVEL 3 - LIBRE CON RESTRICCIONES – 2 APARATOS.**

Nacidas en **2004/05/06**

Podrán participar gimnastas no federadas o que hayan participado en los niveles, E1, E2, E3, PROYECCIÓN 1 y 2 como no federadas. No podrán participar gimnastas que hayan registrado alguna competencia durante el año 2018 y en el corriente año, en los NIVELES A, B, C y D en los registros de las Federaciones provinciales o nacional.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 3 gimnastas y un máximo de 5.

Cada gimnasta deberá participar en los dos aparatos; salto y suelo.

**PARA LA CLASIFICACION:** Se sumarán las tres mejores notas por aparato debiendo la gimnasta haber participado en los dos aparatos.

### **SALTO**

CON MESA DE SALTO Y COLCHONES

ALTURA - 1 metro (no se puede modificar)

DOS saltos se toma el mejor.

Primer vuelo a caída decúbito dorsal sobre colchones a 1 metro

Se realizan las deducciones desde 10.00 p. y se obtiene la nota final.

### **SUELO (con música)**

#### **DURACIÓN DE LA SERIE**

Deberá ser de un minuto diez segundos (1' 10") como mínimo y como tiempo máximo un minuto quince segundos (1' 15") respetando C.I.P.

Se deberán presentar dos (2) PENDRIVE en los cuales se colocará el nombre del municipio y gimnasta, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). No se permitirá la entrega de la música a través del celular.

SERIE LINEAL (se puede cambiar el orden de los ítems).

1 - Giro de 360°

2 - 3 – 4 - Rondó salto en extensión rol atrás a piernas extendidas juntas

5 - Souplesse atrás

6 – 7 – Serie de danza según código.

8 – 9 - Media luna vertical rol

10 – Dos momentos coreográficos (uno en contacto con el piso y amplitud 135°).

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

#### **CATEGORÍA Sub-15 – NIVEL 4 - LIBRE CON RESTRICCIONES – 4 APARATOS.**

Nacidas en **2004/05/06**

Podrán participar gimnastas no federadas o que hayan participado en los niveles, E1, E2, E3, PROYECCIÓN 1 y 2 como no federadas. No podrán participar gimnastas que hayan registrado alguna competencia durante el año 2018 y en el corriente año, en los NIVELES A, B, C y D en los registros de las Federaciones provinciales o nacional.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 3 gimnastas y un máximo de 5.

Cada gimnasta deberá participar en los cuatro aparatos; salto, paralelas asimétricas, viga de equilibrio y suelo.

**PARA LA CLASIFICACION:** Se sumarán las tres mejores notas por aparato debiendo la gimnasta haber participado en los cuatro aparatos.

#### **SALTO**

CON MESA DE SALTO

ALTURA – 1,10 metro (no se puede modificar)

DOS saltos se toma el mejor.

MORTERO

Se realizan las deducciones desde 10.00 p. y se obtiene la nota final.

#### **PARALELAS ASIMÉTRICAS**

1 – Vuelta pajarito

2 – Flotante a la horizontal

3 – Vuelta atrás

4 – Pasaje al barrote superior (cuclillas, vuelta de plantas o cualquier pasaje codificado)

5 - 6 – 7 – Tres balanceos

8 – Salida soltar atrás

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

#### **VIGA DE EQUILIBRIO**

ALTURA - 1 metro

Se puede cambiar el orden de los ítems.

1- Entrada (puede estar no codificada).

2- Media luna

3- Giro de 360° sobre un pie.

4- Paloma 2" amplitud 135°

5 -6- Dos saltos continuados uno de amplitud a 135°. (Pueden no estar codificados).

7 -8 - Salida: mortal adelante

9- 10- Dos momentos coreográficos, como mínimo uno en contacto con la viga.

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

#### **SUELO (con música)**

##### **DURACION DE LA SERIE**

Deberá ser de un minuto diez segundos (1' 10") como mínimo y como tiempo máximo un minuto quince segundos (1' 15") respetando C.I.P.

Se deberán presentar dos (2) PENDRIVE en los cuales se colocará el nombre del municipio y gimnasta, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). No se permitirá la entrega de la música a través del celular.

SERIE LINEAL (se puede cambiar el orden de los ítems).

1 - Giro de 360°

2 - 3 – 4 - Rondó flic- flac salto en extensión

5 - Souplesse atrás

6 – 7 – Serie de danza según código.

8 – 9 - Media luna vertical rol

10 – Dos momentos coreográficos (uno en contacto con el piso).

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

## **CATEGORIA Sub-18 – NIVEL 5 - LIBRE CON RESTRICCIONES – 4 APARATOS.**

Nacidas en **2003/02/01**

Podrán participar gimnastas no federadas o que hayan participado en los niveles, E1, E2, E3, PROYECCIÓN 1 y 2 como no federadas. No podrán participar gimnastas que hayan registrado alguna competencia durante el año 2018 y en el corriente año, en los NIVELES A, B, C y D en los registros de las Federaciones provinciales o nacional.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 3 gimnastas y un máximo de 5.

Cada gimnasta deberá participar en los cuatro aparatos; salto, paralelas asimétricas, viga de equilibrio y suelo.

**PARA LA CLASIFICACION:** Se sumarán las tres mejores notas por aparato debiendo la gimnasta haber participado en los dos aparatos.

### **SALTO**

CON MESA DE SALTO

ALTURA – 1,10 metro (no se puede modificar)

DOS saltos se toma el mejor.

MORTERO

Se realizan las deducciones desde 10.00 p. y se obtiene la nota final.

### **PARALELAS ASIMÉTRICAS**

1 – Vuelta pajarito

2 – Flotante a la horizontal

3 – Vuelta libre

4 – Vuelta atrás

5 – Pasaje al barrote superior (cucillitas, vuelta de plantas o cualquier pasaje codificado)

6 – 7 – 8 – Tres balanceos

9 – Salida soltarse atrás

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

### **VIGA DE EQUILIBRIO**

ALTURA - 1 metro

Se puede cambiar el orden de los ítems.

1 – Entrada (puede no estar codificada)

2 – Un acrobático con o sin vuelo

3 – Paloma 2" amplitud 135°

4 – Giro de 360°

5 – 6 - Dos saltos continuados codificados uno de amplitud 135°

7 – 8 - Salida: Mortal adelante

9 – 10 Dos momentos coreográficos uno en contacto con la viga.

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

### **SUELO (con música)**

#### **DURACIÓN DE LA SERIE**

Deberá ser de un minuto diez segundos (1' 10") como mínimo y como tiempo máximo un minuto quince segundos (1' 15") respetando C.I.P.

Se deberán presentar dos (2) PENDRIVE en los cuales se colocará el nombre del municipio y gimnasta, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). No se permitirá la entrega de la música a través del celular.

SERIE LINEAL (se puede cambiar el orden de los ítems).

1 - Giro de 360°

2- 3 - 4 – Rondó flic-flac salto en extensión

5 – Souplesse atrás

6 y 7 – Serie de danza según C.I. P.

8 – Mortero

9 – Vertical con giro de 360°

10 – Dos momentos coreográficos (Uno en contacto con el piso amplitud 180°).

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

#### **EVALUACIÓN:**

Se realizará por los jueces autorizados por la Coordinación de Los Juegos Bonaerenses, en las diferentes instancias.

#### **FINAL PROVINCIAL:**

Participarán los equipos clasificados para la misma.

**NOTA:** Cualquier circunstancia no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Coordinación Provincial de Gimnasia Artística.

## **RAMA MASCULINA**

### **MODALIDAD:**

**PROMOCIONAL LIBRE CON RESTRICCIONES**

### **CATEGORIAS:**

Sub- 13: Nacidos en 2006/07/08/09 NIVEL 6 - 2 APARATOS

Sub- 18: Nacidos en 2005/04/03/02/01 NIVEL 7 - 2 APARATOS

### **INSCRIPCION:**

**Las gimnastas podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior, teniendo en cuenta que el equipo deberá estar integrado por al menos 2 gimnastas de la categoría en la que se inscribe.**

Podrán participar gimnastas no federados o que hayan participado en los niveles E1, E2, No podrán participar gimnastas que hayan registrado alguna competencia durante el año 2018 y en el corriente año, en los NIVELES A, B, C y D en los registros de las Federaciones provinciales o nacional.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de 2 gimnastas y un máximo de 4 y un entrenador.

Cada gimnasta deberá participar en los dos aparatos; suelo y salto.

**PARA LA CLASIFICACION:** Se sumarán las dos mejores notas por aparato debiendo el gimnasta haber participado en los dos aparatos.

**INDUMENTARIA:** Los gimnastas deberán participar con uniforme, según lo establece el C.I.P. 2017- 2020

### **MODALIDAD:**

**NIVEL 6 - CATEGORÍA Sub-13**

Nacidos en 2006/07/08/09

### **SALTO: SIN MESA DE SALTO**

ALTURA - 1 metro (no se puede modificar)

Un solo salto.

1er. vuelo de mortero a caer de cúbito dorsal sobre colchones a un metro.

### **SUELO**

#### **SERIE OBLIGATORIA**

- Rol adelante con piernas extendidas, seguido de salto a caída facial, spagat frontal o sagital marcando la posición con al menos un brazo erguido durante 2"
- Escuadra con piernas juntas y apoyo de manos a mantener 2"
- Rolar atrás a marcar vela 2", rol adelante con piernas extendidas durante todo el ejercicio
- Vertical rol
- Medialuna terminando con ¼ giro de espalda al inicio
- Salticado rondó salto en extensión.

#### **NIVEL 7 - CATEGORÍA Sub-18 Libre con restricciones**

Nacidos en 2005/04/03/02/01

### **SALTO: CON MESA DE SALTO**

ALTURA – 1,10 metro (no se puede modificar)

Un solo salto.

MORTERO

### **SUELO**

#### **SERIE LINEAL**

- Desde posición de firmes realizar carrera mortero, salto en extensión con ½ giro
- Yuxte con brazos extendidos, salto y caída al apoyo facial, spagat frontal o sagital marcando la posición con al menos un brazo erguido durante 2"
- Marcar escuadra con piernas juntas adelante
- Rolar atrás a marcar vela 2", rolar a posición de pie y marcar paloma frontal o sagital 2"
- Vertical rol 2"
- Salticado Rondó flic flac.

**EVALUACION:**

Se realizará por los jueces autorizados por la Coordinación de Los Juegos Bonaerenses

**FINAL PROVINCIAL:**

Participarán los equipos clasificados para la misma.

**NOTA:** Cualquier circunstancia no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Coordinación Provincial de Gimnasia Artística.

**HANDBALL (Masculino y Femenino)**REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinadoras: VERONICA GONZALEZ – ANDREA ALVAREZ

**CATEGORÍAS y MODALIDADES:**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

Sub-14: nacidos en 2005/06/07 - ESCOLAR ABIERTA.

Sub-16: nacidos en 2003/04 - ESCOLAR ABIERTA.

Sub-18: nacidos en 2001/02 - ESCOLAR ABIERTA.

**INSCRIPCIÓN:**

Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. . (NO EN AMBAS).

En esta modalidad sólo se podrá inscribir un máximo de 3 (tres) jugadores “Federados” (incluidos los sustitutos).

**Lista de Buena Fe:**

Se conformará con un máximo de 12 y un mínimo de 7 jugadores, más 1 Técnico.

(Se podrán incluir 2 sustitutos que no viajaran en la instancia Regional y Final Provincial).

El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.

El ingreso de un “sustituto” deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores.

**En caso de incorporar jugadores “Federados” se deberá consignar en la Lista de buena fe (en observaciones) la condición de tal.**

**Cambios:**

No se permitirá cambios, alteraciones ni agregados en la lista de Buena Fe, en ninguna de las etapas de la presente edición de los JB por lo que se sugiere completar los lugares disponibles en la misma.

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Se regirá por el Reglamento de la Confederación Argentina de Handball.

**Pelota a utilizar:**

Sub-14 masculino N<sup>ro</sup> 2.

Sub-14 femenino N<sup>ro</sup> 1.

Sub-16 masc. y fem. N<sup>ro</sup> 2.

Sub-18 masculino N<sup>ro</sup> 3.

Sub-18 femenino N<sup>ro</sup> 2.

**Tiempo de Juego:**

Sub-14 y Sub-16: dos tiempos de 25 minutos.

Sub-18: dos tiempos de 30 minutos.

NOTA: en la Etapa Final Provincial estos tiempos pueden estar sujetos a modificaciones de acuerdo a la infraestructura disponible.

**Aspectos Reglamentarios para la categoría Sub-14 (Masculino y Femenino)**

Están prohibidas las defensas mixtas. Se entiende por defensa mixta, marcar individualmente a un jugador del equipo contrario, no permitiéndole intervenir en el juego de ataque.

. En cuanto a la defensa **solamente se permitirá individual o el sistema 3-3** con la primer línea defensiva entre 6/8 metros y la segunda línea entre 9/11 metros aproximadamente, solo se podrá cambiar dicho sistema si cambia el sistema de ataque, es decir, si se ataca con un 2:4 se puede defender 4:2.

## **Sanciones**

- Al observar que los equipos no cumplen con dicha reglamentación, el árbitro del encuentro deberá:
  - 1- Advertir al entrenador del equipo sobre esta anomalía para que revea dicha situación.
  - 2- Sancionar penal en contra del equipo infractor.
  - 3- Sancionar penal en contra del equipo infractor.
  - 4- Sancionar penal en contra del equipo infractor e informar al entrenador del equipo ante el Tribunal de Disciplina,
- En caso de producirse una exclusión se deberá marcar en dos líneas (3-2)

## **De los Jueces:**

a) En la etapa Regional y Final deberán pertenecer a una asociación o federación reconocida por la Confederación Argentina de Handball, de lo contrario deberán estar autorizados por la coordinación del deporte.

b) En la etapa Regional y Final, deberán ser neutrales, es decir, deberán pertenecer a otro Municipio, no deben ser habitantes ni tener vínculo directo con el municipio al que dirigen. De no ser así, deberá confeccionarse un Acta de aprobación firmada por todos los municipios participantes.

c) Cualquier cambio en los puntos a) y b) por situaciones imprevistas serán autorizadas por la coordinación.

**NOTA:** En el desarrollo de la Final Provincial, los equipos de mayor nivel competitivo, utilizarán las canchas con las medidas reglamentarias que se dispongan.

El resto de los equipos participantes se deberán adaptar a las características de las canchas existentes.

En la Final Provincial, los equipos deberán concurrir con 2 (dos) juegos de camisetas de distinto color, correspondiente numeración visible en su parte anterior y posterior.

## **Mesa de control:**

En la Etapa Regional la mesa de control deberá estar conformada por un delegado de cada municipio del partido en disputa, aquel que no lo tuviese se hará cargo el organizador, sin lugar a reclamo.

## **DESEMPATES:**

Igualdad de puntos (en caso que se desarrollen por zonas).

1. Sistema Olímpico.
2. Diferencia de Goles (entre todos los participantes).
3. Goles a Favor.
4. Sorteo.

## **Eliminación directa**

Se definirá de la siguiente manera: Alargue de 10 minutos en dos tiempos de 5 minutos cada uno. De persistir el empate, serie de 5 penales, de continuar la igualdad, se ejecutará un penal por equipo hasta definir.

## **HOCKEY SOBRE CESPED (Masculino y Femenino)**

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: RICARDO ITURREGUI

## **MODALIDAD: LIBRE**

Podrán participar los deportistas federados y los NO federados. No se permitirá la conformación de seleccionados (jugadores federados por diferentes instituciones). Si federados de una sola institución que representen a la escuela o municipio.

## **CATEGORÍAS:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07                      SEVEN

**Sub-16:** nacidos en 2003/04                         SEVEN

**Sub-18:** nacidos en 2001/02                         SEVEN

## **INSCRIPCIÓN:**

Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS).

## **Lista de Buena Fe:**

Se conformará con un máximo de 10 jugadores, más 1 Técnico.

**Cambios:** No se permitirá cambios, alteraciones ni agregados en la lista de Buena Fe, en ninguna de las etapas de la presente edición de los **JUEGOS BONAERENSES**, por lo que se sugiere completar los lugares disponibles en la misma.

#### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Estas categorías se regirán por el reglamento de la Confederación Argentina de Hockey

Se adaptará el reglamento en pos de brindar máxima seguridad para el juego:

- En ninguna de las Etapas se permitirá la participación de ningún jugador que ocupe la posición de arquero sin el debido equipamiento protector durante la totalidad del tiempo de juego.
- Los encuentros de la categoría menores se disputarán con corner corto: La defensa del mismo será de 3 jugadores más el arquero en la línea de gol. La defensa de mitad de cancha podrá regresar una vez que el receptor (parador) juegue la bocha y esta sea recepcionada por otro.

- El tiempo de juego será:

##### **Etapas Local y Regional**

Sub-14: 2 tiempos de 15 minutos con 5 minutos de entretiempo.

Sub-16 y Sub-18 2 tiempos de 20 minutos con 5 minutos de entretiempo.

##### **Etapas Final Provincial**

Sub-14: 2 tiempos de 10 minutos con 2 minutos de entretiempo.

Sub-16 y Sub-18: 2 tiempos de 15 minutos con 2 minutos de entretiempo.

- Cancha: Será de 55 m. de largo por 45 m. de ancho - Las áreas serán de 14,63 m. de diámetro.

#### **NOTA:**

- Será obligatorio el uso de canilleras y protector bucal en todas las etapas.
- Para la etapa final es obligatorio numerar a los participantes.
- EN TODAS LAS INSTANCIAS EL TIEMPO DE TOLERANCIA DE TODOS LOS PARTIDOS SERA DE 15 MINUTOS A PARTIR DEL HORARIO FIJADO POR LA COORDINACION. EN ESTOS CASOS SE LE DARA POR GANADO EL PARTIDO AL EQUIPO PRESENTE CON UN RESULTADO DE 2 a 0.
- En la etapa Final Provincial, en la disputa de la rueda de clasificación, si algún equipo no se presenta a jugar un partido, La Coordinación Provincial de Hockey se arroga el derecho de modificar el sistema de clasificación.
- Las tarjetas, durante el desarrollo de la Final Provincial, no prescribirán hasta su finalización. (3 verdes= 1 partido; 2 amarillas = 1 partido).

#### **Desempates: (Final Provincial)**

Clasificación y Cuartos de Final:

- a) Sistema olímpico.
- b) Diferencia de goles.
- c) Goles a favor.
- d) Goles en contra.
- e) Sorteo entre dos o tres.

Semifinal y Final

- a) Penales australianos.

**NOTA: UNA VEZ FINALIZADA LA COMPETENCIA REGIONAL EL MUNICIPIO SEDE DEBERA REMITIR (A MODO DE COMUNICACIÓN DE RESULTADO) LA PLANILLA DE JUEGO OFICIAL, QUE SE ENCUENTRA EN [www.juegos.gba.gov.ar](http://www.juegos.gba.gov.ar), DEL ENCUENTRO FINAL DE DICHA ETAPA.**

#### **NATACIÓN (Masculino y Femenino)**

Coordinador: LUCIANO RINGUELET

#### **MODALIDAD:**

NO FEDERADOS

NOTA: Teniendo en cuenta los artículos 1-2 y 3 de las pautas de Inscripción del Reglamento General, cabe aclarar que un club, natatorio o escuela de Natación no acreditan el domicilio del participante.

## **CATEGORÍAS:**

Sub-14: nacidos en 2005/06/07

Sub-16: nacidos en 2003/04

## **PRUEBAS**

- 50 m. Libre
- 100 m. Libre
- 200 m. Libre
- 100 m. Pecho.
- 100 m. Espalda.
- 100 m. Mariposa.

## **Fiscalización:**

La Coordinación recomienda para su Seguridad y Transparencia, Jueces de la CADDARA.

## **Vestimenta:**

GR 5.1 El traje de baño (bañador, gorro y gafas de seguridad) de todos los competidores deberá ser acorde con la moral y el buen gusto, adecuado para las disciplinas deportivas individuales y no llevar ningún símbolo que pueda ser considerado ofensivo.

GR 5.2 Ningún traje de baño debe ser transparente.

GR 5.3 El árbitro de la competencia tiene la facultad de excluir a cualquier competidor cuyo traje de baño o símbolos sobre el cuerpo no cumplan con esta regla.

BL 8.2 En las competiciones de natación, el competidor debe llevar un solo traje de baño en una o dos piezas. No se permite el uso de elementos adicionales, como brazaletes o bandas en las piernas o brazos; éstas se considerarán como parte de un traje de baño.

BL 8.3 El traje de baño para los hombres no deberá extenderse por sobre el ombligo ni por debajo de las rodillas, y para las mujeres no deberá extenderse más allá de los hombros ni por debajo de las rodillas. Todos los trajes de baño deberán estar fabricados con materiales textiles, no pudiendo estos estar realizados o poseer partes de ningún tipo de goma u otros materiales como poliuretano o neoprene que aumenten su flotabilidad. El traje no podrá tener ningún tipo de cierre u otros dispositivos de cierre (zippers, velcro, ganchos, etc.), excepto la tira que permite el ajuste a la cintura del slip, jammer o bikini.

## **Reglamentación:**

Las planillas de Control de Resultados para la instancia regional estará a disposición en la página web de los Juegos ([www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)) o podrán solicitarse por mail a la Coordinación de natación.

## **ETAPA MUNICIPAL**

Cada participante podrá inscribirse en más de una prueba. En caso de ganar en más de una prueba deberá optar por una para competir en la siguiente etapa. En caso de empate en un 1er puesto, el pase al regional, se resolverá realizando nuevamente la prueba.

## **ETAPA REGIONAL**

Los nadadores que clasifiquen en el primer puesto de la Etapa regional pasarán a la Final Provincial. En caso de empate en un 1er puesto, el pase a la Final Provincial, se resolverá realizando nuevamente la prueba.

Los tiempos realizados en la etapa regional deberán ser fiscalizados y enviados en la planilla de Control de Resultados, completa y firmada por el Director de Deportes del Municipio Sede de la etapa regional y el juez interviniente.

**No se aceptarán otro tipo de planillas como válidas, recordando el cumplimiento de los plazos de entrega.**

Para la instancia regional se considerará un mínimo de 2 jueces. El Municipio Sede presentará un cronometrística por andarivel y el personal de Mesa de Control.

Se aplicara la regla de dos (2) partidas. Producida una partida en falso se volverá a llamar a los nadadores y se producirá una segunda (2da) partida. En la misma **cualquier nadador** que cometa una falsa partida será **descalificado**.

#### **Final Provincial:**

De no poder tomar parte de la Final Provincial algún participante, su lugar será ocupado por el segundo de la instancia anterior, de acuerdo con lo que conste en la planilla de Control de resultados de la misma. Las series eliminatorias de la Final Provincial se organizarán con los tiempos realizados en la Etapa regional, conformándose las series según corresponda. Los 8 mejores tiempos pasarán a la final (dando lugar al 1 ero y 2 do. Suplente en caso de que alguno/s de los Finalistas no se presente).

El torneo se regirá bajo las Reglas FINA, CADA, toda situación no contemplada por este Reglamento será resuelta por el Arbitro General, cuya decisión será inapelable.

Ante la descalificación, de un nadador y transcurrido, el tiempo, mayor a 30 minutos de anunciada la descalificación, no será recepcionado ningún tipo de reclamo, (reclamo hecho por escrito) (G R 9.2 FINA).

#### **Sistema de desempate.**

Se llevará a cabo en todas las instancias de competencia

En caso de empatar 2 o más nadadores, definirán el pase a la siguiente instancia repitiendo entre ellos nuevamente la prueba.

Se premiara solo primer, segundo y tercer puesto

#### **PADEL (Masculino y Femenino)**

---

Coordinadora: MARIA EUGENIA DOMINGUEZ

#### **CATEGORIA**

Sub-14: nacidos en 2005-06-07

#### **MODALIDAD: LIBRE**

#### **INSCRIPCION**

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

Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2018.

Los participantes podrán optar por representar a su establecimiento educacional, para lo cual deberán consignar los datos de la autoridad que certifique la situación de alumno regular de dicho establecimiento. Ambos jugadores deben ser alumnos regulares del establecimiento al que representan.

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

#### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS**

- Los ganadores de cada Etapa, clasificarán para la siguiente.
- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial 1 (uno) de los integrantes de la pareja clasificada a tal efecto, se le permitirá ocupar su lugar a otro jugador que hubiera resultado eliminado en la Etapa Municipal de su Municipio, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Padel de los **JUEGOS BONAERENSES**
- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada al efecto, su lugar será ocupado por la que ocupara el segundo lugar de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Padel de los **JUEGOS BONAERENSES**.

Se aplicará la reglamentación de la Federación Internacional de Padel.

#### **DESEMPATES:**

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

- 1) Diferencia de Sets.
- 2) Diferencia de Games
- 3) Games a Favor
- 4) Games en contra
- 5) Sistema Olímpico.
- 6) Sorteo

## **PATIN ARTISTICO (Femenino)**

Coordinadora: ANA LAURA INTELISANO

**MODALIDAD:** LIBRE Podrán participar todas las patinadoras NO FEDERADAS y las que se encuentren FEDERADAS en Divisional C de las Federaciones, Ligas o Asociaciones adheridas a la C.A.P. Las mismas podrán inscribirse por su club o su municipio de residencia.

### **CATEGORÍAS:**

Sub-12 Iniciación: 10, 11 y 12 años, nacidas en el año 2007/08/09

Sub-13: 11, 12 y 13, nacidas en 2006/07/08

Sub-16: 14,15 y 16, nacidas en 2003/04/05

**INSCRIPCIÓN:** Lista de Buena Fe: Será individual con un técnico (en la misma lista se podrá inscribir más de una patinadora, siempre que correspondan a la misma categoría, eficiencia, institución y técnico).

### **EFICIENCIA**

Sub-12 INICIACIÓN: Sólo para participar con patines extensibles con bolillero, (es decir sin rulemanes), con o sin botas.

Se aclara que en esta categoría y eficiencia, las patinadoras no podrán registrar ningún tipo de competencia Nacional, Provincial o de Liga,

Sub-13

Sub-16

FORMATIVA  
QUINTA C  
CUARTA C  
TERCERA C  
SEGUNDA C  
PRIMERA C

QUINTA C  
CUARTA C  
TERCERA C  
SEGUNDA C  
PRIMERA C

**Las patinadoras federadas en Divisional C deberán participar en la eficiencia que le corresponde o eficiencia superior, no pudiendo descender (excepto categoría Promocional B que sí podrá hacerlo en la Eficiencia Primera C). Se tomarán como referencia los torneos provinciales, regionales o metropolitanos organizados por las Federaciones Asociaciones o Ligas adheridas a la C.A.P. durante el año en curso, los Regionales que clasifican para las Copa Ernesto González Molina y la Copa Roberto Rodríguez; como así también las competencias de las ligas y asociaciones locales y regionales (se tomará en cuenta la categoría más alta). Se aclara que la sola inscripción determinará la eficiencia independientemente de la participación, tomándose como válido lo que publiquen las Federaciones en los registros de competencias, sirviendo como prueba válida también el comprobante oficial del resultado del torneo en cuestión; dicha prueba deberá ser presentada junto con la nota de protesta por el municipio denunciante. Aquella patinadora que por no registrar competencia en los dos últimos años perdieron su condición de federada, deberán participar conforme a su último registro. Si una patinadora hubiera ascendido en forma obligatoria, pero sin registrar competencia en el año en curso, también podrá inscribirse con el último registro. En cuanto a las denuncias correspondientes a los registros de las ligas, los mismos se tomarán hasta la fecha de la instancia local de cada patinadora.**

Las patinadoras que hayan participado en las ediciones 2016, 2017 y 2018 (en cualquiera de sus etapas), no podrán descender, por lo que deberán inscribirse en la misma eficiencia o superior. Las patinadoras que obtuvieron el primero, segundo o tercer puesto en la Final Provincial de cualquiera de las ediciones antes mencionadas, deberán ascender al menos una eficiencia, excepto en la categoría Primera..

### **REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA CADA EFICIENCIA**

**INICIACIÓN:** (se recuerda que es sólo para participar con patines extensibles con bolillero, (es decir sin rulemanes), con o sin botas. )

- Deslizamiento hacia adelante, en círculo o en ocho. Debe mostrar una S patinando hacia adelante como mínimo.
- Figuras hacia adelante, sin combinar. Máximo 4 figuras a elección.

- Figuras permitidas (sin límite): CARRITO en 2 o en 1 pie, TORTUGA, INDIO, CHUECO en 8 ruedas, GARZA y MEDIA ZONJA. UNA PALOMA COMO MÁXIMO, en filo externo o interno.
- Trompos en dos pies, máximo 2 (dos).
- Secuencia de pasos hacia adelante, en línea recta o en Diagonal, sin saltos ni brincos.

#### . ESCUELA FORMATIVA

- Figuras hacia adelante sin combinar (máximo cuatro). Se permiten todas las figuras a modo de proyección de TROMPOS: Figuras en línea recta no serán llamadas. Mínimo una (1) figura obligatoria.
- Trompos en dos pies (máximo 2 dos). Mínimo uno (1) obligatorio.
- Secuencia de pasos hacia adelante en línea recta o diagonal, sin giros, sin saltos ni brincos. Habrá sólo nivel 1: Elementos para confirmar el nivel en ésta eficiencia:
  - Cross Roll en filo externo
  - Cruce por delante
  - Cruce por detrás
  - Open Stroke

Se permiten pasos adicionales mientras sean ejecutados hacia adelante. No se permiten giros de ningún tipo.

#### EFICIENCIA QUINTA

- Una (1) combinación de Figuras hacia adelante, se permiten hasta tres (3) cambios de posición. Se permiten todas las figuras a modo de proyección de TROMPOS: Figuras en línea recta no serán consideradas, mínimo dos de las figuras deben estar bien ejecutadas para llamar la combinación.
- Trompos en dos pies (máximo 2 dos). Mínimo uno (1) obligatorio.
- Secuencia de pasos hacia adelante y hacia atrás, en línea recta o diagonal, sin saltos, giros ni brincos. Habrá solo nivel 1: Elementos para confirmar el nivel en esta eficiencia:
  - Cruce por delante
  - Cruce por detrás
  - Mohawk abierto
  - Choctaw en cualquier dirección

Puede incluir más pasos y giros en dos pies de los permitidos.

\*Para los choctaws se considerará el filo de salida para definir su dirección.

#### EFICIENCIA CUARTA

- Una (1) combinación de Figuras hacia adelante, se permiten hasta tres (3) cambios de posición. DEBE presentar al menos un (1) cambio de filo y un (1) cambio de dirección.
- Máximo dos (2) saltos de vals. un (1) salto mínimo.
- Un trompo Upright opcional (interno adelante o Interno atrás). Mínimo 3 rotaciones completas para ser llamado, en buena posición vertical y calidad de rotación..
- Secuencia de pasos hacia adelante y hacia atrás, en línea recta o diagonal, sin saltos, ni brincos. Habrá solo nivel 1. Elementos para confirmar el nivel:
  - Cruce por delante
  - Giro de tres externo
  - Giro de tres interno
  - Mohawk abierto

Se permiten Pasos extras. No giros en un pie o dos pies que no sean Mohawk.

#### EFICIENCIA TERCERA

- SALTOS
  - Máximo dos (2) saltos de vals permitidos en todo el programa.

- Máximo tres (3) saltos de una (1) vuelta sueltos, no combinación. Se permite Toe loop (1T) y Salchow (1S)
- TROMPOS
  - Máximo DOS (2) trompo parados (Upright), se permiten todos los filos. Con preparación a elección. En caso de optar por entrada de Travelling, el trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.
- SECUENCIA DE PASOS
  - Un Patrón de Línea que debe comenzar desde una posición estacionaria, y patinarse alrededor del eje largo de la pista. Debe cubrir al menos tres cuartas partes de la misma. Los pasos y giros requeridos para que sea confirmada la secuencia serán
  - Un giro con pie izquierdo
  - un giro con pie derecho
  - Choctaw horario
  - Choctaw Anti-horario

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad: Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.  
Se permiten giros en dos pies o pasos extras.

## EFICIENCIA SEGUNDA

- SALTOS
  - Máximo 7 saltos (combo jump – solo jump).
  - Máximo cuatro (4) saltos de una (1) vuelta sin combinar. Se permite Toe loop (1T), Salchow (1S), Flip (1F), Lutz (1Lz), Loop (1Lo) y Thoren (1Th)
  - Máximo una (1) combinación de tres (3) saltos simples, que incluyan un Thoren.
  - Ningún salto puede repetirse más de dos (2) veces en todo el programa.
  - Si se presenta un Lutz (1Lz) este debe presentar las características técnicas (filo externo), en caso contrario se llamará el salto como Flip.
  - El salto de vals se puede incluir dentro de los cuatro (4) saltos sueltos permitidos (Solo Jump). Saltos extras no serán penalizados pero no serán contados en la suma total del programa.
- TROMPOS
  - Máximo 4 trompos Upright (parados) sueltos, en cualquier filo, sin repetirse entre sí.
  - Máximo un (1) trompo Sit (agachado) pudiendo optar por a.E o t.l
  - Se permite realizar sucesión de tres (travelling) para centrar los trompos.
  - El trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.
- SECUENCIA DE PASOS
  - Un Patrón de Línea que debe comenzar desde una posición estacionaria, y patinarse alrededor del eje largo de la pista. Debe cubrir al menos tres cuartas partes de la misma. Los pasos y giros requeridos para que sea confirmada la secuencia serán:
  - Un giro con pie izquierdo
  - un giro con pie derecho
  - Choctaw horario
  - Choctaw Anti-horario

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad: Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.  
Se permiten giros en dos pies o pasos extras.

## EFICIENCIA PRIMERA

- SALTOS
  - Máximo doce 12 saltos (combo jump- solo jump)

- Máximo dos (2) combinaciones de saltos. El número de saltos dentro de la combinación no puede ser mayor a cinco (5) saltos.
- Si se presenta LUZT (1Lz) este debe presentar las características técnicas (filo externo), en caso contrario se llamara el salto con valor de Flip (F).
- Un salto del mismo tipo y rotación no puede repetirse más de tres (3) veces en el programa y de hacerlo, al menos uno (1) debe incluirse en una combinación.

#### ➤ TROMPOS

- Podrán presentarse máximo tres (3) ítems. Se permiten:
- Trompos Upright (parados) sueltos o combinados.
- Trompo Sit (agachado) sueltos o combinados.
- Se permite una (1) posición difícil, como máximo, para cualquier trompo Upright o Sit. La posición se podrá presentar sólo en uno de los elementos de trompo: Solo o Combo Spin.
- Se permite realizar sucesión de tres (travelling) para centrar los trompos. El trompo debe centralizarse con el mismo pie que se realizó dicho travelling o sucesión de tres.
- Máximo dos (2) combinaciones de máximo dos (2) posiciones y un Solo Spin. Las combinaciones deben ser diferentes.
- No se permitirá en los Sit Spins (Solo Spins) finalizar el elemento con más de dos (2) rotaciones en Upright, a modo de salida. En caso contrario se llamará Combo Spin

#### ➤ SECUENCIA DE PASOS

- Un Patrón de Línea que debe comenzar desde una posición estacionaria, y patinarse alrededor del eje largo de la pista. Debe cubrir al menos tres cuartas partes de la misma.
- Los pasos y giros requeridos para que sea confirmada la secuencia serán:
  - Un giro con pie izquierdo
  - un giro con pie derecho
  - Choctaw horario
  - Choctaw Anti-horario

El giro de tres cuenta para otorgar el nivel y pueden ejecutarse giros en un pie de dificultad: Bucle, bracket, rocker, counter, traveling.

Se permiten giros en dos pies o pasos extras.

#### **ACLARACIONES TÉCNICAS:**

- Saltos sueltos y combinados (Solo Jumps y Combo Jumps) podrán ejecutarse sobre cualquier eje de la superficie.
- Salto de Vals: Se podrá ejecutar en fase de cargamento hacia adelante y no afectará en la evaluación por parte del juez. Se podrán ejecutar sobre cualquier eje de la superficie.
- Trompos en dos pies: Patinadores que centralicen el trompo en dos pies elevando la pierna libre en la fase de entrada (similar al Upright interno atrás) será considerado como un error en la fase. La entrada debe ser ejecutada de externo a interno, con ambos pies sobre la superficie de patinaje.
- Sit Spin: No se permitirá en Eficiencia Primera, en los Sit Spins - Solo Spins, finalizar el elemento con más de dos (2) rotaciones en Upright, a modo de salida. En caso contrario se lo evaluara como Combo Spin.
- Step Sequence: Todas las secuencias de pasos deben comenzar de una posición estacionaria o un stop and go, para que el juez pueda comenzar a contar los pasos/giros requeridos para el nivel y para que los jueces tengan una visión completa del elemento. Se podrá patinar sobre el patrón ya ejecutado sólo una vez mientras se respeten los requerimientos correspondientes.

#### **MÚSICA:**

Para todas las etapas (local – regional y Final) la música a utilizar en el programa deberá estar en un pendrive, individual, no pudiendo contener más de una pista y estará etiquetado con las siguientes especificaciones:

- 1- Nombre y apellido del participante
- 2- Categoría y eficiencia correspondiente a los Juegos Bonaerenses 2019
- 3- Nombre de la institución o municipio que representa. Según la etapa.

#### DURACIÓN DEL PROGRAMA.

Serán tiempos máximos, sin tolerancia y registrados desde el primer acorde.

INICIACIÓN	1:30
ESCUELA FORMATIVA	1:30
QUINTA C	1:30
CUARTA C	1:30
TERCERA C	1:30
SEGUNDA C	2:00
PRIMERA C	2:00

#### VESTIMENTA:

Malla reglamentaria (se entiende por malla reglamentaria aquella con la cual la patinadora representa a su institución durante todo el año, en todos los torneos que se presente). Si la patinadora decidiera representar a su municipio la malla a utilizar deberá ser de similares características a la antes mencionada. queda prohibido el uso de relojes, cadenas, aros colgantes y cualquier otro elemento que ponga en peligro la integridad física de la participante. En todos los casos la malla a utilizar deberá guardar decoro y respetar la moral y las buenas costumbres.

En la Eficiencia Iniciación se podrá competir con pollerín y remera.

Si se detectara el incumplimiento de lo antes mencionado, el Juez Árbitro otorgará a la patinadora cinco (5) minutos para cambiarse, de lo contrario se procederá a la descalificación de la misma.

#### CLASIFICACIÓN:

En cada una de las etapas clasificará la patinadora que obtenga el primer puesto de cada categoría y eficiencia. En caso de que dicha patinadora no pudiera competir en la etapa siguiente, su lugar será ocupado por la patinadora clasificada en segundo puesto de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación de Patín Artístico de LOS JUEGOS B.A..

#### ESPECIFICACIONES GENERALES PARA EL PATINAJE INDIVIDUAL:

- Para la determinación de los resultados de patinaje artístico se utilizará el sistema ATC.
- La competencia en etapas local, municipal y regional se realizará con tres (3) jueces (acreditados como tal) y un (1) planillero como mínimo.

Se deberá informar por medio de los municipios organizadores: nombre y apellido de los jueces y planilleros participantes para un control con las Asociaciones, Ligas y Federaciones previo a la competencia.

- Las planillas de resultados deberán ser guardadas hasta finalizar el año en curso por los organizadores de cada etapa, ya que las mismas podrán ser requeridas por la Coordinación en cualquier momento.

CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN EL PRESENTE REGLAMENTO, SERÁ RESUELTA POR LA COORDINACIÓN DE PATÍN ARTÍSTICO DE LOS JUEGOS BONAERENSES.

#### PELOTA (Masculino)

Coordinador: MAXIMILIANO MERCADO RENZULLO

#### CATEGORIAS

Sub-16            nacidos en 2003/04/05/06/07

Se participará en la modalidad Pelota Goma Trinquete. En parejas Masculino  
La modalidad de participación es Libre.

#### REGLAMENTACION

Esta disciplina se regirá por Reglamento CAP (Confederación Argentina de Pelota), con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

Será obligatorio el uso de Gafas Protectoras homologadas por la CAP. En caso de no tenerlas, las mismas serán provistas por la organización de los Juegos.

Las Paletas reglamentarias utilizadas deberán estar confeccionadas exclusivamente en madera.

Los partidos se disputaran con las pelotas marca "Rebo", aprobadas por la CAP.

Los entrenadores podrán estar presentes dentro del lugar de competencias, pudiendo dar indicaciones en los descansos. Los mismos serán de dos minutos como máximo por equipo durante el desarrollo del encuentro.

La indumentaria consistirá en dos juegos de remeras y pantalones de color similar, para poder identificar bien a cada equipo.

## **RUGBY – SEVEN (Masculino)**

REGLAMENTO OFICIAL EN [www.juegos.gba.gob.ar](http://www.juegos.gba.gob.ar)

Coordinador: CARLOS EDUARDO VARELA

**MODALIDAD:** LIBRE

**CATEGORIAS:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06 exclusivamente.

**Sub-16:** nacidos en 2003/04 exclusivamente.

**INSCRIPCIÓN:**

### **Lista de Buena Fe**

- Lista de Buena Fe, conformada con un máximo de 12 (doce) jugadores, en la misma se prevee la inscripción de 3 (tres) sustitutos, estos **NO** serán tenidos en cuenta en la cantidad total de integrantes a movilizar en la Etapa Provincial (favoreciendo a lesiones u otros problemas personales), más 1 (un) técnico (mayor de 21 años) (no dupla). Se sugiere que la misma, se complete en su totalidad, por no admitirse incorporaciones posteriores a la inscripción inicial, ni sustituciones por lesión en ninguna etapa de la competencia, una vez presentada ante la coordinación de los **JUEGOS BONAERENSES 2019**.

**CLASIFICACIÓN:**

Los Equipos que resulten ganadores de cada etapa, clasificarán para la siguiente.

## **SÓFTBOL: (Masculino y Femenino)**

Coordinador: MARCOS VILLAFÁÑE

**MODALIDAD:**

ESCOLAR NO FEDERADOS

Se considera deportista federado a los efectos de los J.B., a todo aquel deportista que figure en los registros de las federaciones nacionales o provinciales correspondientes, como jugador afiliado en forma directa o indirecta a través de las asociaciones regionales o municipales; como también a todo aquel, zonal o provincial u ocasionalmente por una liga, asociación o federación del deporte reconocidas o no. Todo aquel que participe por invitación en algún evento como los antes mencionados, aunque la organización del mismo, certifique que no pierde la categoría de no federado, se lo considerará atleta federado.

**CATEGORÍAS:**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

Sub-14: nacidos en 2005/06/07 exclusivamente.

Sub-16 nacidos en 2003/04

**INSCRIPCIÓN:**

**Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. . (NO EN AMBAS).**

Listas de buena fe:

Se conformarán con un máximo de 13 y un mínimo de 10 jugadores más un técnico. Se sugiere que la lista de buena fe se complete en su totalidad. No se admitirán cambios ni modificaciones en las listas de buena fe presentadas ante la Coordinación de LOS JUEGOS.

El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.

Se podrán incluir 3 sustitutos que no viajaran en la instancia regional y Final Provincial).

El ingreso de un "sustituto" deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores.

Para la competencia de la Etapa Regional y Final Provincial, cada equipo deberá concurrir con la Lista de Buena Fe impresa y con la firma de todos los responsables que allí figuran.

#### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

Se regirá por el reglamento de la Confederación Argentina de Sóftbol. Las adaptaciones y modificaciones reglamentarias fueron pensadas para ser aplicadas en esta modalidad de los J.B.A.

##### **Categoría Sub-14:**

- No habrá límite horario para la disputa de los partidos.
- Se disputará a 5 periodos. Los primeros cuatro se jugarán a 3 out o 3 carreras lo que suceda primero y a jugada cerrada (no más de 3 carreras por periodo). El último periodo será abierto con reglamento de la Confederación Argentina de Sóftbol.
- No se aplicará la regla de la misericordia.
- La modalidad de lanzamiento, será péndulo, sin salto, no molino ni medio molino.
- Las distancias para el lanzamiento, serán de:
- Sub-14: 11 mts para las mujeres y 12 mts para los varones.

**NOTA:** Un lanzador podrá lanzar tres (3) periodos seguidos o alternados en un juego, **considerándose un periodo completo, cuando lance un tercio de un inning**; luego obligatoriamente deberá ser reemplazado. Si se empata en el 5° y va a extra inning los lanzadores pasaran a foja cero, con el número de inning lanzados.

**NOTA: en Sub-14 mujeres y varones se jugara con pelota de 12 “blanda (por motivos de seguridad)**

##### **Categoría Sub-16:**

- No habrá límite horario para la disputa de los partidos.
- Se disputará a 5 periodos, los dos primeros se jugaran a tres out y tres carreras, y a partir del tercer periodo, se jugara a tres out y carreras libres, se jugaran con reglamento de la Confederación Argentina de Sóftbol.
- La regla de la misericordia será de 15 carreras en el 3er periodo, 10 carreras en el 4° periodo
- La modalidad de lanzamiento, será LIBRE
- Las distancias para el lanzamiento, serán de 12 mts para las mujeres y 14 mts para los varones.

**NOTA:** Un lanzador podrá lanzar tres (3) periodos, seguidos o alternados en un juego, **considerándose un periodo completo; cuando lance un tercio de un inning**, obligatoriamente deberá ser reemplazado. Si se empata en el 5° y va a extra inning los lanzadores pasaran a foja cero, con el número de inning lanzados.

**NOTA:** En todos los casos de empate, luego del 5° periodo, se jugarán periodos extras. En cada periodo extra, el equipo a la ofensiva, comenzará su turno al bate con el jugador que está programado para batear en noveno lugar como corredor de segunda base. (Adaptación regla 5, sec. 6 del Reglamento F.I.S). En las dos categorías, la pelota de juego, será oficial de 12 pulgadas y será obligatorio el uso de los elementos de seguridad.

#### **PUNTUACION:**

- En todos los casos, el sistema de puntuación será de dos (2) puntos para el ganador, uno (1) para el perdedor.
- En los partidos perdidos por infracción (for feited) el equipo infractor, no recibirá puntos y el resultado será de 5-0 a favor del ganador
- De considerarse que la infracción fue cometida en forma deliberada para favorecer o perjudicar directa o indirectamente a otro equipo, se informará de dicha infracción al Tribunal de Disciplina.

#### **CLASIFICACION:**

Los equipos que resulten ganadores de cada etapa, clasificarán para la siguiente.

#### **CRITERIOS DE DESEMPATE:**

En caso de empate por puntos en una misma zona se desempatará por sistema olímpico. Si se produce un triple empate, se tendrán en cuenta las carreras en contra, la diferencia de carreras y el sorteo como última instancia.

Los participantes podrán inscribirse en single y doble, pero de ganar la etapa municipal en ambas, deberán optar por una para disputar la instancia Regional.

**MODALIDAD:** SINGLE PROMOCIONAL

**CATEGORÍAS:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07.

**Sub-16:** nacidos en 2003/04.

**Sub-18:** nacidos en 2001/02

De esta modalidad **no podrán tomar parte:**

- Los jugadores que hayan terminado la temporada 2018 ubicados entre los primeros lugares de los rankings Nacionales de singles de la Asociación Argentina de Tenis (\*\*), aunque en los **JUEGOS BONAERENSES** se inscriban en una categoría diferente, o en cualquier lugar de rankings de mayor jerarquía o circuitos profesionales (TOP SERV-COSAT-ATP-WTA-ITF, etc.).
- Los jugadores durante el año en curso tomen parte de eventos de mayor jerarquía que el Circuito Argentino para menores de la A.A.T. o circuitos profesionales (TOP SERV-COSAT-ATP-WTA-ITF, etc.).

NOTA: De detectarse tal circunstancia, el participante en cuestión, será automáticamente descalificado.

**(\*\*) CUADRO DE RESTRICCIONES**

VARONES	NO PUEDEN PARTICIPAR	MUJERES	NO PUEDEN PARTICIPAR
Sub-14	Los 300 primeros S14-S12	Sub-14	Las 200 primeras S14-S12
Sub-16	Los 300 primeros	Sub-16	Las 150 primeras
Sub-18	Los 300 primeros S19	Sub-18	Las 70 primeras S19

**INSCRIPCIÓN:**

Los participantes **NO podrán optar por la categoría inmediata superior**, es decir que **deberán inscribirse en la categoría que le corresponde, de acuerdo con el año de su nacimiento.**

Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2018.

Esta norma tiene dos excepciones a saber:

- Que el participante se inscriba representando a su establecimiento educacional, para lo cual deberá consignar los datos de la autoridad que certifique la situación de alumno regular de dicho establecimiento.
- Que el participante (en caso de encontrarse federado) se inscriba representando al Club por el cual está federado, debiendo en este caso consignar en la Lista de Buena Fe el nombre del Club al que representa y el número de registro del mismo ante la A.A.T. o certificación de la Asociación / Federación Regional correspondiente, que acredite tal condición, como así también los datos de la autoridad que certifique la situación de jugador federado por dicha institución

En ambos casos la inscripción debe formalizarse a través del municipio en donde reside la institución.

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

- Los partidos se disputarán con el sistema "**Sin ventajas**", es decir que se disputarán:
  - Los games sin ventajas (de encontrarse 40 iguales ganará el juego quien gane el próximo punto, en este caso el jugador que recibe el saque elige a qué lado le sacan).
  - 2 sets (de encontrarse 6 iguales se define por Tie Break).
  - De encontrarse sets iguales, se disputará un **Super Tie Break** (a llegar 10 con 2 de diferencia).
- Los ganadores de cada Etapa, clasificarán para la siguiente.
- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial el jugador clasificado al efecto, su lugar será ocupado por quien ocupara el segundo lugar de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Tenis de los **JUEGOS BONAERENSES**.

### **DESEMPATES:**

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

- 7) Diferencia de Sets.
- 8) Diferencia de Games
- 9) Sets a Favor.
- 10) Games a favor.
- 11) Sistema Olímpico.

### **W.O.**

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

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

**MODALIDAD:** DOBLE LIBRE

### **CATEGORÍAS:**

**Sub-14:** nacidos en 2005/06/07.

**Sub-16:** nacidos en 2003/04.

### **INSCRIPCIÓN:**

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

**Los participantes podrán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS).**

Los jugadores participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2018.

Esta norma tiene dos excepciones a saber:

- a) Que los participantes se inscriban representando a su establecimiento educacional, para lo cual deberán consignar los datos de la autoridad que certifique la situación de alumno regular de dicho establecimiento. (ambos jugadores deben ser alumnos regulares del establecimiento al que representan.
- b) Que los participantes (en caso de encontrarse federados) se inscriban representando al Club por el cual están federado, debiendo en este caso consignar en la Lista de Buena Fe el nombre del Club al que representan y el número de registro del mismo ante la A.A.T. o certificación de la Asociación / Federación Regional correspondiente, que acredite tal condición, como así también los datos de la autoridad que certifique la situación de jugadores federados por dicha institución. (ambos jugadores deben estar federados al club que representan.

En ambos casos la inscripción debe formalizarse en el municipio en donde reside la institución.

### **ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

- Los partidos se disputarán con el sistema "**Sin ventajas**", es decir que se disputarán:
  - Los games sin ventajas (de encontrarse 40 iguales ganará el juego quien gane el próximo punto, en este caso la pareja que recibe el saque elige a qué lado le sacan).
  - 2 sets (de encontrarse 6 iguales se define por Tie Break).
  - De encontrarse sets iguales, se disputará un **Super Tie Break** (a llegar 10 con 2 de diferencia).
- Los ganadores de cada Etapa, clasificarán para la siguiente.
- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial 1 (uno) de los integrantes de la pareja clasificada a tal efecto, se le permitirá ocupar su lugar a otro jugador que hubiera resultado eliminado en la Etapa Municipal de su Municipio, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Tenis de los **JUEGOS BONAERENSES**
- En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada al efecto, su lugar será ocupado por la que ocupara el segundo lugar de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación de la Coordinación Provincial de Tenis de los **JUEGOS BONAERENSES**.

**DESEMPATES:**

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

- 1) Diferencia de Sets.
- 2) Diferencia de Games
- 3) Sets a Favor.
- 4) Games a favor.
- 5) Sistema Olímpico.

**W.O.**

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

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

**TENIS DE MESA (Masculino y Femenino)**

Coordinador: GERARDO BURGOS

**CATEGORIAS:**

Sub-14:	nacidos en 2005/06/07.	NO FEDERADOS
Sub-16:	nacidos en 2003/04.	NO FEDERADOS
Sub-18:	nacidos en 2001/07.	LIBRE

**MODALIDAD: NO FEDERADOS – INDIVIDUAL**

Se considera Federados a los deportistas que hayan jugado algún torneo de cualquiera de las Federaciones 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.

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

Se consideran NO FEDERADOS a los jugadores de categoría 6ta de TMT (de 5ta. A 1era. Los consideramos FEDERADOS por nivel de juego)

**MODALIDAD: LIBRE - INDIVIDUAL**

**Podrán participar de todos aquellos jugadores que no registren participación alguna con la Selección Nacional en los últimos dos (2) años en competencias internacionales.**

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

- Se aplicará la reglamentación vigente de la Federación Argentina de Tenis de Mesa, a excepción de lo consignado en este Reglamento General.
- Los encuentros se disputarán al mejor de 5 sets, cada set a 11 puntos.
- Los participantes deberán presentarse a jugar con indumentaria deportiva.

**Nota 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.

**Nota sobre el servicio:****(Regla obligatoria sobre el saque, para la edición 2019)**

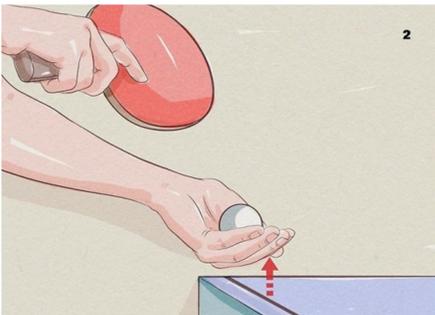
El servicio es una de las partes más importantes del tenis de mesa, ya que no se puede ganar una partida sin uno bueno.

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



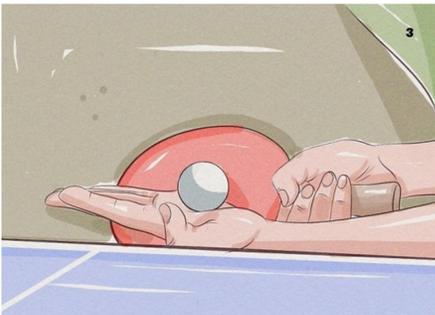
**1** Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o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

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

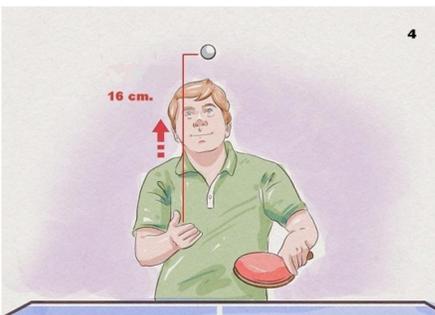


**2** Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetes la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa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

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

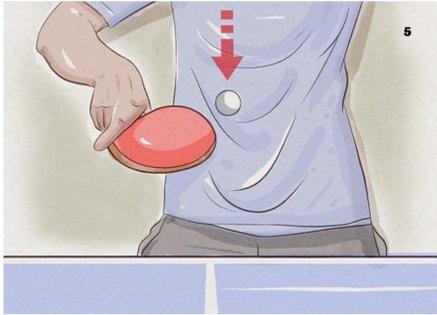


**3** La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]

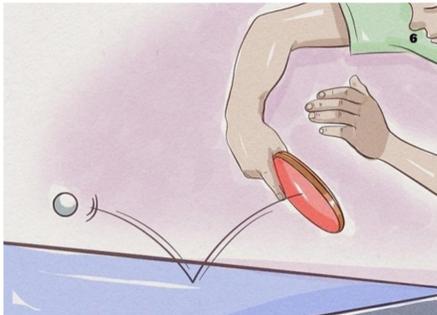


**4** Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal.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

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



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



**6** Haz que la pelota rebote de tu lado de la mesa antes de atravesar la red. Golpea la pelota de manera que primero caiga sobre tu lado. El servicio será ilegal si esta simplemente atraviesa la red sin rebotar. Practica hasta que tengas la fuerza suficiente necesaria para seguir esta regla.

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

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

#### **Nota sobre 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.

#### **SISTEMA DE JUEGO:**

Etapa Municipal: A criterio de cada Municipio.

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

---

### **VÓLEIBOL (Masculino y Femenino)**

Coordinador: HERNAN G. CASAMIQUELA

#### **CATEGORÍAS y MODALIDADES:**

(ver pautas de inscripción- pag. 4 y modalidades pag.6)

Sub-13: nacidos en 2006/07 - ESCOLAR ABIERTA

Sub-15: nacidos en 2004/05 - ESCOLAR ABIERTA

Sub-18: nacidos en 2001/02/03 - ESCOLAR ABIERTA

#### **INSCRIPCIÓN:**

En esta modalidad sólo se podrá inscribir un máximo de 3 (tres) jugadores "Federados" (incluidos los sustitutos).

Los jóvenes deberán inscribirse en la categoría que le corresponde o en la inmediata superior. (NO EN AMBAS).

**Lista de Buena Fe:**

Se conformará con un máximo de 10 participantes y un mínimo de 6 más 1 técnico. (Se incluirán 2 sustitutos que no viajaran en la instancia Regional y Final Provincial).

El Director Técnico deberá ser personal del establecimiento educativo.

El ingreso de un "sustituto" deberá realizarse antes del comienzo de cada Etapa y una vez realizado el jugador reemplazado no podrá reincorporarse al equipo en ninguna de las etapas posteriores.

**En caso de incorporar jugadores "Federados" se deberá consignar en la Lista de buena fe (en observaciones) la condición de tal.**

**Cambios:** No se permitirán cambios en la Lista de Buena Fe, en ninguna de las etapas de la presente edición de los JB por lo que se sugiere completar todos los espacios disponibles en la misma.

**ASPECTOS REGLAMENTARIOS:**

- Durante el desarrollo del torneo los equipos deberán presentarse en la cancha con un mínimo de 6 jugadores y 1 técnico (mayor de 21 años).
- Si se opta por la utilización de uno de los dos sustitutos que están en la lista de buena fe, este quedará integrado al equipo y deberá ser dado de baja el jugador que fue reemplazado, comunicando esta situación a la coordinación de los **JUEGOS BONAERENSES**.
- Se continúa con la participación del líbero. (Deberá utilizar una remera contrastante y con numeración reglamentaria). Cuando un equipo utiliza la opción de registrar un jugador defensor "Líbero", su número debe estar también indicado en la hoja de formación inicial y en la planilla de juego, además de los seis jugadores / as que inicien.
- En todas las etapas del presente torneo, los encuentros se disputarán al mejor de tres sets.
- Se mantiene el sistema de punto por jugada (los primeros sets serán a 25 puntos, con diferencia de 2 y el set definitivo, si este fuera necesario, será a 15 puntos con diferencia de 2).
- Todas las remeras tienen que tener número en pecho y espalda de tamaño reglamentario.
- Los pantalones cortos, bombachones o calzas son de uso obligatorio y de un mismo color (si el juez autorizase a competir con pantalón largo, estos deberán ser uniformes y debajo del mismo tendría que tener el pantalón corto, bombachón o calza).
- El capitán deberá estar debidamente identificado.
- Se permitirá (durante las etapas Regional y Final Provincial) que el Delegado Municipal y médico acreditados ingresen al banco de suplentes junto al DT.
- En la competencia se aplicará el Reglamento Oficial de la Federación Internacional de Voleibol.

**Altura de la red:**

Sub-13 varones: 2,30 m. mujeres: 2,15 m.

Sub-15 varones: 2,38 m. mujeres: 2,20 m.

Sub-18 varones: 2,43 m. mujeres: 2,24 m.

**Sanciones:**

Amonestación: tarjeta amarilla.

Castigo: tarjeta roja (Pérdida de punto y saque).

Expulsión: tarjetas roja y amarilla en la misma mano, cualquier miembro del equipo sancionado queda fuera del set.

Descalificación: tarjetas roja y amarilla en manos separadas cualquier miembro del equipo sancionado queda fuera del partido.

Las sanciones son acumulativas para todo el partido.

**Clasificación:** Los equipos que resulten ganadores de cada etapa, clasificarán para la siguiente.

**Desempate:**

En caso de empate entre dos o más equipos, en cualquiera de las instancias de la competencia, la clasificación se definirá de acuerdo a las siguientes prioridades:

- 1) Sets a favor.
- 2) Sets en contra.
- 3) Diferencia de Puntos
- 4) Sorteo.

De los jueces:

a) En la Etapa Regional y Final, deberán pertenecer a una federación reconocida por la FEVA, de lo contrario deberán estar autorizados por la coordinación del deporte.

b) En la Etapa Regional y Final deberán ser neutrales, es decir, deberán pertenecer directamente a otra región, no deben ser habitantes ni tener vínculo directo con la región a la que dirigen. De no ser así deberá confeccionarse un acta de aprobación firmada por todos los municipios participantes.

Cualquier cambio en los puntos a) y b) por situaciones imprevistas deberá ser autorizado por el coordinador.

# DEPORTES ORGANIZADOS EN CONJUNTO CON LAS FEDERACIONES

## DEPORTES ELECTRONICOS

---

### TÍTULO I – Condiciones generales

#### Artículo 1 – Aplicabilidad del Reglamento General

El presente Reglamento será de aplicación para todas las competencias de Deportes Electrónicos que se realicen en el ámbito nacional, provincial o municipal de la República Argentina.

#### Artículo 2 – Subsidiariedad

Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 1º, el presente Reglamento será de aplicación subsidiaria cuando Reglamentos específicos encuentren carencias en su redacción, interpretación y/o aplicación.

#### Artículo 3 – Definiciones

A los fines del presente Reglamento se entiende por:

- a) Competidor: Aquel individuo o conjunto de individuos (equipo) que habiendo cumplimentado los requisitos exigidos en la inscripción a la competencia de Deportes Electrónicos, son considerados por el Organizador como parte de ella. El término “Competidor” no sólo refiere al/los jugador/es titular/es sino también al/los suplente/s y al Coach.
- b) Organizador: Aquella organización responsable de desarrollar la competencia de Deportes Electrónicos. Comprende a los Coordinadores, árbitros, relatores o casters, técnicos, personal de seguridad, y/o cualquier otro personal que desarrolle tareas administrativas vinculadas con la competencia.
- c) Partida: Instancia dentro del encuentro de una competencia que comprende desde su inicio hasta que se alcance las condiciones de victoria-derrota de los Competidores en ella involucrados.
- d) Encuentro: Conjunto o serie de partidas. Cuando el modo de juego de la competencia sea de eliminación simple, podrá entenderse Partida o Encuentro como sinónimos.
- e) Ronda: Cada etapa que componen las llaves de las competencias.
- f) Área de Juego o Arena: En competencias online y presenciales, el Área de Juego o Arena será aquella donde los Competidores accedan a la plataforma / terminales de juego para poder llevar a cabo el encuentro.
- g) WalkOver o W.O.: Se corresponde con el otorgamiento de una Victoria a un Competidor por ausencia de su rival. El mismo puede ser concedido por el abandono voluntario del rival, su descalificación o, en concepto de sanción, siempre que no sean respetadas las fechas y/o horarios de la competencia.
- h) Datos dentro del juego: Corresponden a la denominación propia del Competidor dentro del juego, la cual facilita su individualización entre la comunidad de jugadores. Puede comprender nicknames, tags, battletags, nombres de invocador, ID o cualquier otro término que refiera a los mismos.

#### Artículo 4 – Obligación del Organizador y Derecho del Competidor

Será obligación del Organizador de la competencia notificar el presente Reglamento y todo otro Reglamento específico al Competidor. Este último, en todo momento, tendrá derecho a tomar conocimiento del presente Reglamento y de todo otro Reglamento específico que se utilice para regular las competencias, los que deberán ser públicos y estar al alcance de cualquier individuo que forme parte de las mismas.

Todas las consultas, dudas, reclamos y/o apelaciones a una decisión en relación con la aplicación de este Reglamento y todo otro Reglamento específico, sólo podrán ser realizadas por quienes ostenten el carácter de Competidor; las mismas deberán ser presentadas dentro de un tiempo razonable y encontrarse debidamente fundadas, caso contrario el Organizador podrá desestimar las mismas.

### TITULO II – Elegibilidad de los Competidores

#### Artículo 5 – Condiciones necesarias para ser Competidor

El Organizador de la competencia deberá prever las condiciones necesarias que habiliten al Competidor a formar parte de la competencia, entre ellas deberá contemplar:

- a) edad mínima requerida para inscribirse: deberá tenerse presente las prescripciones normativas vigentes en el territorio nacional respecto de la mayoría de edad (18 años), requiriéndose –de ser necesario– la expresa autorización por los representantes legales del Competidor;

- b) individualización del Competidor: a través de formularios de inscripción sencillos y accesibles para cualquier persona (el Organizador deberá velar por la protección integral de los datos personales allí indicados);
- c) disponibilidad horaria para ser parte de la competencia: en las competencias online/presencial el Competidor deberá garantizar su presencia (o los medios para su consecución, salvo que el Organizador corra con los gastos) en el lugar virtual/físico designado al efecto para llevarse a cabo las mismas, ello bajo apercibimiento de ser pasible de las sanciones previstas en la normativa que rija la competencia;
- d) residencia en el lugar en el que se desarrollará la competencia presencial;
- e) inexistencia de relación con el Organizador: para garantizar una mayor transparencia e igualdad de oportunidades entre los Competidores;
- f) las herramientas de comunicación: que brinden al Competidor de toda la información que requiera respecto de la competencia.

### **TITULO III – Competencias**

#### Artículo 6 – Estructura de la competencia

El Organizador de la competencia deberá, en todo momento, poner en conocimiento de los Competidores los siguientes elementos que la componen:

- a) el formato online o presencial;
- b) la plataforma en la cual se llevará a cabo la competencia (v.g. pc, consola, mobile);
- c) la configuración general de la partida;
- d) el modo de juego (v.g. suizo, doble eliminación, grupos, eliminación simple, etc.);
- e) el número mínimo y máximo de Competidores que permite la competencia;
- f) los brackets o llaves de todas las rondas;
- g) las fechas y horarios en que se disputarán los encuentros;
- h) la posibilidad de transmisión del encuentro en distintos medios;
- i) las condiciones de victoria y derrota;
- j) las condiciones de clasificación a la siguiente ronda;
- k) las condiciones de descalificación de los Competidores;
- l) los premios que se otorgarán al/los ganador/es de la competencia.

#### Artículo 7 – Desarrollo de la competencia

Cada competencia de Deportes Electrónicos que se realice constará de 3 etapas:

- a) Etapa inicial o de inscripción;
- b) Etapa media o de desarrollo de competencia;
- c) Etapa final o de reconocimiento de ganadores y entrega de premios.

#### **7.1. Obligaciones del Competidor en la competencia**

En cada una de las etapas señaladas en la primera parte de este artículo el Competidor deberá:

- a) Aceptar el presente Reglamento y todos aquellos Reglamentos específicos que en su consecuencia se dicten.
- b) Mantener informado al Organizador de cualquier cambio en sus datos de identificación, no solo sus datos personales, sino también sus *datos dentro del juego*. Si los cambios en los *datos dentro del juego* no estuvieren permitidos, ello deberá ser expresamente indicado por el Organizador.
- c) De ser parte de un equipo, salvo que el Organizador lo permitiere expresamente, no podrá:
  - integrar otro equipo de manera paralela dentro de la misma competencia.

- optar por integrar otro equipo que sea parte de la competencia dejando el equipo con el cual se inscribió.

Sin perjuicio de lo señalado, el Competidor (sea o no parte del equipo) podrá abandonar la competencia en cualquier momento, con los efectos que eso conlleva de acuerdo a las prescripciones del presente Reglamento.

- d) De presentarse a competir en las fechas y horarios establecidos al efecto.
- e) Si el equipamiento utilizado por el Competidor es provisto por el Organizador, deberá tratar al mismo con el debido cuidado.
- f) Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto a todo el personal vinculado con el Organizador de la competencia.

De no cumplir con las condiciones aquí previstas, el Competidor será pasible de ser sancionado de conformidad al Título VI de este Reglamento.

### **7.II. Obligaciones del Organizador en la competencia**

En cada una de las etapas señaladas en la primera parte de este artículo el Organizador deberá:

- a) Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto al Competidor en todo momento.
- b) Brindar a los Competidores un tiempo prudencial, previo al desarrollo de la competencia, con el objeto de verificar el estado de funcionamiento del equipamiento.
- c) Atender a todas las consultas realizadas por los Competidores.
- d) Resolver los reclamos / quejas realizadas por los Competidores, notificando en un plazo razonable de dicha resolución al reclamante.
- e) De modificar el presente Reglamento o el Reglamento específico, poner en conocimiento a los Competidores de dicha modificación a través de las herramientas de comunicación previstas para la competencia.

### **7.III. Facultades del Organizador en la competencia**

El Organizador podrá:

- a) En la etapa inicial o de inscripción, limitar la participación de los Competidores, de verificarse nombres ofensivos o conductas impropias en el marco de competencias anteriores.
- b) Durante la competencia, sancionar a los Competidores y dirimir cualquier conflicto o controversia que la interpretación del presente Reglamento y/o de los Reglamentos específicos dictados en razón de la competencia, se susciten.
- c) En cualquier momento, modificar el presente Reglamento o cualquier Reglamento específico, siempre que dicha modificación no afecte los derechos de los Competidores. Cuando las modificaciones se hagan durante el desarrollo de la competencia, las mismas deberán ser agregadas al final del Reglamento, destacando el motivo del cambio y la fecha de su vigencia.
- d) Reservarse el derecho a tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos por el presente Reglamento o un Reglamento específico con el objeto de velar por la integridad de la competencia.

Artículo 8 – Incidencias en el desarrollo de la competencia.

### **8.I. Configuración de controles de mando**

Previo al inicio de las partidas que conforman el encuentro se otorgará un tiempo prudencial a los Competidores para proceder a configurar los controles de mando. El/los Competidor/es que lleven a cabo dicha configuración deberán utilizar la misma durante toda la partida, sólo podrán modificarla una vez concluida esta.

### **8.II. Fallas técnicas**

Ante eventuales fallas técnicas en el transcurso de la etapa media de la competencia, los Competidores darán inmediato aviso al Organizador quien arbitrará las medidas necesarias para diagnosticar y solucionar las mismas. En cuyo caso, se evaluará el estado de situación de la competencia para determinar la suspensión y posterior reanudación de la competencia o, en el caso de corresponder, otorgar la victoria al Competidor que se encuentre en una razonable ventaja sobre la partida. Las decisiones así asumidas por el Organizador serán inapelables.

A tal efecto, el estado de situación será considerado por el Organizador desde distintos parámetros del juego en el cual se compita (v.g. minutos / segundos transcurridos, alguna acción determinada, etc), los que podrán ser taxativamente previstos en Reglamentos específicos.

### **8.III. Pausas o interrupciones de la competencia**

El Organizador podrá, a pedido del Competidor y de manera discrecional, interrumpir la competencia a través de pausas, las que no podrán superar el 25% (veinticinco por ciento) total del tiempo promedio de una partida; si la extensión de las pausas demandara un tiempo mayor, quedará a decisión del Organizador llevar a cabo una nueva partida o encuentro.

La partida no podrá continuar sino hasta que el Organizador así lo dictamine y los Competidores se notifiquen de dicha decisión.

Durante el tiempo que dure la pausa el Competidor no podrá comunicarse más que con el Organizador, le queda prohibido al primero comunicarse con otros Competidores o coach, salvo expresa autorización del Organizador.

### **8.IV. Incidencias físicas**

En competencias presenciales, los Competidores podrán verse afectados por contingencias físicas (v.g. desperfectos mecánicos de la terminal de juego, averías en los mobiliarios, intrusiones del público en el área de juego o arena, urgencias de salud, etc.) en cuyo caso, el Competidor deberá dar inmediato aviso al Organizador quien dispondrá automáticamente la pausa y pasará a resolver el incidente.

#### **Artículo 9 – Reconocimiento del ganador y comunicación**

Será declarado ganador de la competencia el Competidor que obtenga la victoria en todas las rondas de la competencia inclusive la fase final. Asimismo, el Organizador podrá otorgar otros reconocimientos a los Competidores.

Dependiendo el formato de la competencia, se comunicará la condición de ganador/es a través de las distintas herramientas de comunicación previstas.

#### **Artículo 10 - Premio y entrega**

El Organizador deberá indicar, desde la etapa inicial de la competencia, el/los premio/s de los que serán acreedor/es los Competidores declarados ganadores conforme la condición del artículo anterior.

A su vez, deberá indicar las condiciones de entrega del mismo y su tiempo máximo de cumplimiento. De no señalarse expresamente el tiempo de entrega, el mismo no podrá superar los 30 (treinta) días corridos desde la fecha de finalización de la competencia, debiéndose realizar su entrega en el domicilio del Organizador.

## **TITULO IV – Equipamiento para la competencia**

#### **Artículo 11 – Provisión del equipamiento**

Durante la etapa de inscripción, el Organizador deberá señalar si el equipamiento necesario para llevar adelante la competencia será provisto por este o será el Competidor quien deba contar con equipo propio.

#### **Artículo 12 – Descripción del equipamiento**

Para el caso en que el equipamiento sea provisto por el Organizador, se deberá indicar todos los elementos que se utilicen durante la competencia, y los recaudos que los Competidores deberán tener sobre ellos. Ello incluye, pero no se limita a: mobiliarios, periféricos, pantallas, gabinetes, consolas, joysticks, y todo otro elemento necesario para llevar a cabo la competencia.

#### **Artículo 13 – Uso de equipamiento propio**

Cuando el equipamiento sea provisto por el Organizador, éste bajo su responsabilidad, podrá permitir a los Competidores el uso de equipamiento propio.

#### **Artículo 14 – Área de Juego o Arena**

Será delimitada por el Organizador y no podrá ser ocupada más que por los Competidores (inclusive los Coachs) y el personal del Organizador designado para dicha área.

El Organizador se reservará las facultades de administración de la misma, permitiendo no sólo la expulsión de cualquier persona ajena a la competencia, sino también el ingreso o retiro de cualquier elemento que a los fines de la misma resulte innecesario.

## **TITULO V – Reglas de conducta del Competidor**

#### **Artículo 15 – Principio general del buen Competidor**

El Competidor de toda competencia en Deportes Electrónicos deberá mantener un estándar de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo no sólo dentro del Área de Juego o Arena, sino también fuera de

ella. El jugador que transgreda el presente principio será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

## Artículo 16 – Conductas impropias de un buen Competidor

Todo Competidor que en el marco de una competencia de Deportes Electrónicos por acción u omisión se encuentre inserto en algunos de los supuestos que a continuación se enuncian, estará quebrantando el principio general del buen Competidor y será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

### 16.I. Lenguaje ofensivo

Ningún Competidor podrá utilizar lenguaje ofensivo<sup>1</sup> en el marco de la competencia, de los juegos o fuera de ellos, indistintamente del medio de comunicación utilizado (esto es, redes sociales, streamings, foros, grupos, chats, etc.).

Se entenderá por lenguaje ofensivo no sólo expresiones escritas y orales, sino también gestos, expresiones corporales y el uso de imágenes sugerentes; indistintamente dirigidas a otros Competidores, al Organizador y/o a la audiencia de la competencia.

El uso excesivo del chat será considerado Lenguaje ofensivo a los efectos de este Reglamento.

### 16.II. Desatención del Organizador

La desatención deliberada del Competidor hacia las indicaciones del Organizador.

### 16.III. Maltrato del equipamiento

En las competencias en que el Organizador provea del equipamiento, cualquier actitud violenta, agresiva, intempestiva o malintencionada que pudiese generar un daño en el mismo.

### 16.IV. Desconexión intencional

Cualquier desconexión, que sea realizada de manera injustificada o sin motivo aparente, con el objeto de perjudicar el desarrollo de la partida.

### 16.V. Aprovechamiento de errores

Ningún Competidor tiene permitido aprovechar errores del juego para lograr ventaja sobre el resto de los Competidores.

### 16.VI. Hackeo

Cualquier agente exógeno que altere, modifique o afecte el funcionamiento del juego o de las terminales de juego por parte de cualquier Competidor.

### 16.VII. Connivencia, colusión o confabulación

Se entiende por connivencia, colusión o confabulación el acuerdo entre 2 (dos) o más Competidores que tiene por objeto colocar en desventaja o perjudicar a un tercero (también Competidor). La connivencia, colusión o confabulación incluye, pero no se limita, a:

- a) Pactar la división de un premio, en cualquier momento de la competencia.
- b) Convenir la disminución de la desarrollo natural dentro del juego (v.g. no dañarse, no anotar tantos, no poder tomar ventaja cuando sea razonablemente asequible, etc.) entre Competidores.
- c) Otorgar de manera dolosa la victoria a otro Competidor, o inducir/forzar a otro Competidor a otorgarla.

### 16.VIII. Suplantación

Ser parte de una competencia utilizando la cuenta de otro Competidor o requerir, inducir, alentar a que un tercero use la cuenta de otro Competidor.

### 16.IX. Actividad delictual

Cualquier acción u omisión que constituya delito o contravención a las normas vigentes del país de origen del Competidor.

---

<sup>1</sup> Entendido como: agravante, amenazante, calumnioso, denigrante, deshonroso, difamatorio, discriminatorio, humillante, inaceptable, injuriante, insultante, obsceno, provocativo, vejatorio, vil, violento, vulgar ; y que incite al odio, discriminación y/o violencia .

## TITULO VI – Sanciones

### Artículo 17 – Presunción del conocimiento del Competidor

El conocimiento total de éste Reglamento y del Reglamento específico para cada competencia corre por cuenta del Competidor, es decir, si por negligencia o desconocimiento se cometiera una infracción, el Competidor no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla puede resultar en la aplicación al Competidor de las sanciones que en los artículos siguientes se destacan.

### Artículo 18 – WalkOver o W.O.

El W.O. será considerado una sanción cuando el Competidor no respete las fechas y horarios que componen el cronograma de la competencia.

A tales efectos, el Competidor deberá estar presente en el Área de Juego o Arena como mínimo 60 (sesenta) minutos antes de la hora programada para el encuentro.

### Artículo 19 – Apercibimiento

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 en los puntos I (Lenguaje ofensivo); II (Desatención al Organizador); III (Maltrato del equipamiento); IV (Desconexión intencional) y V (Aprovechamiento de errores) serán pasibles de recibir hasta 2 (dos) apercibimientos, los que constarán de un llamado de atención.

El primer apercibimiento sólo obligará al Competidor a cesar en la conducta; mientras que el segundo apercibimiento podrá ser acompañado, a discreción del Organizador, de una consecuencia de mayor gravedad.

### Artículo 20 – Descalificación

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 en los puntos VI (Hackeo); VII (Connivencia, colusión o confabulación); VIII (Suplantación) y IX (Actividad delictual) tendrán como consecuencia la descalificación del Competidor.

Asimismo, podrán ser descalificados:

- a) Aquellos Competidores que hayan recibido previamente 2 (dos) apercibimientos, e incurran en una conducta impropia que motive un tercer llamado de atención.
- b) Aquellos Competidores que no hayan dado oportuno aviso del cambio de *datos dentro del juego* al Organizador; o hayan realizado dicho cambio no encontrándose ello permitido.
- c) Aquellos Competidores que dentro de las competencias integren más de un equipo, o abandonar el equipo con el cual se inscribió para continuar la competencia con otro.

## TITULO VII – Política de imagen y de privacidad

### Artículo 21 – Nombres ofensivos

Los Competidores tendrán vedados el uso de *datos dentro del juego* que resulten ofensivos o discriminatorios. El Organizador podrá limitar la participación del Competidor en la competencia y/o intimar a modificarlo bajo apercibimiento de su correspondiente descalificación.

Serán comprendidos como *nombres ofensivos* aquellos logotipos utilizados para identificar al Competidor y que posea imágenes o siglas que resulten ofensivas o discriminatorias.

### Artículo 22 – Autorización de uso de la imagen

El Organizador deberá respetar el derecho de imagen de los Competidores en todo momento, solicitando su consentimiento expreso para captar su imagen o su voz, indistintamente del medio utilizado para ello.

### Artículo 23 – Protección de datos personales

El Organizador deberá velar por la protección de los datos personales que le fuesen brindados por los Competidores, de conformidad a las prescripciones de la Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales.

## TITULO VII – De forma

### Artículo 24 – Vigencia

El presente Reglamento entrará en vigencia desde el momento en que sea publicado por el Organizador.

### Artículo 25 – Contacto

Al momento de publicar el Reglamento, el Organizador deberá facilitar al Competidor un medio oficial de contacto a efectos de resolver cualquier inquietud, reclamo, controversia u observación que se realice sobre el mismo.

## **REGLAMENTO DE DEPORTES ELECTRONICOS**

### **(Competencia: Juegos Bonaerenses 2019)**

#### **TÍTULO I – Condiciones generales de los Juegos Bonaerenses 2019**

##### **Artículo 1 – Aplicabilidad del Reglamento**

El presente Reglamento se complementa con el Reglamento General de Deportes Electrónicos, a efectos de regular la competencia a llevarse a cabo en el marco de los Juegos Bonaerenses 2019 (en adelante “JJBB 2019”).

##### **Artículo 2 – Organizador**

El Organizador de los JJBB 2019 es la organización Juegos JJBB 2019, en conjunto con la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA). Tendrá las siguientes potestades:

- a) Modificar el presente Reglamento en cualquier momento, dando oportuno aviso a los Competidores por los medios de comunicación oficiales designados al efecto.
- b) Ajustar el programa de los JJBB 2019, incluidos el Período de Inscripción y en el cronograma de Competencia, cuando sea necesario a su exclusiva discreción. Los cambios serán anunciados en los Canales oficiales que la competencia dispone.
- c) Resolver cualquier denuncia, reclamo, queja sobre la interpretación y aplicación del presente Reglamento. Sus decisiones serán inapelables.
- d) Rechazar la inscripción de aquellos individuos que no cumpla con los criterios de elegibilidad, o que a su entender vulneren las normas obrantes en el Reglamento General de Deportes Electrónicos y de este Reglamento Específico.
- e) Descalificar a los Competidores que hayan quebrantado las prescripciones normativas del Reglamento General de Deportes Electrónicos y de este Reglamento Específico; así como también, si se determina que los mismos se comporten de manera inapropiada, impertinente, abusiva, deshonesto, desleal, amenazante, violenta y o de cualquier otra forma que resulte no apropiada para esta competencia.
- f) Transmitir los JJBB 2019 vía streaming, decidiendo con discrecionalidad la partida que elija a dichos fines.

##### **Artículo 3 – Inscripción**

El Período de Inscripción comenzará en fecha 11 de marzo de 2019, finalizando en fecha 26 de abril de 2019, a las 23:59, hora de Argentina (UTC -03:00). El modo de inscripción será notificado oportunamente por el Organizador.

3.I. El máximo de competidores por cada disciplina es de:

- 384 (trescientos ochenta y cuatro) competidores en Clash Royale por Municipio.
- 256 (doscientos cincuenta y seis) competidores en FIFA 19 por Municipio.
- 64 (sesenta y cuatro) equipos en League of Legends por Municipio.

En caso de no completarse el cupo total máximo, los JJBB 2019 serán llevados a cabo con los Competidores inscriptos a la fecha prevista en el primer párrafo de este artículo.

3.II. Los Competidores deberán disponer con las terminales de juego (Playstation 4, Computadoras o dispositivos móviles, respectivamente), conexión a internet, poseer habilitadas las cuentas dentro del juego y que estas cuenten con las condiciones necesarias para poder llevar a cabo encuentros online. El Organizador no proveerá ninguno de los elementos antes señalados; salvo en aquellas etapas que se celebren de forma presencial.

3.III. Los Competidores no podrán anotarse en distintas disciplinas, sólo podrán ser parte de una de ellas. De detectar el Organizador que el Competidor se inscribió en 2 o más disciplinas, podrá intimarlo a elegir sólo una de ellas bajo apercibimiento de ser descalificado de la competencia.

3.IV. Los Competidores acreditados asumen contar con la disponibilidad y la residencia en la Provincia de Buenos Aires para competir, al inscribirse a los JJBB 2019.

3.V. El Organizador elaborará un ranking o tabla clasificatoria (hasta los tres primeros puestos de cada etapa), ello con el objeto de evitar la ausencia de Competidores en las distintas etapas. De no poder competir el Competidor o Equipo clasificado, será sustituido por quien lo siga en orden de mérito.

3.VI. Los datos requeridos para ser considerado participante de los JJBB 2019 son:

- Nombre Completo;
- Tipo y Número de Documento;
- E mail;
- Número de celular;
- Domicilio y Municipio (Provincia de Buenos Aires);
- Usuario de Discord (de no contar con uno, deberá creárselo obligatoriamente);
- Nombre de Invocador (League of Legends); ID Psn (FIFA 19) o Nickname (Clash Royale), respectivamente.

3.VII. La provisión de datos para la inscripción es totalmente voluntaria, e implica la obligación del Organizador de proteger los datos brindados por los Competidores.

3.VIII. Las inscripciones incompletas, incorrectas o inexactas de los datos de Inscripción implicarán la desestimación del Participante.

3.IX. El Competidor al momento de inscribirse deberá garantizar que no posee relación con Juegos BA 2019, la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA), como así también que no es, ni fue participante –en el último año– de La Liga Profesional TyC Sports (FIFA 19); haber clasificado a octavos de final, en adelante, del evento Gamergy realizado por LVP (Clash Royale); ni haber formado parte de las escuadras participantes del Circuito De Leyendas o la Copa Latinoamérica Sur (League of Legends). El Organizador se reserva el derecho de descalificar a cualquier competidor que no cumpla con dicha condición.

#### Artículo 4 – Instancias y formato de competencia

La competencia constará de 3 (tres) etapas: Municipal, Regional y Provincial.

Las etapas Municipal y Regional serán, en principio, en formato online; pudiendo el Organizador realizar –discrecionalmente- instancias presenciales.

Los encuentros de las Etapas Municipal y Regional se desarrollarán los días domingo; y serán comunicados una vez cerrada la fase de inscripción y se contemple el total de Competidores existentes.

La etapa Provincial será presencial y se desarrollará en la ciudad de Mar del Plata, provincia de Buenos Aires extendiéndose desde el 28 de septiembre al 2 de octubre de 2019.

#### Artículo 5 – Ingreso a la competencia

5.I. Los Competidores cuya Participación hubiera sido confirmada, deberán presentarse en el Área de Juego o Arena, de acuerdo a la notificación que sea cursada por el Organizador.

5.II. La asignación de partidos de cada llave no podrá ser cuestionada en ningún caso, ni se aceptaran reclamos y/o pedidos de cambio de contrincante. La asignación de llaves será realizada a través de la plataforma online Battlefy, a través de un sorteo.

5.III. En caso de ausentismo por algún Competidor o Equipo se hará efectivo el WalkOver (W.O). En caso de ausentismo por ambos Competidores o Equipos, quedarán recíprocamente fuera de la competencia. Deberá respetarse los horarios y la tolerancia señalada en el Reglamento General.

5.IV. En las Etapas Municipal y Regional, los problemas que se encuentren vinculados a la estabilidad del internet (v.g. lag) como de plataforma, consola, hardware, software y/o dispositivos móviles estarán exentos a las facultades de administración del Organizador. Cada Competidor y/o Equipo asume las consecuencias del malfuncionamiento o desperfecto de las redes y/o equipamiento propio utilizado para competir, por lo que no existirá derecho a réplica en este sentido.

Si el Organizador comprueba que el problema se suscita con los servidores del juego, podrá rever el reclamo y reprogramar las partidas.

5.V. Los Competidores deberán dar aviso al Organizador del cambio de los *datos dentro del juego* como mínimo 24 (veinticuatro) horas antes de llevarse a cabo las partidas. El Organizador podrá otorgar un W.O. a su rival, si el Competidor no cumpliera lo aquí señalado.

5.VI. Los Competidores no podrán rechazar las reglas de los JJBB 2019. En tal sentido, no se podrá pretender el uso de reglas distintas a las previstas por este Reglamento.

5.VII. Se deberán acatar las decisiones establecidas por el árbitro de cada encuentro.

5.VIII. De haber relatores/casters designados por el Organizador, no se podrá llamar a su silencio durante las partidas.

#### Artículo 6 – Comunicación con los Competidores

La comunicación con los Competidores en las etapas Municipal y Regional se hará a través del canal oficial de DISCORD, habilitado para dicha competencia. Asimismo, el Organizador podrá contactar al Competidor a

través del e mail o de su teléfono, en tal sentido, éste deberá garantizar la veracidad y certeza de los datos personales otorgados.

De ser solicitado, se facilitará a los Competidores los *datos dentro del juego* de todos los competidores de su Municipio y Región; garantizando la posibilidad de los Competidores de estudiar estrategias de enfrentamiento como así también garantizar su integración.

#### Artículo 7 – Premios

Los puestos 1º, 2º y 3º recibirán medallas en reconocimiento por su actuación.

#### Artículo 8 – Autorización de uso de imagen

Por la inscripción en los JJBB 2019, los Competidores autorizan en forma irrevocable al Organizador y por el término de 365 (trescientos sesenta y cinco) días, contados desde la fecha en que se inicie la competencia a difundir sus nombres, voces e imágenes, logos, fotografías, reproducciones, grabaciones, demos, repeticiones, *datos dentro del juego*, en los medios de prensa, oral y gráfica y/o en cualquier otro medio de comunicación (televisión por aire, o por cable, internet, streamings, u otras formas que se dispongan). El Organizador se reserva el derecho a realizar acciones publicitarias, de prensa, promoción, difusión, edición, publicación y exhibición de todos los elementos señalados anteriormente sin que ello genere en los Competidores derecho a compensación y/o retribución alguna.

#### Artículo 9 – Cesión de derechos y liberación de responsabilidad.

Los Competidores, por la simple inscripción en los JJBB 2019, se comprometen a renunciar, liberar de responsabilidad, indemnizar, proteger y mantener libre de toda responsabilidad al Organizador.

El Organizador no será responsable por eventuales daños o perjuicios derivados de la participación en los JJBB 2019.

## Título II – Condiciones particulares

### Anexo “FIFA 19”

- a) La disciplina FIFA 19 es una competición individual basada en habilidades, que se juega con Sony PlayStation™ 4 (en adelante “PS4”), a través del juego FIFA 19 de la empresa EA Sports.
- b) FIFA 19 se desarrollará en una categoría única, de 12 a 22 años -nacidos entre 1997 y 2007.
- c) El Juego deberá configurarse de la siguiente forma:
  - Tiempo de Juego: 6 minutos
  - Controles: Cualquiera
  - Velocidad del juego: Normal
  - Nivel del Partido: Clase Mundial
  - Duración del Partido: 12 minutos (6 por tiempo)
  - Lesiones: Sí
  - Offsides: Sí
  - Condición: Despejado
  - Horario del Partido: 20 horas
  - Tiempo extra: No
  - Cámara: TV Broadcast
  - Estrictamente prohibido el uso de Asistencia en Poder de Pase y Defensa Legendaria
  - Numero de cambios permitidos: 3 (tres)
- d) El modo de juego será de eliminación simple.
- e) Un Competidor es libre de elegir a su propio criterio el equipo (Club / Selección) que va a utilizar para disputar sus Partidos. Incluso, los Competidores podrán en cada partido cambiar de Equipo. Ambos contrincantes podrán utilizar el mismo Equipo, asegurándose de utilizar diferentes indumentarias, dado que quien actúe como Local deberá llevar la camiseta titular, salvo acuerdo expreso de los dos Competidores. Los Competidores no podrán utilizar Equipos Legendarios.

- f) Los Competidores contarán con un máximo de 2 (dos) minutos para la configuración de controles y de su alineación inicial.
- g) El Organizador designará 1 (un) árbitro para cada encuentro.
- h) Etapa Municipal y Regional
  - 1) A cada Competidor se le asignará 1 (un) contrincante que deberá enfrentarse en tres ocasiones (Bo3) en el caso de que cualquiera de los partidos concluya en empate, se jugará un segundo partido a modo de desempate, quién haga el primer gol (Gol de Oro) en este segundo encuentro, será el ganador del partido, concluyendo el mismo en el instante siguiente al que se realice el gol. Quien alcance 2 (dos) victorias avanzará a la siguiente ronda.
  - 2) Concluido cada encuentro, los Competidores deberán reportar el resultado final al Organizador, obrando de buena fe.
- i) Durante las partidas
  - 1) Las partidas serán iniciadas sólo cuando el árbitro designado así lo disponga.
  - 2) Se permite a los participantes hacer hasta 3 (tres) cambios de jugadores, o cambios en las formaciones, sólo cuando el balón esté fuera de juego (v.g. saque lateral, saque de arco, tiro libre o penal).
  - 3) De existir problemas específicos en una plataforma de juego durante el desarrollo de un partido el árbitro a cargo de ese encuentro determinará si hay un ganador al momento del desperfecto o si el duelo debe reiniciarse, sin que dicha medida pueda ser recurrida por el jugador que se creyera desfavorecido.
  - 4) De existir problemas generales, tales como cortes de energía u otros inconvenientes similares, todos los partidos que se estén jugando en el momento del desperfecto deberán ser reanudados jugando los minutos restantes + 5 Minutos en contemplación por el descuento. Una vez cumplido el tiempo a reponer, el partido se dará por terminado, sin ningún tipo de adición.
- j) Etapa Provincial
  - 1) Se integrará un cuadro de 16 (dieciséis) Competidores -1 por cada región-, debiéndose enfrentar en tres ocasiones (Bo3), mientras que el partido final será a 5 encuentros (Bo5).
  - 2) Si bien les será provisto el equipamiento por parte de la Organización, los Competidores podrán llevar sus propios mandos de Playstation, debiendo solicitar al árbitro la autorización para su conexión y uso, previo al encuentro.

#### Anexo "Clash Royale"

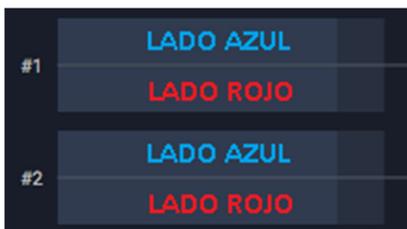
- a) La disciplina Clash Royale es una competición individual basada en habilidades, que se juega con dispositivos móviles, a través del juego Clash Royale de la empresa SuperCell.
- b) Clash Royale se desarrollará en una categoría única, de 12 a 22 años, nacidos entre 1997 y 2007.
- c) El Juego deberá configurarse de la siguiente forma:
  - Los Competidores, en grupos de 48 (cuarenta y ocho), deberán ingresar al Clan que el Organizador les señale. A dicho efecto, el Clan será creado en formato no visible y con contraseña, para que terceros no puedan ingresar a la competencia.
  - Los Competidores deberán generar los enfrentamientos entre ellos dentro del Clan.
  - Los enfrentamientos serán en la modalidad "Amistoso Clásico".
- d) El modo de juego será de eliminación simple.
- e) Los Competidores podrán optar por 5 mazos, los cuales podrán modificar entre rondas, pero no entre partidas. (Los mazos elegidos deberán mostrarse previo al encuentro entre ambos contrincantes)
- f) Todas las cartas están permitidas. Las cartas nuevas no podrán utilizarse hasta 14 (catorce) días luego de su lanzamiento. Su uso será penado con un W.O.
- g) El Organizador designará 1 (un) árbitro para cada encuentro.

- h) Entre las facultades sancionadoras de los árbitros, además de aquellas contempladas en el Reglamento General, se encuentran:
- 1) No permitir el cambio de Mazos.
  - 2) No permitir el uso de un Mazo determinado.
  - 3) Vedar el uso de 1 o más cartas.
- i) Etapa Municipal y Regional
- 1) A cada Competidor se le asignará 1 (un) contrincante que deberá enfrentarse en tres ocasiones (Bo3). En caso de empate, el encuentro se deberá volver a jugar. Quien alcance 2 (dos) victorias avanzará a la siguiente ronda.
  - 2) Concluido el encuentro, los Competidores deberán esperar a que el árbitro designado para el Clan les confirme el siguiente paso.
  - 3) El ganador de las llaves del Clan creado al efecto, deberá remitir al Organizador una imagen de cada uno de los 5 (cinco) mazos utilizados en la competencia.
  - 4) Concluida la Etapa, los Competidores sólo abandonarán el Clan cuando el árbitro lo determine.
- j) Durante las partidas
- 1) Las partidas serán iniciadas sólo cuando el árbitro designado así lo disponga.
  - 2) De existir problemas específicos en una plataforma de juego durante el desarrollo de una partida el árbitro a cargo de ese encuentro determinará si hay un ganador al momento del desperfecto o si el duelo debe reiniciarse, sin que dicha medida pueda ser recurrida por el jugador que se creyera desfavorecido.
- k) Etapa Provincial
- 1) Se integrará un cuadro de 16 (dieciséis) Competidores -1 por cada región-, debiéndose enfrentar en tres ocasiones (Bo3), mientras que el partido final será a 5 encuentros (Bo5).
  - 2) Los Competidores **deberán** llevar sus propios dispositivos móviles para poder competir.

#### Anexo "League of Legends"

- a) La disciplina LEAGUE OF LEGENDS (en adelante LOL) es una competición individual basada en habilidades, que se juega en Computadoras (en adelante "PC"), a través del juego League of Legends de la empresa Riot Inc.
- b) LOL se desarrollará en la siguiente categoría:
- Categoría Unica: de 12 a 22 años de edad, nacidos entre 1997 y 2007.
- c) Cada equipo deberá contar con 5 (cinco) jugadores titulares obligatorios. No obstante ello, se podrán inscribir hasta 3 (tres) integrantes más que hagan las veces de: 2 (dos) suplentes y 1 (un) coach (todos ellos opcionales). En todos los casos, deberá señalarse al Capitán del Equipo.
- d) Los Equipos no podrán cambiar sus jugadores a lo largo de los JJBB 2019; en tal sentido, deberán señalarse –al momento de la inscripción– los roles de los jugadores (esto es: ADC, SUPP, MID, JG y TOP). De no poder participar en la fecha de la partida, podrá tomar su lugar aquel suplente del equipo que se encuentre debidamente inscripto en los JJBB 2019 conforme a las prescripciones del presente Reglamento.
- e) Los Equipos no podrán solicitar la adhesión o incorporación de nuevos jugadores una vez concluida la fase de inscripción. Aquellos equipos que no cumplan con 5 (cinco) jugadores obligatorios, quedarán fuera de la competencia.
- f) El Organizador creará la partida y deberá configurar el juego de la siguiente forma:
- Mapa: Grieta del Invocador
  - Server: LAS
  - Tamaño del Equipo: 5vs5

- Tipo de Partida: Tournament Draft o Torneo de Reclutamiento (los competidores deberán contar con un mínimo de 16 campeones).
  - Espectadores: Solo de Sala
- g) Se utilizará la última versión del juego. Los campeones nuevos no podrán utilizarse sino hasta 14 (catorce) días luego de su lanzamiento.
- h) El modo de juego será de eliminación simple.
- i) Las condiciones de victoria serán las siguientes:
- 1) Destrucción del Nexo;
  - 2) Rendición de un Equipo;
  - 3) Abandono de una partida y/o W.O.
- j) El Organizador designará 1 (un) árbitro para cada encuentro, salvo en la Etapa Provincial en la cual designará hasta 1 (un) árbitro por lado y por Área de Juego o Arena. Sus facultades incluyen:
- Revisar la alineación de los Equipos.
  - Revisar los periféricos de los jugadores.
  - Anunciar el comienzo de la partida.
  - Otorgar pausas y ordenar su reanudación.
  - Sancionar de acuerdo a las normas del Reglamento General y de éste Reglamento.
  - Confirmar el final del combate y los resultados.
- k) Los Equipos contarán con un máximo de 10 (diez) minutos para la configuración general del juego y de los periféricos, así como del testeo del equipamiento.
- l) Etapa Municipal y Regional
- 1) A cada Equipo se le asignará 1 (un) contrincante que deberá enfrentarse en tres ocasiones (Bo3).
  - 2) Para competir, los jugadores deberán ingresar todos a la sala creada por el árbitro a cargo de su partida. La misma será privada y las credenciales les serán otorgadas al capitán o Coach, como mínimo, 30 (treinta) minutos antes de jugar.
  - 3) Concluido el encuentro, los Equipos deberán reportar el resultado final al Organizador y facilitar las repeticiones a través de los canales de comunicación habilitados para tal fin.
- m) Durante las partidas:
- 1) Las partidas serán iniciadas sólo cuando el árbitro designado así lo disponga.
  - 2) La elección del lado será determinada por el azar al momento del Sorteo en la plataforma Battlefy, quedando asignado el lado azul para el equipo que ocupe el lado superior de la partida en la ronda, y el lado rojo para el equipo que ocupe el lado inferior de la partida en la ronda.



- 3) Está prohibido el uso del “place holder” (entendido como la acción de mantener seleccionado un campeón, aunque no lo posea en la cuenta de un compañero para después permitir que lo elija, cancelando y reanudando la partida).
- 4) Queda totalmente prohibido jugar con una cuenta (*datos dentro del juego*) que no sea la registrada en la inscripción. Así mismo, en caso de notar un comportamiento sospechoso respecto del nivel del jugador y el desempeño dentro de la partida (suplantación), el

Organizador podrá realizar un análisis posterior a la misma y resolver respecto de un apercibimiento o descalificación del Equipo.

- 5) En caso de una desconexión del total del Equipo antes del minuto y medio (1:30), o durante la fase de elección y bloqueos, la partida podrá ser reanudada (remake), debiéndose utilizar las mismas elecciones y bloqueos anteriormente realizados.
- 6) En caso de una desconexión del total del Equipo luego del minuto y medio (1:30), se deberá pausar la partida hasta su reconexión. Concluido el tiempo máximo de pausa, el Organizador podrá determinar la suspensión y reprogramación de la partida y/o el otorgamiento del W.O.
- 7) Para solicitar las pausas, el Capitán del Equipo deberá dar aviso por el Chat y explicar al Organizador los motivos del requerimiento. Deberá respetarse el tiempo máximo de pausa establecido en el Reglamento General de Deportes Electrónicos.

n) Etapa Provincial

- 1) Se integrará un cuadro de 16 (dieciseis) Equipos -1 por cada región, debiéndose enfrentar de la siguiente manera:
  - Octavos, Cuartos y Semifinales: En tres ocasiones (Bo3)
  - Final: En cinco encuentros (Bo5).
- 2) Sólo podrán ingresar al Área de Juego o Arena los jugadores titulares y el Coach. Una vez concluida la fase de elección y bloqueos, el Coach deberá retirarse del Área de Juego o Arena.
- 3) Si bien les será provisto el equipamiento por parte de la Organización, los jugadores de los Equipos podrán llevar sus propios periféricos, debiendo solicitar al árbitro la autorización para su conexión y uso, previo al encuentro.
- 4) Los jugadores de los Equipos tendrán prohibido conectar cualquier tipo de equipo no esencial a la computadora, como teléfonos celulares, reproductores MP3 o memorias USB. En el mismo sentido, los dispositivos antes señalados deberán permanecer apagados mientras los jugadores estén compitiendo.
- 5) Los jugadores de los Equipos tendrán prohibido la instalación de cualquier software, debiendo sólo utilizar los softwares provistos por el Organizador.
- 6) Los jugadores de los Equipos tendrán prohibido el uso del equipamiento para acceder a cualquier red social y/o canal de comunicación, esto es: Facebook, Twitter, Instagram, Foros de cualquier tipo, Correo electrónico, etc.

## **LUCHA**

---

### **1. Participantes**

1.1 La competencia 2019 será en la categoría Sub 14 (solo los nacidos en los años 2005/2006), cada equipo podrá presentar 3 grupos que estarán conformados por 4 (cuatro) luchadores/as cada uno, (en masculino, un equipo (1) de lucha greco romana y un (1) equipo de lucha libre) y un equipo femenino de 4 (cuatro) luchadoras, 1 (un) Entrenador y 1 (un) delegado los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, no es obligatorio completar los equipos de luchadores/as, ES OBLIGATORIO que tener un (1) adulto mayor de 18 años. Este reglamento es similar al que rige en los Juegos Nacionales Evita.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre (con las restricciones del punto 1.3 No podrán participar luchadores/as que estén catalogados como de primera categoría por la FALA (Federación Argentina de Luchas Asociadas), luchadores/as de primera categoría son aquellos/as que hubiesen competido en torneos internacionales avalados por la UWW (United World Wrestling).

#### 1.4 En masculino

1.4.1 Hay cuatro (4) pesos en lucha greco romana según lo siguientes rangos de kilogramos (40kg, - 50kg, - 60kg, - 70kg) no pueden competir quienes excedan de los 70 kg.

1.4.2 hay cuatro (4) pesos en lucha libre según lo siguientes rangos de kilogramos (45kg, - 55kg, - 65kg, - 75kg) no pueden competir quienes excedan de los 75 kg.

1.5 En femenino hay cuatro (4) pesos en los siguientes rangos de kilogramos (40kg, 46kg, - 55kg, - 65kg) no pueden competir quienes excedan de los 65 kg.

## 2. Reglamentación

2.1 Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UWW (United World Wrestling) con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

2.2 De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a luchador/a, será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

2.3 En el momento de la acreditación se presentará, el formulario original de la lista de buena fe que fuera enviada para la inscripción por correo electrónico a la ABLA de manera previa con todos los luchadores/as acreditados correctamente, acompañados de los documentos de identidad y las fichas medicas de cada competidor, quien no presente estas documentaciones en regla no podrá participar, las fichas medicas son las que se usan en los Juegos Nacionales Evita.

2.4 Una vez realizada la acreditación se hará el pesaje durante un período de una hora, cada deportista tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia. El lugar y horario de la acreditación, pesaje y competencia será determinado cuando se defina el lugar y horarios donde se llevara a cabo el selectivo provincial lo que será informado de manera fehaciente a todos delegados.

2.5 Los estilos de lucha a realizar en la competencia son; varones en greco romana y lucha libre, los varones solo podrán participar en uno de los dos (2) estilos, si participa en lucha greco romana NO puede participar en lucha libre y viceversa, las mujeres solo hacen Lucha Libre, cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 2,00 (dos) minutos con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos. 2.6 En cada combate siempre se declara un ganador según los siguientes criterios:

2.6.1 Por puesta de espaldas (toque) Ver punto 2.10.

2.6.2 Por superioridad técnica cuando en lucha libre se produzca una diferencia de 10 (diez) puntos entre los luchadores/as. y en lucha Greco Romana una diferencia de 8 (ocho) puntos.

2.6.3 Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo del combate.

2.6.4 Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador

2.6.4.1. A quien tuviera la acción de mayor puntaje.

2.6.4.2. En caso de persistir la igualdad, gana quien tiene la menor cantidad de amonestaciones

2.6.4.3. En caso de persistir la igualdad, será declarado vencedor quien hubiere obtenido el último punto del combate.

2.7 La superioridad técnica se produce cuando un luchador en cualquier momento del combate al volver a la posición neutral obtenga la diferencia sobre su adversario establecida en el punto 2.6.2. para cada estilo de lucha.

2.8 Los combates serán controlados por un árbitro y un juez quien también completara la planilla de control del combate. En caso de discrepancia deberá participar el supervisor responsable de controlar el colchón al efecto de definir la decisión. Las decisiones del cuerpo arbitral son inapelables.

2.9 Puntos a otorgar durante el combate.

2.9.1 Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo.

2.9.1.1 Todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 2 (dos) puntos.

2.9.1.2 Las acciones en las que el luchador caiga directamente de espaldas otorgarán 4 (cuatro) puntos.

2.9.2 Estando de pie, si un luchador pisa con un pie completamente fuera del área de combate, se le da 1 (uno) punto al luchador rival.

2.9.3 Técnicas en posición de tierra

2.9.3.1 Por colocar al rival en posición de peligro 2 (dos) puntos.

2.9.3.2 Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto. 2.10 Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (2.6.1. puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta es considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deben estar completamente dentro del área de combate.

## 2. Sistema de Competencia

3.1 El torneo será por categoría de acuerdo a las listas de buena fe presentadas, entregándose un medalla de oro, una de plata y una de bronce, el primer puesto de cada Region competirán en las finales de los juegos Bonaerenses 2019 en la ciudad de Mar del Plata.

3.2 Para el fixture una vez cerrada la inscripción el 26 de abril del 2019 y de acuerdo a la cantidad de participantes inscriptos se definirá el sistema de competencia más conveniente a utilizar en la competencia entre los que disponen los cuerpos de árbitros para usar en las competencias federativas de la UWW (United World Wrestling) que adopta la FALA y la ABLA.

3.3 Dependiendo del sistema de fixture que se utilice, en caso de ser necesario, por cada combate se otorgará puntaje según el siguiente criterio.

3.3.1 Al ganador por toque o superioridad técnica 4 (cuatro) puntos

3.3.2 Al ganador 3 (tres) puntos

3.3.3 Al perdedor con al menos un punto a su favor 1 (uno) puntos 3.3.4 Al perdedor sin puntos a su favor 0 (cero) puntos

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

3.5 Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro.

3.6 Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo a lo indicado en el punto 7 (Criterios de desempate) hasta que solo queden dos luchadores.

#### **4. Indumentaria y calzado**

4.1 Los competidores al momento de luchar se identificarán cada uno por tener color rojo o azul.

4.2 Se podrá competir con la clásica malla de lucha de color rojo o azul según le toque que puede tener el nombre de la provincia en la espalda.

4.3 De no disponer la indumentaria especificada en el punto 4.2 podrán competir con pantalón corto que tenga aproximadamente 15 centímetros de pierna, de color rojo o azul según le toque, o en su defecto deberán portar en un tobillo una cinta del color rojo o azul según le toque, atada o abrochada.

4.4 De luchar acorde a lo indicado en el punto 4.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

4.5 Se lucha calzado, con botas de lucha o zapatillas de suela blanda, que no contengan ningún tipo de elemento que pueda lastimar, como algo cortante, metálico, ojalillos, etc.

#### **5. Penalizaciones**

5.1 Durante un combate, en los casos en que un luchador rehúya combatir, cometa una acción antirreglamentaria como golpes o agarres ilegales que perjudiquen a su adversario y/o causen dolor, como así también una acción reñida con la moral y buenas costumbres, se lo penalizará con una amonestación, y se adjudicará un punto al adversario.

5.2 A quien durante el combate reitere una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y otorgándole 3 puntos a su rival.

5.3 Si se cometen faltas graves se lo podrá descalificar del torneo otorgando 3 puntos a los rivales con quien debería haber luchado en el resto de los combates.

#### **6. Especificaciones para el Desarrollo del Combate**

6.1 Llamada e Inicio del Combate Para iniciar el combate a los luchadores se los debe llamar con voz clara y alta por su nombre y apellido y provincia a la que representa, primero al color rojo y a continuación al color azul. Se los llamará al menos 3 (tres) veces, con un intervalo de tiempo de 15 (quince) segundos entre cada llamada, si después de la tercer llamada el luchador no se ha presentado en el colchón será descalificado (se la da por perdido el combate). 5 Cuando ha sido llamado, el luchador se colocará en la esquina correspondiente al color que le ha sido asignado y debe esperar a que el árbitro lo llame al centro del colchón. El árbitro deberá inspeccionar si el luchador se presenta acorde a las reglas en su aspecto y uniforme de competencia, en caso de no concordar con el reglamento (punto 4 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones. Para iniciar el combate ambos luchadores primero deberán saludar al árbitro, y luego entre ellos mediante un apretón manos.

6.2 Posición de Inicio y Continuación La posición neutral se produce en el inicio del período regular y después de cada interrupción del combate. Se define como posición neutral a la que se toma cuando ambos luchadores de pie se colocan enfrentados en el centro del círculo y esperan el sonido del silbato del árbitro para iniciar el combate. El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate. Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

6.3 Salidas Afuera Cada vez que un pie se apoye completamente fuera de la zona de combate, se debe interrumpir la acción y los luchadores deben volver a posición inicial. Toda acción iniciada dentro de la zona de combate y terminada como caída fuera de ella es válida.

6.4 Fin del Combate Al finalizar el combate el árbitro se ubicará en el centro del colchón con ambos luchadores a sus costados; el rojo a su izquierda y azul a su derecha. Los tomará de las muñecas y levantará el brazo del ganador. Posteriormente se saludarán el árbitro y los luchadores, quienes también se acercarán al rincón de su oponente a saludar al entrenador con un apretón de manos.

#### **7 Criterios de desempate**

Para definir al último clasificado se utilizará el siguiente criterio de descarte, hasta quedar dos luchadores. Entre ellos quedará clasificado el ganador del enfrentamiento directo entre sí.

1) El menor número de victorias por superioridad

2) El menor número de victorias

3) El menor número de puntos anotados en toda la competencia

- 4) La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia
- 5) De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.

## **SKATE**

---

### **Sobre las inscripciones:**

Las inscripciones a los Juegos Bonaerenses se realizarán solamente online; y se deberán cumplir con todos los requisitos exigidos en la misma para que su inscripción sea validada: documento nacional de identidad que acredite el domicilio y partido al que representan, autorización escrita de padres o tutores, deslinde de responsabilidad de participación y apto médico.

### **Circuito de competencia y eliminatorias:**

Se realizarán varias etapas eliminatorias durante el año en diferentes pistas públicas de la provincia de Buenos Aires, que serán anunciadas con anticipación previa; y de estas eliminatorias se obtendrán 16 cupos en cada categoría para la gran final en Mar del Plata.

### **Modalidad de competencia:**

La competencia será desarrollada en circuitos de street en diferentes pistas públicas de la Provincia de Buenos Aires; las fechas de las mismas serán avisadas con la debida anticipación para validar su cupo.

Los participantes serán divididos en dos categorías mixtas:

Sub-14:nacidos en 2005-2006-2007

Sub-18:nacidos en 2001-2002-2003-04

### **Desarrollo de la competencia:**

Se recomienda citar a todos cerca de las 10 de la mañana, para que a lo <sup>[11]</sup><sub>SEP</sub>sumo a las 12/13 horas arranque la competencia.

Los participantes deberán presentarse con un mínimo de una hora antes con toda su documentación en regla en la mesa/carpa designada para el checkin, y así se asignará su participación en baterías.

No se aceptarán validaciones una vez comenzada la competencia.

{Quienes hayan participado en alguna de las fechas eliminatorias NO podrán participar en una segunda, solo tienen UNA chance de obtener cupo a la final}

Los participantes serán divididos en baterías mixtas según la cantidad de inscriptos, con un máximo de 6 skaters por batería.

Se utilizará el sistema de competencia mixto: una vuelta de presentación de un minuto y luego una jam session de hasta 7 minutos de duración.

La puntuación será hecha con valores del 50 al 100, y se promediarán los puntos de la vuelta presentación y los puntos asignados de la jam session.

### **Asignación de cupos a la final:**

Los cupos a la final se asignarán manteniendo prioridad los tres primeros puestos de cada categoría en cada eliminatoria.

con 4 eliminatorias, tenés 12 participantes (3\*fecha)

con 5 eliminatorias, tenés 15 participantes (3\*fecha)

la única manera de llegar a 16 participantes es que sean 4 eliminatorias y llevar los 4 primeros puestos}

## **SURF**

---

### **REGLAMENTO DEPORTIVO ASA**

#### **1) ORGANIZACION DE COMPETICIONES**

##### **Cáp. 1. DESCRIPCION Y COMPETENCIAS**

##### **Art. 1. AUTONÓMICAS**

Competencias de la Asociación de Surf Argentina reguladas por el presente Reglamento Deportivo.

Circuito Argentino De Surf. En esta competición se deciden los títulos de Campeones Argentinos de Surf en las distintas modalidades y categorías. Su funcionamiento se regula en un TITULO específico dentro de este Reglamento Deportivo.

## Cáp.2.NORMATIVA PARA LA ORGANIZACION DE COMPETICIONES.

Art.2- El ámbito de actuación es toda la costa Argentina en donde se realizaran los eventos puntuables para el Ranking Argentino de Surf

### Art.5 COMPETENCIA ORGANIZATIVA.

Respetando las legislaciones municipales, u otras de rango superior, que en materia deportiva pudieran delimitar alguno de los apartados de este artículo.

Clubs y Asociaciones legalmente inscriptas en el Registro correspondiente de la Asociación de Surf Argentina.

Comités Organizadores compuestos, al menos, por TRES PERSONAS mayores de edad que sean socios de la ASA Federaciones o Asociaciones Internacionales, legalmente constituidas, y que cuenten dentro del Comité Organizador con, al menos, UNA PERSONA mayor de edad y que esté asociada.

### Art.6. – DOCUMENTACIÓN

Para realizar cualquier competición de la Asociación de Surf Argentina será requisito imprescindible obtener la siguiente documentación

PERMISO de la ASA de acuerdo con la presente Normativa y según se refleja en el Art.8.

PERMISO MUNICIPAL. Expedido por el Área de Deportes de la Municipalidad de Gral. Pueyrredón y titular de la playa en que se desarrolle la competición.

PERMISO DE LA PREFECTURA NAVAL ARGENTINA o del Órgano Autonomico que pudiera sustituir a la misma.

### Art. 7. - COMPROMISOS ORGANIZATIVOS.

Toda Organización de Competición se comprometerá a:

Respetar y hacer respetar las Normativas de Competición que sean de aplicación en función del tipo de Competición.

Asegurarse, de forma concreta, de que TODOS los participantes de la Argentina cuentan con la licencia de la Asociación de Surf Argentina convenientemente actualizada.

Contar con un SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL que pueda cubrir los posibles daños personales y materiales que pudieran ocasionar las distintas estructuras y objetos propios de cualquier prueba.

Velar por la DEPORTIVIDAD en el desarrollo de la Competición.

Respetar, y hacer respetar, el MEDIOAMBIENTE.

Enviar a la Asociación de Surf Argentina un dossier informativo de la competición, a fin de poder hacer frente a la demanda de información pública.

Enviar a la Asociación de Surf Argentina los resultados deportivos, con las clasificaciones de los cuatro primeros, por lo menos, en todas las modalidades y categorías realizadas. La Asociación de Surf Argentina debe contar con esta documentación dentro de los CINCO DIAS posteriores al final de la competición

Enviar a la Asociación de Surf Argentina un INFORME COMPLETO, que contenga la lista completa de participantes con su posición así como los datos técnicos sobre composición del Jurado y condiciones de las olas. El Organizador podrá ampliar a su interés este Informe que deberá ser recibido en la Asociación de Surf Argentina antes de los QUINCE DIAS desde la finalización de la competición.

### Art.8. - PERMISO FEDERATIVO.

Los plazos de solicitudes y de resoluciones se determinarán de forma específica para cada temporada. Como norma general se establecerá un plazo de 45 días, previos a la fecha de inicio, para recepción de la solicitud en la sede de la Asociación de Surf Argentina 3 días para su resolución desde el día de recepción.

Todas las solicitudes deberán contemplar y respetar las indicaciones del presente Cáp.2/TITULO 1 del Reglamento.

Corresponde al Comité de Competición la resolución de las solicitudes con respeto al REGLAMENTO DEPORTIVO de la Asociación de Surf Argentina y a los Calendarios existentes. Así mismo será competencia, en primera instancia, del Comité de Competición el control sobre el cumplimiento de la presente Normativa, trasladando al Comité de Disciplina las posibles irregularidades.

## TITULO II - DESARROLLO DE COMPETICIONES Cáp. 1. - MODALIDADES Y CATEGORIAS.

Art.9. - Se define el SURF como la práctica deportiva consistente en la evolución del deportista sobre las olas, aprovechando la fuerza, desarrollo y recorrido de las mismas. Para esta práctica el deportista puede utilizar diversos objetos que dan origen a las distintas modalidades.

Art.10. - MODALIDADES, reconocidas por la Asociación de Surf Argentina en base a las indicaciones de la INTERNATIONAL SURFING ASSOCIATION.

**SURFBOARD.** Se practica con la ayuda de una "tabla" con formas redondas y simétricas que cuenta en su parte inferior con un número variable de "quillas". Las formas y dimensiones son muy variadas en función del deportista y el tipo de olas. Su fabricación suele tener un acabado rígido, generalmente. El deportista, que se traslada en el agua tumbado sobre la tabla y utilizando las manos como remo, aprovecha la rompiente de la ola para incorporarse y desarrollar, en pie sobre la tabla, el recorrido de la ola hacia la costa realizando figuras y maniobras.

1-LONGBOARD. Se practica con una "tabla" de forma similar al surfboard, salvo en acabados de punta y cola, y con unas dimensiones superiores. Se conoce como "TABLON". La práctica es similar a la de surfboard.

**DIMENSIONES PARA COMPETICION,** forma "tradicional" LONGITUD (cola a punta) mínima de 9 pies (274 cm.)

ANCHURA mínima de 47 pulgadas (119 cm.) como resultado de la suma entre: 1.- Máxima anchura.

2.- Anchura a 30cm. de la punta. 3.- Anchura a 30 cm. de la cola.

**CONDICIONES PARA COMPETICIÓN:** 1

Art.11.**CATEGORIAS.**

La distribución en categorías se realiza en base a la edad,

Sub-14: nacidos en 2005/06/07

Sub-16: nacidos en 2003/04

Sub-18: nacidos en 2001/02

**NOTA: SE APLICARA EL DERECHO DE PRIORIDAD**