

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



REGLAMENTO GENERAL

DESTINATARIOS:

Los "JUEGOS BONAERENSES 2019", están destinados a todas las personas de ambos sexos, residentes en la Provincia de Buenos Aires, nacidos en el año 1959 inclusive y anteriores.

PARTICIPANTES:

En los JUEGOS BONAERENSES podrán participar Escuelas de Adultos, Centros de Educación Física, Clubes, Centros de Fomento, Centros de Jubilados, Instituciones Barriales, Comercios, Fábricas, Organismos Privados, Asociaciones de Beneficencia, Iglesias, Sindicatos, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires.

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

CATEGORÍAS:

- Categoría "A", nacidos en 1950 a 1959
- Categoría "B" nacidos en 1949 y anteriores
- Categoría "Única", nacidos en 1959 y anteriores.

CRONOGRAMA:

Inscripción:	hasta al 26 de abril.
Etapas Municipales:	del 29 de abril al 21 de junio.
Etapas Regionales:	del 22 de junio al 2 de agosto.
Final Provincial:	del 22 al 25 de agosto

RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA:

Etapas Municipales: A cargo del Municipio.

Etapas Regionales: A cargo de la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires y del Municipio sede.

Final Provincial: A cargo de la Subsecretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

Nota: Se deberá remitir la copia de la póliza de seguro que tome cada municipio para la etapa a su cargo.

PAUTAS DE INSCRIPCIÓN:

Los inscriptos deberán ser residentes en el distrito por el cual participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el Documento de Identidad al 31 de diciembre del año 2018.

En el caso que un participante desarrolle actividades deportivas o recreativas en una institución debidamente inscripta u organismo oficial, ubicado en un municipio distinto al de residencia que consta en su documento, podrá inscribirse en la presente edición representando a dicha entidad.

Para ello, deberá constar en la Planilla de Inscripción el nombre de la Institución,

En el caso de inscribirse en más de una disciplina, en todas ellas deberá hacerlo de acuerdo a este procedimiento.

1- SÓLO SE PODRÁ PARTICIPAR POR UN MUNICIPIO.

2- Por la mera circunstancia de formalizar la 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 Provincial, en lo concerniente a la irrecorribilidad de sus decisiones.

3- Los participantes podrán inscribirse en más de una disciplina en la Etapa Municipal.

4- En las disciplinas de pareja y/o individual si uno de los participantes clasificados para la Etapa Regional o Final Provincial no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en la presente edición de los JUEGOS Y EN LA MISMA DISCIPLINA. El Municipio será responsable de designar al reemplazante, debiendo solicitar previamente la autorización a la Coordinación del Área de los JB por escrito quedando sujeta la participación a la autorización correspondiente.

5- En caso que un participante o pareja resultase ganador en la Etapa Municipal en más de una disciplina, podrá participar en la Etapa Regional en el área Deportes, en solo una.

6- Si un participante resultase ganador de la Etapa Regional en una disciplina de Deportes y una de Cultura, podrá participar en ambas en la Final Provincial, no responsabilizándose la coordinación del área por la superposición de cronogramas que pudieran existir (no se alterarán los cronogramas de la Final).

7- En caso de clasificar a la Etapa Regional en una disciplina individual y otra de pareja o grupal, se deberá optar por la grupal.

La constatación de violaciones a estos puntos, significará la descalificación del/los participantes.

INSCRIPCIÓN:

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, Cultura o Adultos Mayores.

Esta certificación deberá efectuarse por mail a soportejuegos@deportes.gba.gob.ar conteniendo formulario (descargar de www.juegos.gba.gob.ar) firmado, escaneado o fotografiado.

Al finalizar la Etapa Municipal:

Cada municipio deberá elevar mediante sistema PLENUS (A MODO DE REINSCRIPCION) los equipos ganadores Municipales o nómina de participantes (según disciplina), 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 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 de la disciplina respectiva, 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 institución 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.

DOCUMENTACIÓN:

A PARTIR DEL 1º DE ABRIL DE 2017, EL UNICO DOCUMENTO VALIDO (para los menores de 75 años) 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.

ACOMPAÑANTES

Únicamente las disciplinas cuyos competidores participan de manera individual (Ajedrez, Damas, Sapo, Tenis de Mesa, Chin Chón, Burako y Taba) podrán llevar un acompañante a la Final Provincial, el que deberá reunir los siguientes requisitos:

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

El resto de las disciplinas (Coreografía Pop, Escoba de 15, Truco, Futbol Tenis, Tejo, Pentatlón, Newcom y Caminata), solo viajarán a las finales los ganadores de cada región sin acompañantes.

NOTA: Se aclara expresamente que ningún participante podrá comenzar a competir, en ninguna de las etapas, si el municipio no tiene en custodia la ficha médica de cada uno de ellos.

TRIBUNALES DE DISCIPLINA:

En todas las instancias de desarrollo de los Juegos, funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial. Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada Municipio, siendo sus fallos irrecurribles, 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 Coordinación de los Juegos, no dará curso a protestas relacionadas con la etapa local que juzgue de incumbencia del Tribunal 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, ejecutando sus fallos interpretando el presente Reglamento General.

PROTESTAS O DENUNCIAS

Deberán ser elevadas al Tribunal de Disciplina Provincial (FORMULARIO 2) exclusivamente por la autoridad Municipal de Deportes o Tercera Edad, según corresponda, personalmente o por mail (tribunal@deportes.gba.gob.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:

Al finalizar la Etapa Municipal, se reunirán los municipios por regiones con las autoridades de los Juegos, a fin de determinar las fechas, lugares y modalidad de la competencia de la Etapa Regional.

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

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 notificar fehacientemente dicho acuerdo a la Coordinación del Área y Tribunal de Disciplina.

De no cumplirse con este requisito, cualquier cambio que se realice no será válido.

En caso que se suspenda en el día de la competencia una actividad por razones de fuerza mayor, el municipio sede tiene la obligación de comunicarlo telefónicamente y por e-mail al resto de los municipios y a la Coordinación del Área de los Juegos.

Luego deberá seguir el procedimiento anterior para la reorganización

REGLAMENTOS DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES

DISCIPLINAS

DEPORTIVAS

CATEGORÍA

1	CAMINATA	Pareja	Mixto o mismo sexo	Única
2	PENTATLON	Pareja	Femenino	Única
			Masculino	
3	FUTBOL TENIS	Pareja	Masculino	"A" y "B"
4	TEJO	Pareja	Femenino	"A" y "B"
			Masculino	
			Mixto	
5	TENIS DE MESA	Individual	Femenino	"A" y "B"
			Masculino	
6	NEWCOM	Grupal	Mixto	Única
7	PELOTA	Pareja	Masculino	Única
8	COREOGRAFIA POP	Grupal	Mixto o mismo sexo	Única
9	PÁDEL	Pareja	Femenino	Única
			Masculino	

JUEGOS TRADICIONALES

10	AJEDREZ	Individual	Única
11	BURAKO	Individual	Única
12	CHIN-CHON	Individual	Única
13	DAMAS	Individual	Única
14	ESCOBA de 15	Pareja	Única
15	SAPO	Individual	Única
16	TABA	Individual	Única
17	TRUCO	Pareja	Única

NOTA: En las disciplinas que no se especifica el sexo del/los participante/s, podrán inscribirse:

- Disciplinas Individuales: Participantes de ambos sexos.
- Disciplinas de Parejas: Podrán estar integradas en su totalidad por participantes femeninos, o masculinos, o compuestas en forma mixta.

CONSIDERACIONES GENERALES DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES

- En las pruebas individuales, cuando el ganador de la Etapa Municipal no pueda seguir participando, ocupará su lugar el segundo clasificado.
- La acreditación de los participantes en la Etapa Regional, se deberá realizar en los escenarios de competencias, antes del inicio de las mismas, de acuerdo al cronograma establecido, con los documentos enunciados para tal fin.
- Si en la Etapa Regional se debe suspender el desarrollo de una competencia por razones de fuerza mayor y por consiguiente es necesario finalizarla en otra fecha, solo se permitirá el reemplazo de los jugadores que iniciaron dicha etapa en situaciones excepcionales debidamente autorizadas.

4- No presentación y/o abandono:

a) Clasificación por zonas: si por algún motivo un jugador, pareja o equipo abandona un partido se procederá de la siguiente manera:

- Se le dará por perdido el partido, manteniendo los chicos y/o tantos obtenidos hasta ese momento, dándole por ganado el partido a su rival con los chicos y/o tantos óptimos según corresponda para cada disciplina.

En el caso de no presentación, no se tendrá en cuenta ningún partido disputado para la clasificación.

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

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

5- En caso que un participante incurra en algún comportamiento antideportivo (agresión verbal o física a un juez o autoridad del torneo u otro participante), quedará a criterio de la Coordinación de la disciplina la pena impuesta de acuerdo a la gravedad de la falta.

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

ETAPA REGIONAL

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

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

DISCIPLINAS

CAMINATA (PRUEBA DE REGULARIDAD)

Coordinador: ROBERTO JORGE VIGNALES

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIAS

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1959 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

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

El Tiempo será determinado por la pareja en la acreditación, a diferencia de ediciones anteriores donde éste era estipulado por la coordinación (2000 metros en 30 minutos).

1. Será ganadora de la prueba la pareja que haya realizado el recorrido en el tiempo que ésta determine en la acreditación.
2. Los participantes deberán estar detrás de la línea de largada.
3. La orden de largada será dada por un juez.
4. Se desarrollará en pista de atletismo, pista de salud, plaza, gimnasio, etc...
5. Quedará totalmente prohibido el uso de cualquier elemento que le permita controlar el tiempo.
6. La vestimenta deberá ser adecuada para la actividad: ropa deportiva y calzado adecuado.

NOTA: Ninguna persona o público presente podrá informar a los participantes durante la prueba el tiempo empleado. Caso contrario se penalizará al participante con la quita del tiempo utilizado en esa vuelta.

FUTBOL TENIS

Coordinador: PABLO JAVIER GUEVARA

MODALIDAD: Pareja

SEXO Y CATEGORIA: Masculino "A" DE 1950 A 1959
"B" DE 1949 y anteriores.

DEFINICION:

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

REGLAMENTACION:

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

lo venía realizando hasta ese momento.

JUGADORES:

1- Cada equipo estará integrado por tres (3) jugadores. Dos (2) titulares y un (1) suplente.

LA CANCHA / LA PELOTA:

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

3- La cancha deberá ser un rectángulo de siete (7) mts de largo por tres y medio (3,50) mts de ancho. Estará dividida en su mitad por una red suspendida sujeta a postes laterales. La altura de la misma debe ser de noventa (90) cm

4- Se jugará con una pelota de futbol N° 5.

INDUMENTARIA:

5- Deberá utilizarse ropa y calzado deportivo acorde a la actividad. (los clasificados para la final provincial deberán asistir con camisetas numeradas del 1 al 3).

PUNTAJE:

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

EL SAQUE

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

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

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

10- Si el "primer saque" es una falta (llamamos falta si no cumple con alguna de las reglas 7, 8 y 9) tendrá la posibilidad de realizar un "segundo saque" sujeto a las mismas reglas que el primero.

11- REPETICIÓN DEL SAQUE: Si en el saque la pelota toca la red y pica dentro de los límites del campo contrario deberá repetirse solo 1 (una) vez más, tanto en el "primer saque" como así también en el "segundo saque".

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

LA RECEPCION DEL SAQUE:

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

DURANTE EL JUEGO:

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

15- Durante el juego se permitirá un máximo de tres (3) toques incluyendo el que se realiza

al campo contrario.

16- Los jugadores pueden tocar la pelota hasta dos (2) veces en forma consecutiva sin pique intermedio. Esta acción se contará como un (1) toque si se realiza en la recepción del saque o del ataque rival (primer Toque) y como dos (2) toques si es en segunda instancia (segundo y tercer toque) para la suma de toques permitida al equipo.

17- Se permitirá 1 pique en cualquier momento del punto, salvo en la recepción del saque (regla 13) donde el pique es obligatorio que sea antes del primer toque.

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

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

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

TIEMPO MUERTO Y SUSTITUCIONES:

21- Cada equipo tendrá derecho a un (1) tiempo muerto por set de un (1) minuto.

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

SITUACIONES ESPECIALES:

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

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

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

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

COREOGRAFIA POP

Coordinadoras MARCELA COSTOYA – ROXANA OLLIER

CATEGORIA: UNICA

MODALIDAD: Grupal

SEXO: Mixto o de un solo sexo

CATEGORIA: UNICA - Nacidos desde 1979 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

DEFINICIÓN:

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

En ésta actividad podrán combinar elementos de todos los ritmos, con otros ejercicios aeróbicos, para el logro de una coreografía que realizarán en forma grupal.

FORMACIÓN DE LOS GRUPOS

Art 1: El grupo estará formado por un máximo de seis (6) participantes desde los 40 años en adelante, más un entrenador.

Art 2: El equipo estará compuesto de la siguiente forma:

- a) Hasta tres (3) participantes de más de 60 años (1959 y anteriores) y hasta tres (3) participantes cuyas edades oscilen entre los 40 y 59 años (1979 a 1959)
- b) O todos los participantes de 60 años en adelante.

Art 3: Los grupos se conformarán mixtos o de un solo sexo.

ORDEN DE COMPETENCIA:

Art 4: El orden de participación se decidirá por sorteo antes de la competencia.

DURACIÓN DE LA RUTINA

Art 5: No deberá superar los dos minutos treinta segundos (2' 30") y se tomará como tiempo mínimo un minuto treinta segundos (1' 30").

Art 6: La ejecución de los movimientos deberán finalizar acorde con la composición musical.

MUSICALIZACIÓN

Art 7: La elección del tema musical será libre, puede ser con letra o solo musical, se permitirá incorporar efectos sonoros para resaltar algún movimiento siempre y cuando queden como parte de la música.

Art 8: Las batidas de la composición musical, deberán ser acordes a la ejecución de los movimientos respetando las características del grupo.

Art 9: Se utilizará un CD o PENDRIVE en el cual se colocará el nombre del municipio, debiendo estar identificado en la pista numero 1 (uno). Se deberán presentar una copia del mismo.

PERÍMETRO DE EXHIBICIÓN

Art 10: Se utilizará un área a nueve (9) mts de frente por siete (7) mts. de profundidad.

Art 11: El espacio será utilizado en su totalidad y en todas las direcciones, adelante, atrás, a los costados, en forma circular y en las diagonales.

LOS ELEMENTOS

Art 12: Se podrán utilizar aquellos elementos que puedan enriquecer la coreografía como pañuelos, bastones, trajes alusivos al ritmo, etc., teniendo en cuenta que los mismos no deberán ser un motivo de exigencia o dificultad que no pueda ser realizada por el grupo.

NOTA: Aquel municipio que participe con un determinado elemento deberá encargarse de llevarlo al lugar de exhibición y posteriormente retirarlo.

EVALUACIÓN: Juzgamiento de la competencia:

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

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

Será realizada por 3 jueces provistos por el municipio en la etapa local y en la etapa regional.

Art 13: Requisitos de la composición coreográfica: Valor 3 ½ puntos

Se tendrán en cuenta en este ítem todos los aspectos que tienen que ver con lo artístico que coordinado con los movimientos específicos completan visualmente una coreografía, son los siguientes requisitos:

- a) **Musicalidad:** interpretación de la composición musical, se deberán respetar los ritmos de la música y los estilos deberán estar acorde con los movimientos elegidos. Duración entre 1.30 y 2.30, que posea un comienzo y final bien notorio y marcado. (Valor 1 punto)
- b) **Creatividad:** en la composición de secuencias originales y no repetitivas, respetando siempre el estilo musical, con variedad de movimientos dentro de una coreografía en los cuales se pueda reflejar la capacidad para transmitir el tema musical. (Valor 1 punto)
- c) **Utilización del espacio:** el perímetro en el cual se realizará la coreografía deberá ser utilizado en su totalidad, en todos los sentidos: adelante, atrás, laterales y diagonales sin exceder los límites del mismo, de suceder esto restará puntaje. (Valor 1 punto)
- d) **Vestimenta:** se evaluará una vestimenta acorde a las características de la coreografía, con el agregado que cada equipo crea conveniente, que permita ver claramente las ejecuciones gimnásticas sin entorpecer las mismas. El uso de accesorios quedará a criterio del profesor teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente. (Valor ½ punto) La utilización del calzado serán zapatillas.

Requisitos de la composición artística: Valor 6 ½ puntos

- e) **Ejecución de los movimientos:** Coreografías con movimientos altos y bajos: con o sin utilización de elementos. (Valor 1 punto)
 - f) **Dificultad:** Llámese dificultad a los ejercicios de fuerza, equilibrio; utilización de suelo y posiciones bajas, o movimientos más complejos en coordinación entre los componentes del equipo. (Valor 1 punto)
 - g) **Utilización de elementos:** convencionales como aros, bastones, pelotas, cintas, clavos, etc, y los no convencionales como sillas, sombreros, etc. (Valor ½ punto)
- NOTA: La transición y enlaces de movimientos con dificultades y/o elementos deben ser ejecutados con fluidez y creatividad, otorgando un puntaje extra a las coreografías que respeten e incluyan este ítem.
- h) **Técnica de los movimientos:** Los pasos básicos realizados deberán estar técnicamente ejecutados, se tendrá en cuenta la postura y la seguridad en los movimientos. NOTA: El profesor podrá estar en el momento de la ejecución, fuera del perímetro de exhibición sin que esto interfiera en la seguridad y soltura de los participantes. (Valor 1 ½ punto)
 - i) **Intensidad:** Se utilizará sólo bajo impacto. (Valor ½ punto)
 - j) **Desplazamientos:** Será valorada la variedad en los desplazamientos utilizados, como así también la incorporación de movimientos de brazos en los mismos. (Valor 1 punto)
 - k) **Sincronización:** Se observará la habilidad individual y grupal de ejecutar uno o más movimientos en forma secuenciada y coordinada, visualizando una coreografía pareja y uniforme, donde todos los participantes tengan una presencia activa en la misma (Valor 1 punto)

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: La forma de selección del grupo ganador quedará a cargo del municipio.

ETAPA REGIONAL: Cada municipio participará con la muestra de “su” coreografía, la misma será evaluada por tres jueces que otorgarán la puntuación correspondiente, de acuerdo a la suma de los ítems de composición coreográfica y artística, que dará por resultado un ganador regional.

Para la realización de esta etapa los municipios intervinientes deberán concurrir a la competencia con un juez provisto por su municipio.

FINAL PROVINCIAL: Clasificará para la etapa final provincial el ganador de cada regional. En esta etapa los participantes tendrán un tiempo de reconocimiento del perímetro de exhibición que será de tres (3) minutos.

Para esta disciplina la reunión técnica y la acreditación se realizará el día de la competencia, antes de comenzar el desarrollo de la misma.

PELOTA (Masculino)

Coordinador:

MODALIDAD: LIBRE

ESPECIALIDAD: Paleta con pelota de goma.

CATEGORÍAS:

Unica: nacidos en 1959 y anteriores

INSCRIPCIÓN: Se realizará por parejas del sexo masculino.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

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

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

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

3. Tanteador: todos los partidos se disputarán a 25 tantos, sin alargue.

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

5. Clasificación: Para la Etapa Regional se clasificará la pareja que se ubique en el primer lugar de la Etapa Municipal; para la Final Provincial se clasificará la pareja que se ubique en el primer lugar de la Etapa Regional. En caso de no poder tomar parte de la Etapa Regional o Final Provincial la pareja clasificada para ello, su lugar será ocupado por la pareja clasificada en el segundo puesto de la instancia anterior, previa comunicación y aprobación del Coordinador de la disciplina.

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

7. Criterios de desempate: En caso de empate entre dos o más equipos, en cualquiera de las tres instancias de la competencia, la clasificación se definirá de acuerdo con las siguientes prioridades:

- a. Por la mayor diferencia entre la suma de tantos a favor y en contra.
- b. Por la mayor cantidad de la suma de los tantos a favor.

- c. Por la menor cantidad de la suma de los tantos en contra.
- d. Sistema olímpico.

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

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

PÁDEL

Coordinadora: MARIA EUGENIA DOMINGUEZ.

MODALIDAD: Pareja

SEXO Y CATEGORIA: Masculino Única: 1959 y anteriores
 Femenino Única: 1959 y anteriores

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

Esta disciplina se regirá de acuerdo al reglamento de la Federación Internacional de Pádel.

Los partidos se disputarán al mejor de tres set.

Cada set se jugará a cuatro games con 2 de diferencia. De llegar a 4 games iguales, se jugará un tie-break de desempate a llegar a siete puntos con 2 de diferencia.

Cada game se disputará con el método de tanteo sin ventaja. (40 iguales, el punto gana)

La pareja que recibe elegirá si lo hace del lado derecho o del lado izquierdo de la cancha. Los componentes de la pareja que recibe, no podrán cambiar de posición para recibir este punto decisivo. La pareja que gane el punto ganará el game.

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

El tie-break decisivo se disputará a once (11) puntos con un margen mínimo de 2 puntos.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 sets a 0 (4-0 / 4-0).

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**.

DESEMPATES:

En cualquier etapa 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

PENTATLÓN

Coordinadora: **ADRIANA MUGIONE**

MODALIDAD: Pareja

SEXO Y CATEGORIA:

Femenino Única: nacidos en 1959 y anteriores.
Masculino Única: nacidos en 1959 y anteriores.

DEFINICIÓN:

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

La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.
La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva).

REGLAMENTACIÓN:

INSTALACIONES Y MATERIALES

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

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

PUNTAJE

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

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

1° puesto	13 puntos.
2° puesto	8 puntos.
3° puesto	5 puntos.
4° puesto	3 puntos.
5° puesto	2 puntos.
Participación	1 punto.

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

LOS PARTICIPANTES

- 5- Se deberá conformar una pareja con integrantes del mismo sexo.
- 6- La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.
- 7- La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva)
- 8- La pareja deberá presentarse en el sector de competencia ante la llamada de los Jueces, donde deberán realizar una actividad deportiva por vez.
- 9- Las actividades se realizarán en forma individual sumándose el puntaje de ambos participantes excepto el Hockey y Handball. que se realizarán en pareja.

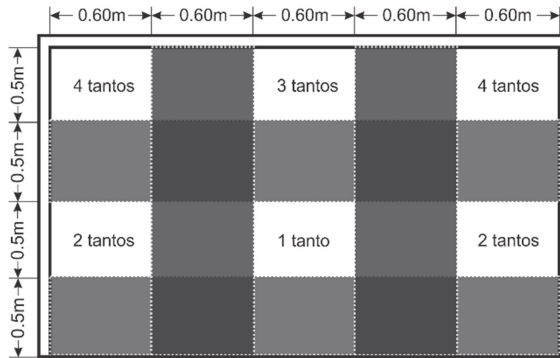
ACTIVIDADES DEPORTIVAS

a) PENALES DE FÚTBOL:

10- Se ejecutarán cuatro (4) penales, desde una distancia de seis (6) m, por cada integrante de la pareja.

11- El arco será dividido con una lona o tela en seis (6) sectores, según muestra el esquema. A cada sector le corresponderán distintos valores acordes a la dificultad.

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



Esquema de sectorización del arco

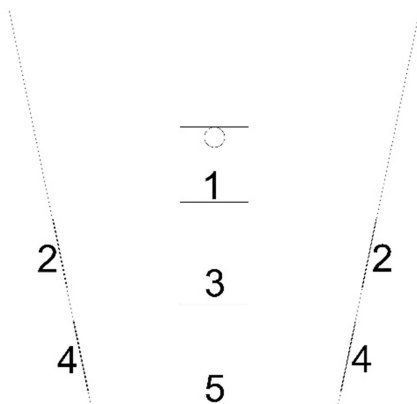
b) BÁSQUETBOL: (lanzamientos libres).

13- Se realizarán cuatro (4) lanzamientos continuos por cada integrante de la pareja.

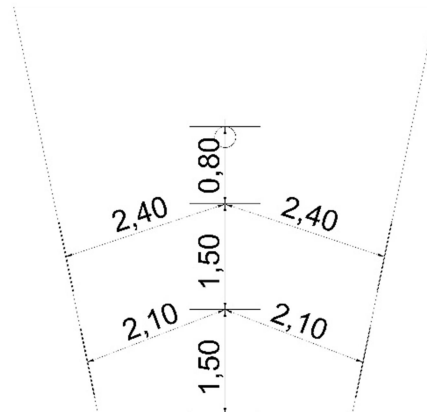
14- Los participantes serán libres de elegir dentro del sector establecido, la posición en la que realizarán el lanzamiento.

Según el grado de dificultad obtendrán: cinco (5), cuatro (4), tres (3), dos (2) y uno (1) tantos en caso de convertir.

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



Esquema de sectorización



Medidas desde el aro

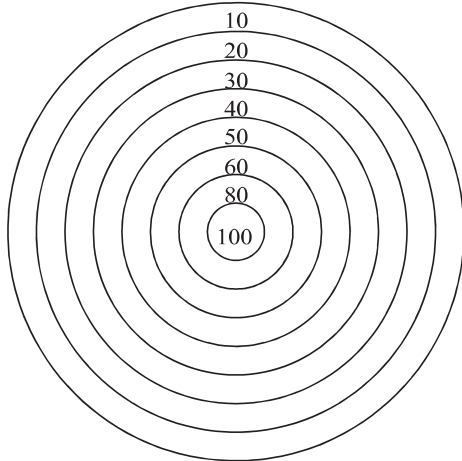
c) DARDOS MAGNÉTICOS

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

16- La ubicación de la diana será:

-Desde el centro de la diana hasta el suelo: 1,50 m

-La línea de lanzamiento: 2 m



17- Al finalizar los tres (3) lanzamientos de cada participante del equipo se sumarán los tantos logrados según la ubicación de los dardos. En caso que alguno cayera de la diana no tendrá ningún puntaje. Si un dardo se imantara con otro se tomará el valor del que está en contacto con la diana.

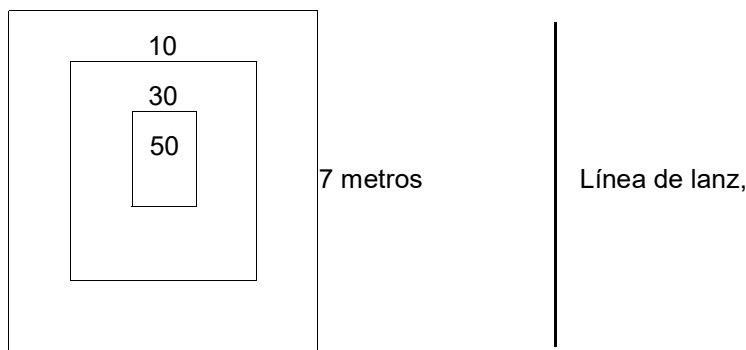
18- La línea de lanzamiento no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el tiro será nulo

d) HOCKEY:

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

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

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



21- El valor de cada lanzamiento será de 50, 30 o 10 tantos.

22- Los lanzamientos se realizarán a 7 m del cuadrado mayor.

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

24- La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia de tiro, en caso contrario, el tiro será nulo, retirando el tejín.

e) PENALES DE HANDBALL:

25- Se ejecutarán tres (3) penales, desde una distancia de cuatro (4) m, por cada integrante de la Pareja.

26- El arco será dividido con una lona o tela en seis (6) sectores. El 1° integrante de la pareja deberá comenzar por tirar en el sector 1: en caso de convertir podrá pasar al sector 2, caso contrario continuará en el mismo sector hasta lograrlo y así sucesivamente hasta completar el recorrido (sector 1 al 6). Una vez finalizado los tres (3) lanzamientos continuará el segundo participante en el sector donde terminó su pareja.

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

28- El puntaje será el equivalente a los sectores logrados.



Esquema de sectorización del arco

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Sistema por suma de puntos

ETAPA REGIONAL: Sistema por suma de puntos.

FINAL PROVINCIAL: Sistema por suma de puntos.

Primera: Etapa: Clasificación por zonas

Segunda etapa: El ganador de cada zona jugará la final.

SAPO

Coordinadora: LUCIANA IREBA

MODALIDAD: Individual SEXO Y CATEGORIAS:

Femenino Única: nacidos en 1959 y anteriores.

Masculino Única: nacidos en 1959 y anteriores.

DEFINICIÓN:

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

PESO: 30 a 35 gramos.

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

REGLAMENTACIÓN:

EL SAPO:

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

LA CANCHA:

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

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

4- Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo. **LOS JUGADORES:**

5- Se juega en forma individual, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

LAS FICHAS:

6- Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez. PESO: 30 a 35 gramos. MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor. **EL JUEGO:**

7- El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.

8- El tiempo de tolerancia será marcado por la cantidad de rondas ya jugadas para esa categoría. Perdiendo el derecho a las mismas el jugador que se incorpore tarde.

9- Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la 1ra ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.

10-Una vez lanzada la ficha estará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando: a) Esta cambie de cajón en su trayectoria. b) Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.

11-Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los tres (3) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.

12- Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.

- 13- Si un jugador quedara solo para jugar en un Sapo, no podrá lanzar todas las rondas seguidas, sino que entre ronda y ronda deberá esperar dos (2) minutos, que serán controlados por el Juez.
- 14- Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce (12) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo.
- 15- En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.
- 16- Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.
- 17- En una ronda se efectúan doce (12) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.
- 18- Cada nueva ronda el Juez contará las doce (12) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

EL PUNTAJE:

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

EL JUEZ:

- 32- Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.
- 33- El Juez será una persona que conozca perfectamente el Reglamento.
- 34- El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, como así también alcanzar las fichas al jugador que

le corresponda efectuar los lanzamientos.

35- El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.

36- Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de atención, a la tercera vez, expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente ó definitivamente el encuentro elevando un informe.

37- Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.

38- Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.

39- En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

40- Toda situación que se plantease antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.

41- La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, éste será comunicado antes de finalizar la jornada.

42- Si por alguna causa de fuerza mayor debiera labrarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus Delegados o Directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

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

FINAL PROVINCIAL:

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

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

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

TABA

Coordinadora: LUCIANA IREBA

MODALIDAD: individual

CATEGORIA: nacidos en 1959 y anteriores

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

BONAERENSES 2019.

EL ELEMENTO DEL JUEGO

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

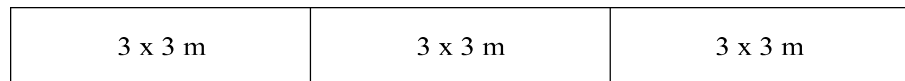
LA CANCHA

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

GRÁFICO DEL TERRENO DE JUEGO:

LONGITUD: 9 metros

Ancho 3m



Los límites del terreno de juego deberán ser demarcados con maderas, similar a la cancha de bochas o soga náutica estaqueada y tensada para una mejor visualización.

LOS LANZAMIENTOS

Serán libres (cada participante utilizará su estilo).

El participante no deberá pisar ni traspasar la línea perimetral, ni antes, ni durante, ni después del lanzamiento. Caso contrario se computara el lanzamiento como “malo” y no se realizará nuevamente dicho lanzamiento.

El participante deberá lanzar en la zona delimitada entre las líneas laterales y su proyección.

El lanzamiento será contabilizado como válido cuando la Taba caiga en el espacio demarcado como zona de pique y caída.

EL LANZAMIENTO MALO

La taba no pique en la zona de pique y caída.

La Taba pique en la zona de caída y traspase los límites de la cancha.

La Taba pique afuera de la zona y caiga dentro del espacio apropiado.

La Taba toque algunas de los límites del espacio o se quede apoyada en algunos de ellos.

La Taba pique en algún objeto ajeno a la cancha.

EL LANZAMIENTO BUENO

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

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

Las clavadas directas se consideran como buenas y su valor será de dos puntos (2) puntos.

Todos los lanzamientos buenos se contabilizarán con un (1) punto.

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

SITUACIONES ESPECIALES

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

SISTEMA DE COMPETENCIA

Etapa Municipal: Cada municipio adoptara el sistema que crea conveniente. Etapa Regional:

Suma de puntos en cinco (5) rondas de diez (10) lanzamientos. Final Provincial:

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

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

NOTA: Los puntos obtenidos en cada etapa no serán acumulados para la siguiente.

Cada ronda tendrá un máximo de diez (10) lanzamientos.

TEJO

Coordinador: ALBERTO CORREA

MODALIDAD: Pareja

SEXO Y CATEGORÍAS:

Femenino	"A": nacidos en 1950 a 1959 y "B": nacidos en 1949 y anteriores.
Masculino	"A": nacidos en 1950 a 1959 y "B": nacidos en 1949 y anteriores.
Mixto	"A": nacidos en 1950 a 1959 y "B": nacidos en 1949 y anteriores.

DEFINICIÓN:

El Tejo es un deporte que consiste en lanzar un tejín y luego jugar un tejo tratando de ubicarlo lo más cerca o pegado al tejín, luego juega el rival y así sucesivamente.

Los partidos se juegan en una cancha rectangular, sobre un terreno de conchilla bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por sogas o piolas. Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

REGLAMENTACIÓN:

- Las medidas de la cancha son de:

Damas	Ancho de 2,50 a 3,00 mts. Largo 10,00 mts.
Caballeros	Ancho de 2,50 a 3,00 mts. Largo 12,00 mts.
Mixto	Ancho de 2,50 a 3,00 mts. Largo 10,00 mts.

Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales.

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

- 2- El juego de Tejo estará compuesto por seis tejos de un (1) color y seis de otro, y uno más llamado Tejín, de un tercer color.
Los tejos deberán tener un diámetro 112/115 mm. Y un peso de 320 a 350 grs. y altura de 20 a 25 mm. El tejín diámetro 65 a 70 mm. Peso 90 a 100 grs. Y altura 20 a 25 mm.
- 3- Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color y tendrá la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.
Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer la cancha de ambos lados.
- 4- Sin orden del juez no estará permitido arrojar tejín o tejos, de ocurrir esto, serán declarados nulos.
- 5- Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a veinte (20) Centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado "nulo", el mismo jugador tiene una oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado el tejín por primera vez. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.
- 6- Si al arrojar el primer tejo, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja un tejo y éste no pasa la línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de las mismas será considerado nulo.
- 7- El jugador que arrojase un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias, el mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos.
Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.
- 8- Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

14- Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo completo, obteniendo el resultado de quince-ocho,(15-8)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

ETAPA REGIONAL: Simple eliminación.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Simple eliminación.

Coordinador: GERARDO BURGOS

MODALIDAD: Libre Individual

CATEGORÍAS:

Femenino "A": nacidos en 1950 a 1959 y "B": nacidos en 1949 y anteriores.
Masculino "A": nacidos en 1950 a 1959 y "B": nacidos en 1949 y anteriores.

REGLAMENTACION:

ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO:

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

Nota sobre los partidos:

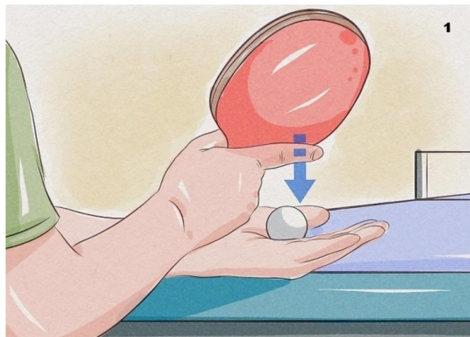
- Los encuentros se disputarán al mejor de 5 sets, siendo cada set a 11 puntos. Con servicio de dos saques cada uno, alternados, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos.
- Los participantes deberán presentarse a jugar con indumentaria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

Nota sobre el servicio:

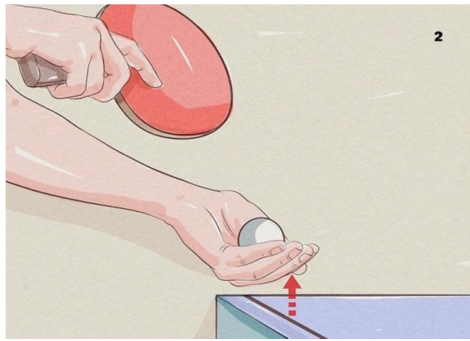
(Regla obligatoria sobre el saque, para la edición 2019)

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.

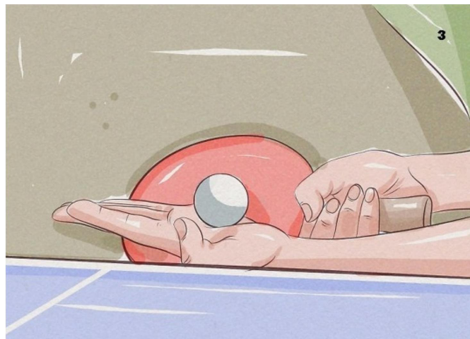


1 Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil.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

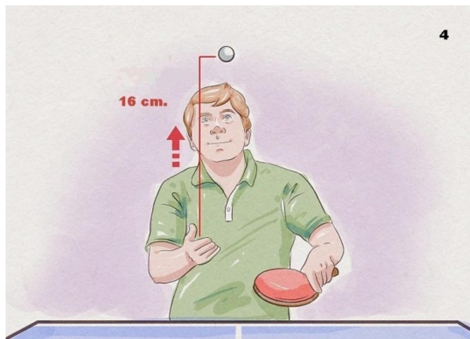


2 Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetes la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es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

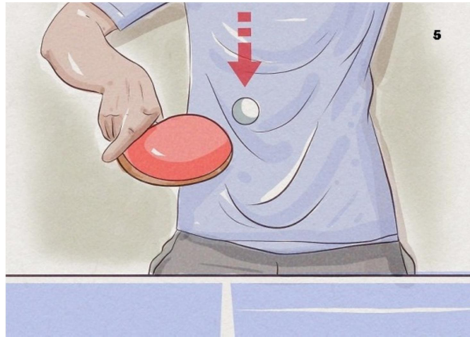


3 La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]

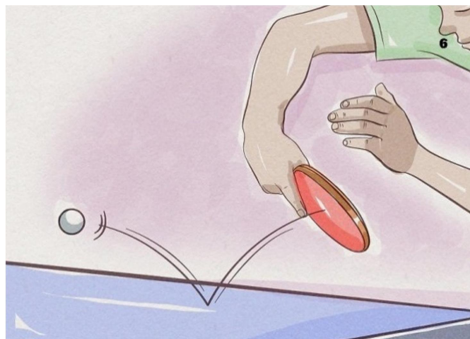


4 Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]

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 declarada perdedora 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:

Etapas Municipales: A criterio de cada Municipio.

Etapas Regionales: Por zonas o simple eliminación, de acuerdo a la cantidad de participantes.

NEWCOM

Coordinador: GUSTAVO JAUREGUI - HORACIO BASSO

Unica: nacidos en 1959 y anteriores

PARTICIPANTES

Cada equipo estará integrado por 9 (nueve) jugadores, los cuales deberán ser 3 femeninos, 3 masculinos y 3 suplentes sin distinción de sexo más 1 entrenador, los cuales deberán estar sentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.

REGLAMENTACION

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FEVA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 15 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos y finaliza si el tablero fuera 16 iguales el que llegue primero al punto 17. El 3er set se desarrollará En tie break a 10 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos y finaliza si el tablero fuera 11 iguales el que llegue primero a 12.

Las dimensiones de la cancha se podrán adecuar y adaptar a las dimensiones del lugar disponible. La altura de la red será de 2,43 metros.

El balón utilizado será el oficial según reglamento FEVA, o el dispuesto por la Organización.

La acción de saque debe ser un lanzamiento cuyo movimiento debe iniciarse con el balón apoyado en la mano, a la altura de la cadera, la otra mano puede acompañar el movimiento hacia delante y arriba (saque de abajo sin golpear al balón). No está permitido el saque lateral. Para el saque de las mujeres se marcará una línea 1 metro delante de la línea de fondo, desde donde le será permitido realizar el saque.

Se podrán realizar tres (3) pases no obligatorios (incluyendo en los mismos el lanzamiento del balón al campo contrario). El contacto/toque del balón se considerará como un pase.

Todas las acciones de pase del balón (incluido el lanzamiento al campo contrario), deberán ser realizadas con los dos pies apoyados en el piso.

El lanzamiento del balón (ataque), a una mano deberá de realizarse por debajo de la cintura, a dos manos es libre. Al atacar se puede amagar y lanzar la pelota al campo contrario dentro de los cuatro segundos.

Los jugadores que se encuentren en posición 1, 6 y 5 (ZAGUERO) podrán lanzar la pelota al campo contrario sólo desde atrás de la línea de los 3 metros. Pero si podrán defender una pelota en la zona de ataque (Posición 2, 3 y 4).

El balón lanzado hacia el campo contrario deber estar por completo por debajo de la altura del borde superior de la red. (no se permite el remate).

La recepción del balón podrá ser con una o dos manos, lejos o cerca del cuerpo. Solo se permitirá controlar el balón en dos tiempos (doble golpe) en el caso en que el mismo provenga del campo contrario y en una misma acción si es simultáneo si es en dos acciones separadas como golpear y tomar será infracción.

En defensa se podrá utilizar como último recurso el golpear la pelota con cualquier parte del cuerpo (cabeza, pie, mano, etc). La pelota, producto de dicha acción, podrá dirigirse directamente al campo contrario o quedar en el propio, en cuyo caso deberá ser retenida por cualquier otro jugador del equipo.

Tanto en la recepción como en defensa, si dos jugadores retienen a la vez la pelota, se considerará que ya se han realizado dos (2) pases.

Cuando el jugador se encuentre en posesión del balón solo le estará permitido realizar pasos para restablecer el equilibrio, de ser necesario, antes de pasarla a un compañero del mismo equipo o antes de lanzarla hacia el campo contrario.

No está permitida la acción de bloqueo.

El toque de red y/o la invasión de un jugador al campo contrario supone una infracción, por lo tanto pierde el punto el equipo que realizó dicha falta.

El número de cambios será ilimitado y cerrado, considerando que los mismos se realizarán en el momento en que el juego se encuentre detenido y con previa autorización del árbitro Los cambios realizados en un set el jugador entrante debe ser reemplazado por el mismo que ha sido sustituido. La proporción de jugadores masculinos y femeninos deberá mantenerse durante todo el encuentro. De los sustitutos estos pueden cambiar por los jugadores en nómina y los que son sustituidos pueden volver al equipo titular con la siguiente salvedad no podrán retornar en la jornada donde fueron reemplazados si lo podrán hacer en otra jornada.

AJEDREZ

Coordinador: WALTER MARTINEZ

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos Única: nacidos en 1959 y anteriores.

REGLAMENTACIÓN:

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

Excepciones:

- No se aplicará el Artículo 10.2.
- No es obligatorio anotar. No se sancionará por el Artículo 8.
- No se sancionará la tenencia de teléfonos celulares. Está prohibido su uso durante la partida.

SISTEMA DE JUEGO

En las etapas municipal y regional el árbitro optará por los sistemas Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos. Sistema Suizo.

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

Los pareos Suizos y Americanos, se realizarán tomando en cuenta: 1ª Ranking ELO. 2º Ranking RA. (Activos o no). 3ª Apellido.

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

Los sistemas de desempate autorizados son:

- Sistema Suizo: se sorteara al final del torneo entre Bucholz Top, Medio, Total.
- Sistema Americano: Sonnenborn-Berger.
- Mach.

Los artículos del Reglamento FIDE que se contrapongan con las pautas fijadas en el Reglamento General de Los JUEGOS BONAERENSES quedan automáticamente anulados.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL/REGIONAL: Sugerimos que el árbitro elegido por la Dirección Municipal de Deportes, sea como mínimo jugador reconocido y mayor de edad.

FINAL PROVINCIAL:

- Sistema de Juego: Suizo a 7 partidas.
- Ritmo de Juego: 120 minutos.
- Reglamento General del Torneo: Reglamento de los JUEGOS BONAERENSES.
- Desempate: por Sistema Bucholz.
- En caso de imposibilidad de cumplimiento de algún punto se deberá solicitar autorización a la Coordinación Provincial de Ajedrez quien tomara la decisión final.

DAMAS

Coordinador: WALTER MARTINEZ

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos Única: nacidos en 1959 y anteriores.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS GENERALES.

La etapa municipal y regional se regirán con las mismas pautas:

Sé aplicar el Reglamento de Damas de los JUEGOS BONAERENSES.

Torneo individual mixto.

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

Sistema Suizo =

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

Los pareos Suizos y Americanos, se realizaran tomando en cuenta: Apellido y nombre.

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

Sistemas de desempates autorizados:

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

Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Mach.

FINAL PROVINCIAL

Torneo: individual mixto.

Sistema de juego. Suizo a 7 partidas. Ritmo de juego. 120 minutos totales.

Reglamento general del torneo: Reglamento JUEGOS BONAERENSES.

Desempate. Sistema Bucholz.

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

DAMAS REGLAMENTO 2019

Art. 1: EL DAMERO:

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

Art. 2: LAS FICHAS:

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

Art. 3: LA DAMA:

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

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

Art. 4: EL JUEGO:

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

Art. 5: LAS PIEZAS TOMADAS:

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

Art. 6: LAS FORMAS DE TOMAR:

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

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

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

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

Art. 7: LA OBLIGACIÓN DE TOMAR:

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

Art. 8: LA PIEZA TOCADA:

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

Art. 9: EL TIEMPO DE JUEGO:

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

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

Etapa Regional: veinte (20) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez.

Etapa Final Provincial: treinta (30) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez. El jugador no podrá detener el reloj antes de ejecutar su jugada.

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

En caso de oferta de tablas el jugador que deba aceptar podrá solicitar al árbitro un plazo de cinco (5) minutos para analizar la oferta, que se le adicionará en su tiempo.

Cuando haya motivo o reclamo basado en los artículos del presente reglamento, el árbitro parará los dos relojes y los pondrá de nuevo en marcha en cuanto haya dado a conocer su fallo, en caso de discrepancia de alguno de los jugadores con el fallo emitido por el árbitro, el único tribunal de apelaciones será el Tribunal de Disciplina Provincial, en este caso se

deberá formular en planilla oficial de Los Juegos BA2010. la posición en cuestión, refrendada por la autoridad representante de los municipios de los jugadores en cuestión.

Art. 10: LA PARTIDA GANADA:

- a) Se considerará ganada una partida, cuando un jugador toma la totalidad de las fichas del adversario,
- b) Cuando un jugador no excedió su tiempo de reflexión y el rival si, se le otorga el punto.
- c) Cuando un jugador no se presente en el tiempo perentorio para el inicio de la partida perderá el punto.

Art. 11: LA PARTIDA TABLAS:

- a) Se considerará tablas cuando lo establezcan de común acuerdo los jugadores, teniendo ambos no más de cinco (5) fichas y habiendo jugado dentro del tiempo reglamentario estipulado veinte (20) jugadas.
- b) Cuando ambos contendientes no dispongan de más de tres (3) piezas, entre ellas una dama cada uno por lo menos y realicen seis (6) movimientos respectivamente sin que varíe la posición.
- c) Cuando el juego deba definirse entre damas (ejemplo clásico: tres damas con diagonal principal contra una dama) y se hagan veinte (20) jugadas cada uno sin efectuar ninguna toma.

Art. 12: LAS IRREGULARIDADES:

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

Art. 13: EL RESPETO AL ADVERSARIO:

Ningún jugador podrá distraer de ninguna forma al adversario.

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

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

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

BURAKO

Coordinador: ROBERTO VIGNALES

MODALIDAD: INDIVIDUAL

SEXO Y CATEGORIAS: Ambos sexos

ÚNICA: nacidos en 1959 y anteriores.

DESCRIPCION:

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

REGLAMENTACION:

1-LOS JUGADORES: DOS (2) jugadores/as POR MESA.

LAS FICHAS:

2- 104 fichas numeradas. -

3- 2 comodines de igual color.

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

PUNTAJE DE LAS FICHAS:

5- Nº 1: 15 puntos.

6- Nº 2: 20 puntos.

7- Nº 3 al 7: 5 puntos.

8- Nº 8 al 13: 10 puntos. 9- Comodines: 50 puntos. 10- El puntaje de las fichas no bajadas se descuenta sin importar la existencia de canasta o no.

LOS JUEGOS:

11- Escalera: la ficha numero 1 puede comenzar los juegos o finalizarlos después del 13.

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

13- Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de Pierna o Escalera. Pueden ser Puras (sin comodín) o Impuras (con comodín).

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

PUNTAJE DE LOS JUEGOS:

15-Canasta Pura: 200 puntos.

16- Canasta Impura: 100 puntos.

EL MUERTO:

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

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

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

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

PUNTAJE DEL MUERTO:

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

22- El muerto a favor no paga puntos.

COMODINES:

23- Además de los 2 comodines con figuras, en este juego las fichas Nº 2 también lo son.

24- Se utilizan para suplantar en los juegos la ficha correspondiente, el comodín ubicado en un juego puede ser cambiado. Ejemplo: Si el comodín sustituye en una Escalera al Nº 6 y este número aparece en una mano posterior, se puede canjear por el Comodín y éste pasa al principio o al final de la Escalera; Cuando un comodín Nº 2 se intercambia en un juego y pasa a ocupar el lugar y con el color que le corresponde vale para Canasta Pura.

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

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

DESARROLLO DEL JUEGO:

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

28- El juego se desarrolla hacia la derecha.

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

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

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

32- Los jugadores SOLO en su turno pueden bajar sus juegos.

33- No se requiere un puntaje mínimo para bajar los juegos.

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

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

36- Ficha tocada, ficha jugada; si toco una ficha del pozo estoy obligado a comprar el pozo, si toco una ficha

del mazo estoy obligado a levantarla.

37- Ficha apoyada se considera jugada.

38- Se prohíbe mostrar fichas o amagar jugadas.

39- No hay mínimo de fichas de mínimo para robar el pozo.

40- Se puede cerrar jugando un Comodín.

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

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

43- En caso de empate se jugará una mano para desempatar.

FINAL DEL JUEGO:

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

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

46- El jugador que se queda sin fichas primero cierra la mano.

47- Puntaje por cierre: 100 puntos.

CIERRE SIN CANASTA:

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

SE TERMINAN LAS FICHAS:

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

SITUACIONES ESPECIALES:

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

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

ETAPA REGIONAL: Clasificación por zonas / Eliminación simple.

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

CHIN-CHON

Coordinador: ROBERTO JORGE VIGNALES

MODALIDAD: Individual

SEXO Y CATEGORIAS:

Ambos Única: nacidos en 1959 y anteriores.

DEFINICIÓN:

El Chin-Chon, es un juego de naipes donde gana el jugador que hace menos puntos.

REGLAMENTACIÓN:

LAS CARTAS:

1- Se jugará con un mazo de cincuenta (50) cartas españolas.

2- El orden de las cartas de mayor a menor será el siguiente: Rey-Caballo-Sota-Nueve-Ocho-Siete-Seis- Cinco-Cuatro-Tres-Dos y As (1) que es el menor.

3- Los Comodines serán dos (2) que reemplazarán cualquier carta faltante, no se podrán colocar en los juegos de los demás ni descartarse en el Pozo.

4- Sólo se permitirá un (1) Comodín por juego.

- 5- El valor será el mismo del número de la carta y el Comodín en mano tendrá un valor de veinte (20) puntos.

LOS JUGADORES:

- 6- Se jugará en mesa de a cuatro (4) participantes,
- 7- Estará prohibido toda palabra para alentar a un jugador respecto de lo que debe o no tirar, como también expresiones que delaten el juego de cualquier jugador.
- 8- Un jugador será designado para contabilizar los puntos en la planilla, que deberá estar a la vista de los demás jugadores.
- 9- El primer dador será aquel que después de elegir una carta, saque la más alta del mazo, procediendo a cortar el jugador de la izquierda.

EL JUEGO:

- 10- El dador repartirá las cartas hacia la derecha de a una por vez y en forma alternada entre los jugadores, completando un total de siete (7) para cada uno de ellos. Si hubiese algún error en este procedimiento y no se ha comenzado a jugar se anulará la mano, siendo el mismo dador el encargado de repartir nuevamente.
- 11- Los jugadores deberán formar juegos: Escaleras o Grupos de cartas iguales que deberán poseer un mínimo de tres (3) cartas.
Si se utilizaran las siete (7) cartas para formar una escalera se denominará CHIN-CHON. El As (1) para las escaleras sólo podrá combinarse con el dos (2) y el tres (3).
Los grupos de cartas iguales podrán ser de tres (3) o cuatro (4) cartas.
- 12- Cada jugador deberá alzar una carta del mazo o del Pozo y descartará otra de la mano, de manera que siempre deberá tener siete (7) cartas.
- 13- Cuando un jugador formase juego/s, para poder cortar, las cartas restantes no podrán sumar más de cinco (5) puntos.
- 14- Aquel jugador que logre cortar el juego deberá descartar una carta al Pozo, tapada; colocándola junto al resto del mazo, de manera que ninguna carta quede a la vista.
Deberá bajar el / los juegos sobre la mesa delante de su posición. Continuará el jugador de la derecha y el siguiente.
- 15- El descarte se realizará sobre todos los juegos de la mesa respetando el orden correspondiente. En los juegos formados por cartas iguales no se permitirá más de cuatro (4) cartas, descartando primero el jugador que está a la derecha del que cortó.
Si al bajar el juego con un Comodín el jugador le da un Palo a éste, sólo podrá descartar aquel que posea la carta restante.
- 16- Si durante el desarrollo del juego se agotara el mazo, el dador deberá tomar las cartas de Pozo, mezclarlas, darlas a cortar, las colocará en el medio, continuando el jugador al que le corresponda robar. Si se agotara nuevamente, se da por finalizada la mano procediendo a bajar los juegos, a partir del jugador al que le correspondiera levantar una carta; no se podrá realizar ningún descarte.

PUNTAJE:

- 17- El partido se jugará a ciento uno (101) puntos.
- 18- En cada mano se anotarán los puntos que le hayan quedado a cada jugador, sin poder ubicar.
Si descarta todas, su puntaje será cero (0).
Si corta y utiliza todas las cartas para los juegos se anotará menos diez (-10).
- 19- Si todos los jugadores superan los ciento uno (101) puntos, ganará el que menos puntos haya obtenido (corte libre).
Si estuviese empatado ganará el que cortó.
Si ninguno de ellos hubiese cortado ganará la mano.
- 20- Si un jugador lograra formar CHIN-CHON con un comodín y cortase, descontará diez puntos (-10); si un jugador lograra formar CHIN-CHON sin comodín y cortase, automáticamente ganará el partido, el/los participantes restantes obtendrán ciento uno (101) tantos.

INFRACCIONES:

- 21- Si un jugador roba antes del descarte del participante anterior, no podrá optar por dejar la carta levantada y tomar la que descarto el otro jugador. Si el orden del juego se altera, será penalizado con treinta (30) puntos, anulándole la mano.
- 22- Si un jugador baja mal un juego, los puntos serán en contra.
- 23- Si un jugador corta mal (más de cinco puntos) se anotará los puntos de todos los jugadores que no pudieron ser utilizados para formar juego o descartes. El resto de los jugadores no anotarán puntos.
- 24- Si durante el juego se descubriese que un jugador tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor tendrá un recargo de treinta (30) puntos.
- 25- Si un jugador no cuenta los puntos que le quedan en la mano y mezcla las cartas con las del mazo, se anula la mano y el infractor tendrá un recargo de cincuenta (50) puntos.

SITUACIONES ESPECIALES:

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

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.

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

ESCOBA DE 15

Coordinador: ROBERTO JORGE VIGNALES

MODALIDAD: parejas

SEXO Y CATEGORIAS:

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1959 y anteriores.

DEFINICIÓN:

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

REGLAMENTACIÓN:

LAS BARAJAS:

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

LOS JUGADORES:

- 2- Se jugará entre dos parejas.

EL INICIO DEL PARTIDO:

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

EL CARTEO:

- 4- El jugador que repartirá las cartas, dará a cortar al vecino de su izquierda, y distribuirá por derecha, tres a cada uno, de una en una. Luego pondrá sobre la mesa boca arriba cuatro cartas más, guardando el sobrante para los repartos sucesivos hasta agotarlo.
- 5- El que es mano tratará de hacer juego - sumar quince (15) tantos (con una carta suya y las que están en la mesa).

EL VALOR DE LAS CARTAS:

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

LA FORMACION DE LOS JUEGOS:

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

LAS CARTAS:

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

LOS OROS:

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

LA SETENTA:

- 10- Objetivo: TENER LA MAYOR CANTIDAD DE SIETES. El que posea los cuatro sietes ganará la setenta sin discusión, y se anotará un tanto. De esta manera quedará conformada una setenta absoluta e indiscutible (siete de espadas, siete de copas, siete de bastos y siete de oros).
- 11- Setenta Empatada: No se anotará el tanto y se dará en aquellos casos en que ambos equipos tengan dos sietes y la suma de las otras dos cartas sea igual para cada pareja, cubriendo los cuatro palos de la baraja.
- 12- No es indispensable tener todos los sietes, siempre y cuando se cubran los cuatro palos de las barajas (espadas, copas, bastos y oros), con otras cartas de menor valor que los sietes (seis, as, cinco, etc.) que tendrán valores individuales de acuerdo a la siguiente escala:

El siete vale	: 21 puntos
El seis vale	: 18 puntos
El as vale	: 16 puntos
El cinco vale	: 15 puntos
El cuatro vale	: 14 puntos
El tres vale	: 13 puntos
El dos vale	: 12 puntos
Las figuras valen	: 10 puntos

ALGUNOS EJEMPLOS DE SETENTA:

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

tres seis y la de tres sietes perdió.

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

EL SIETE DE OROS:

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

LA ESCOBA:

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

FINAL DE UNA VUELTA:

- 15- Cuando se termine una vuelta, quedarán siempre en la mesa una o varias cartas, según el caso, y dichas cartas suman como mínimo diez puntos.
El total de los valores de las cuarenta (40) cartas del mazo es de doscientos veinte (220) puntos, que dividido por quince (15), da un sobrante de diez (10); si las combinaciones de quince (15) han sido totales. Si hay más de diez (10) puntos sobrantes, la suma de las cartas aumenta entonces de quince (15) en quince (15), hasta un máximo de cien (100), es decir que la progresión sería:
 $10 + 15 = 25 + 15 = 40 + 15 = 55 + 15 = 70 + 15 = 85 + 15 = 100$.
Esto último sucedería si el azar dispusiera que las doce (12) figuras, quedarán en el fondo del mazo. Todas las figuras suman ciento ocho (108) puntos, entonces, una sota (ocho puntos) sería la única de las doce (12) cartas que formaría un juego con un "siete" sobrante en la mesa, y las once (11) figuras restantes darían los cien (100) puntos.
Así como en este caso pueden darse los sobrantes de treinta y cinco (35), de setenta (70), etc., cuando el mismo azar coloca en el fondo del mazo, mayor o menor número de figuras.
Los más comunes son el resto de diez (10), de veinticinco (25) y de cuarenta (40).

LA ESCOBA DE MUESTRA:

- 16- Cuando se hace el reparto inicial de cada vuelta y al poner las cuatro (4) cartas boca arriba resultará que todas ellas sumará quince (15), el dador las levanta y se anotará escoba.
17- Si la escoba fuese doble, es decir quince (15) y quince (15), no tendrá valor (no se anotará ninguna de las dos escobas).

EL EMPATE EN LOS TANTOS DE BARAJA:

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

EL EMPATE DEL PARTIDO:

- 19- Cuando se produce empate en los puntos finales de un partido se jugarán una o más vueltas hasta desempatar.
20- En todo momento se respetará la mano a los efectos de repartir las cartas.

EL PUNTAJE MENOR:

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

PENALIDADES:

DEL JUEGO:

- 22- Entre ambos equipos no podrán consensuar de qué manera van a jugar, ya que deberán atenerse al Presente Reglamento.
- 23- Cualquier participante, tendrá el derecho de solicitar la intervención del Juez inmediatamente después de cometida la falta, en su defecto, al finalizar la mano. Recomenzado el juego no se tendrá derecho a reclamo alguno.
- 24- Cuando al dar las cartas, cae una boca arriba, será obligación del dador dar de nuevo, no corresponderá "la mano manda".
- 25- No se podrá soplar la jugada del compañero de equipo.
- 26- Quien puede soplar una jugada será cualquier adversario y no el compañero de equipo

CUANDO SE PIERDE EL DERECHO A LA BAZA JUGADA:

- 27- No se podrá indicar, ni arrimar las cartas que deben levantarse.
- 28- El que pudiendo levantar quince con la carta jugada y no lo hace, faculta de hecho al adversario para recoger dicha baza. La actitud primaria podrá interpretarse como una ventaja para impedir que el siguiente jugador logre una posible escoba.
- 29- Toda carta puesta íntegramente sobre la mesa no puede retirarse para jugar otra distinta ni volver a ser levantada por el mismo jugador, se la considera carta jugada, continuando la jugada el equipo contrario, en cualquier instancia del encuentro, sea ó no su turno. (Ver siguiente punto).
- 30- Si un jugador, juega antes de su turno en la ronda, la carta se considerará jugada (no puede levantarla, ni su pareja). Al que le corresponda jugar tendrá la opción de:
 - a) Levantar las bazas, incluyendo la carta mal jugada.
 - b) Si éste tenía posibilidad de realizar una escoba, lo hará sin dar importancia a la carta mal jugada, la cual continuará en la mesa.

ANULACIÓN DE LA MANO PARA EQUIPO INFRACTOR Y ANOTACIÓN DE PUNTOS PARA EQUIPO NO INFRACTOR:

- 31- El jugador que hace una levantada falsa, es decir que una baza suma más o menos de quince pierde derecho a los cuatro puntos en juego (cartas, oros, setenta y siete de oros), se le anulan las escobas conseguidas en esa vuelta y el adversario será quien se anote esos cuatro puntos más las escobas propias. Si ambos jugadores están en falta se anula la vuelta.
- 32- Cuando el que da cartas mezcla sus bazas con el mazo sobrante y no se pueda reparar el error separándolas, se suspenderá el juego en ese mismo instante y se castigará como en el caso anterior al infractor. El adversario se anotará los cuatro puntos de baraja y las escobas conseguidas hasta el momento.
- 33- Si durante el juego, algún participante descubriera que tiene más o menos cartas de las que debería tener, se anulará la mano y el infractor perderá las escobas y los cuatro (4) puntos en juego; que serán otorgados a la otra pareja. Si esto ocurriera antes de comenzar a jugar, se mezclarán las cartas y se dará de nuevo.

ANULACIÓN DE LA MANO PARA AMBOS EQUIPOS (INFRACCIONES COMPARTIDAS):

- 34- Cuando las penas son compartidas por ambos equipos, no importará cuales sean éstas y se anulará la mano.
- 35- En el caso que ambos equipos tengan más ó menos cartas en la misma instancia del encuentro, se anulará la mano.
- 36- Cualquier falta en que no pueda determinarse el Infractor.

DEL JUEZ:

- 37- Los fallos y determinaciones de los Jueces serán irrevocables.
- 38- En el mismo instante de cometida la falla, automáticamente deberá pararse la mano y dejar todo como está, solicitando la intervención de los jueces, los cuales emitirán el fallo.

SITUACIONES ESPECIALES:

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

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.

Segunda etapa: Simple eliminación.

TRUCO

Coordinador: ROBERTO JORGE VIGNALES

MODALIDAD: Parejas

SEXO Y CATEGORIAS

Mixto o de un solo sexo Única: nacidos en 1959 y anteriores.

DEFINICIÓN

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

Se jugará con barajas de cuarenta (40) cartas.

REGLAMENTACIÓN

- 1- Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas
- 2- La partida se jugará a 2 chicos de treinta (30).
- 3- MALAS: son los primeros 15 tantos y BUENAS los restantes 15 tantos
- 4- Mezclarán las cartas, se repartirán boca arriba solo una carta para cada uno y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.
- 5- El que da las cartas las mezcla o baraja y poniendo el mazo sobre la mesa pide al contrario inmediato que está sentado a su izquierda que corte, o sea, que separe el mazo en dos montones, hecho lo cual recogerá el mazo y sacando las cartas bien de "arriba" procederá a dar tres cartas a cada jugador en tres vueltas de una carta cada vez, comenzando por el jugador sentado a su derecha y que será llamado mano. El que da las cartas se lo llama PIE. En el resto de las jugadas se darán las cartas una vez por jugador siguiendo por turno por la derecha del primero que las dio y rigiéndose por lo expuesto hasta ahora.
- 6- No se permitirá que corte cualquier otro jugador sino exclusivamente el que esté sentado a la izquierda de quien reparte las cartas; tampoco se permitirá más de un corte, pero sí se permitirá que quien debe cortar golpee la baraja dando por "buena" la acción del carteo. En este caso el que da debe colocar la carta de "arriba" abajo y se dará 3 cartas a cada jugador

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

PARTIDA CORRIENTE: (de Cuatro)

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

CONSIDERACIONES GENERALES:

1. Cuando antes de jugar ninguna carta se va un bando “a baraja” sin decir palabra, queda terminado, ese tiro y el bando contrario, yéndose también a baraja cobrará dos (2) tantos a favor.
2. Las cartas ya jugadas que se hayan puesto con las del mazo, no podrán ser examinadas por ningún jugador, salvo en el caso de que se haya constatado durante el juego, que los contrarios no tenían el envido cantado. En ese caso podrán revisarse las cartas jugadas y si resultase exigir la falta enunciada.
3. El bando que la cometió deberá cobrar los tantos jugados los que pasarán a engrosar los tantos del denunciante. Si por el contrario no se probara la existencia de la falta, el bando acusado retirará para sí tres (3) tantos a título de indemnización.
4. Podrán irse a baraja los que quieran siguiendo el curso del tiro mientras queden con cartas los contrarios, sin que por eso sufra alteración alguna el juego.
5. El jugador podrá hablar lo que quiera y esto no tendrá valor, si no tiene las cartas vistas en la mano. Igualmente una vez pasada la primera mano, cualquier jugador podrá hablar lo que quiera del envido, sin que con ello incurra en falta.
6. Todas las propuestas o envites de juego deberán ser cerradas con las palabras QUIERO si son queridas (salvo en la combinación de Envidos cuando el que es convidado a él quiere reenvidar, en cuyo caso debe regirse por lo dispuesto en las reglas que tratan de esa combinación) o con un NO QUIERO o PASO si no son queridas. Cualquier otra frase parecida o equivalente de nada valen. Si no se responde nada se considerara no querida la invitación hecha.
7. Las voces o cantos de juego para ser tomados en cuenta deberán ser pronunciados claramente y en voz alta. Si un contendor no comprendiera claramente un envite, el que cantó deberá repetir el mismo ante el pedido del contrincante.
8. Una vez querida una invitación en la cual haya que cantar los puntos que se tienen, cualquier número que diga vale de un modo absoluto aún cuando se haya dicho por equivocación o en cosa ajena al juego.
9. Cuando se hace una invitación doble No se podrá obligar a los jugadores del bando contrario a que acepten el “envite completo”. Podrá QUERERSE uno solo de ellos.
De ser así, el bando podrá cantar: SIN LEY DE JUEGO QUIERO y PASO, cuando se acepte el envido, el real envido o la falta envido y se desestimase el truco, o bien se podrá cantar SIN LEY DE JUEGO PASO y QUIERO, cuando se quiera el truco y se desestimara el envido, el real envido o la falta envido.
10. Se llamará envite a cualquier invitación que se haga, ya sea en el envido como en el truco: se llamará revido cuando los contrarios contesten una invitación con otro envite, ya sea en el envido o en el truco.

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

12. Se jugará CON FLOR.

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

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

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

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

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

□ Contra flor al resto: si se acepta, quien gane esa apuesta gana el chico. Si no se acepta, la pareja que lanzó esa apuesta gana 4 tantos. En caso de que haya apuesta, el valor de la flor es la suma de los valores de los índices de las tres cartas más 20, teniendo en cuenta que, del mismo modo que para el envido, las figuras valen cero.

ENVIDO:

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

1. Se deberá proponer el envido antes de jugar alguna de las tres (3) cartas pues tal palabra pronunciada por quien haya jugado su primera carta nada vale.
2. Si él o los contrarios aceptan el envite de envido, ganará el que tenga envido de mayor punto cobrando dos puntos por cada vez que haya pronunciado la palabra envido, sino es aceptada la proposición el que la hizo cobrará a razón de un (1) tanto.
3. En caso de empate en el número de tantos, del envido querido, ganará la mano.
4. Cuando un envido ha sido querido y algún jugador no tuviese dos cartas del mismo palo deberá cantar la carta que tenga, y si todos los jugadores están en tal caso, ganará el que tenga la mayor. Conviene aclarar en este punto, que si el jugador no tiene dos (2) cartas iguales la mayor será el 7 de cualquier palo, dado que las negras solas tienen un puntaje menor que el as.
5. Cuando el envido es querido el que sea mano es el que comenzará a cantar los puntos que se tienen.
6. Si el que gana un envido se ha equivocado al cantar sus puntos (aun cuando con los que realmente tiene hubiera podido ganar) perderá los tantos que debería percibir los que serán cobrados por el bando contrario, lo mismo sucederá si el que gana un envido se va a baraja sin jugar o mostrarlas cartas con las que ganó el envido.
7. Una vez aceptado el envido con la palabra quiero no podrá revidar ninguno de los jugadores.
8. Todo revido encierra en sí la aceptación del envite anterior sin necesidad que previamente se mencione la palabra "quiero". Si el revido "no se quiere" se cobrarán los puntos correspondientes al envite anterior.
9. En caso que a una pareja le falte un tanto para ganar el partido y la pareja contraria le proponga envido o real envido, estos mantendrán su valor normal, quedando a criterio de la primer pareja si revida con falta envido o no.

REAL ENVIDO

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

FALTA ENVIDO

1. Puede hacerse la proposición de primera vez o como revido de un simple envido, de envido/envido o un real envido.
2. Si no se quiere el envite valdrá sólo un (1) tanto si fue echado de primera vez y los que correspondan los envites anteriores si fueran echados como revido. Si esta invitación es querida el que cobra ganara "tantos". Los mismos serán los necesarios para concluir un chico, en caso de estar en tantos "malos", en caso de estar en tantos "buenos" cobrará los tantos que al contrario le falte para concluir el chico.

TABLA DE PUNTAJE PARA EL "ENVIDO"

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

TRUCO:

1. Esta combinación, que es la que en definitiva da el nombre a este juego, es la que se desarrolla al final de cada tiro y se rige por las siguientes reglas:
2. Para ganar un truco es menester que se hagan dos (2) bazas de las tres (3) que tiene cada tiro. En esta combinación las cartas tendrán un valor aparte y distinto de lo que hemos mencionado para el envido.
3. Las cartas de mayor valor serán:

EL AS DE ESPADAS.

EL AS DE BASTOS.

EL SIETE DE ESPADAS.

EL SIETE DE OROS.

Estas cuatro (4) cartas son las llamadas BRAVAS.

4. A estas le siguen por orden: LOS TRES, LOS DOS, LOS ASES "FALSOS" (ases de copa y oro) LOS REYES, LOS CABALLOS, LAS SOTAS, LOS SIETE "FALSOS" (siete de basto y siete de copa)

LOS SEIS, LOS CINCO y por último LOS CUATRO. En este orden cada uno de ellos “mata” a los inmediatos inferiores y demás.

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

MANO EMPARDADA:

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

RETRUCO

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

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

El TRUCO querido y ganado valdrá dos (2) TANTOS El RETRUCO querido y ganado valdrá tres (3) tantos

Cuando el que previamente gritó TRUCO y fue RETRUCADO y no acepta perderá los dos (2) TANTOS como si hubiera cantado y perdido el simple TRUCO.

VALE CUATRO

Si luego del RETRUCO el primer jugador que echó el truco QUIERE el RETRUCO podrá echar el VALE CUATRO.

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

REGLAS GENERALES

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

CARTA DADA DE MÁS

1. Indefectiblemente cuando un jugador recibe una (1 o dos (2) cartas demás, la mano “va” de vuelta y “reparte” el mismo dador.
2. Si el jugador que recibió la o las cartas de más al ver un “buen juego” calla y es descubierta se le anotarán dos (2) tantos en contra.
3. Si el descubrimiento se realiza cuando se ha jugado o bien cuando se ha terminado, se le anotarán en contra tantos puntos como haya “ganado”.

CARTA “EN MANO”

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

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

CARTA SOLTADA, CARTA JUGADA

Cuando un jugador “suelta” la carta y ésta se ve en la mesa, será carta jugada. En cambio el jugador podrá cuantas veces quiera colocar “soltando” sus cartas “boca abajo” sobre la mesa, y esto no será carta jugada aunque la suelte.

CARTAS ENCIMADAS:

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

PALABRAS MAL DICHAS ADREDE:

1. Es usual escuchar los tradicionales ¡quiebro! por el quiero o ¡turco! por el truco, etc. Esto está definitivamente prohibido.
2. En cambio también se escucha el quiero ver, o no quiero ser cobarde, etc. y aquí valdrá el quiero o el no quiero, tal como se entiende primeramente el “no quiero”; o el “quiero”.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

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

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple

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

SISTEMAS DE DESEMPATES

PENTATLON

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

SAPO

Se realizará una (1) ronda de doce (12) lanzamientos.

TEJO

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

FUTBOL TENIS - TENIS DE MESA - NEWCOM - PÁDEL

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

AJEDREZ

- 1- Sistema Bucholz.

BURAKO - CHIN-CHON -

- 1- En caso de empate en puntos entre dos o más parejas o participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Diferencia de tantos.
 - Tantos a favor.
 - Sistema olímpico.

ESCOBA DE 15 – TRUCO

- 1.- En caso de empate en puntos entre dos o más parejas que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizan los siguientes criterios:
 - Diferencia de chicos
 - Diferencia de tantos
 - Tantos a favor
 - Sistema Olímpico

CAMINATA:

En caso de empate ganará la pareja que haya sido más regular vuelta por vuelta.