

Programa Provincial
“NEUQUEN JUEGA 2022”

Reglamentos deportivos
para personas con discapacidad

Contenido

Información general.....	3
Atletismo	4
Básquetbol sobre silla de ruedas (3 vs 3)	10
Boccias	15
Fútbol 3.....	19
Goalball	20
Natación	22
Parabádminton	25
Parataekwondo.....	28
Powerlifting.....	29
Tenis de mesa adaptado.....	30
Tenis en Silla de Ruedas.....	41
Voleibol sentado	42

Nota : Reglamentos Deportivos coincidentes con los Reglamentos de Juegos Nacionales Evita

Información general

Cuadro general de participación por categorías

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

Reglamentación

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

ACLARACIÓN: Se puede encontrar el reglamento oficial del I.P.C en

<http://Paralímpicos.soportec.es/publicación/ficheros/File/reglamento atletismo.pdf.es>

Atletismo

Cada categoría estará integrada por doce (12) atletas y ocho (8) delegados/acompañantes por edad de participación, solamente en la categoría sub 18 con clasificación 21/ 1 atleta femenina y 1 masculino con síndrome de Down. En caso de no completar la delegación se podrán sumar 2 atletas sordos y/o hipoacúsicos: un varón y una mujer Sub 18, en carácter de deportistas participativos.

Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18 (Ver cuadro anexo n°1).

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

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

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

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

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

Todos los atletas deberán presentar el certificado de discapacidad firmado por la máxima autoridad del deporte provincial. En el caso que el certificado no cuente con la especificación correspondiente a la patología, será obligatorio presentar un certificado médico con mayor información sobre el tipo y grado de discapacidad.

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

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

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

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

ATLANTOAXIAL.

CANTIDAD DE PRUEBAS

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

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

APOYO A DEPORTISTAS (Clases 11 y 12)

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

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

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

Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya supuesto para el resto de los competidores de la misma carrera.

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

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

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

DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE SILLAS DE RUEDAS (Motores y Parálisis Cerebral)

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

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

silla.

Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

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

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

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

Pista

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

Lanzamientos

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

VISUALES

Clasificación

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

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

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

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

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

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

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

Lanzamiento de Bala

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

Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

Lanzamiento de clavos, solo la clase f-32 realizara esta prueba

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

Carreras:

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

Las categorías sub-14 y sub -16 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 80 m y 150 m y la sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 m y 200 m.

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

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

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

Salto en Largo:

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

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

Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona pique).

Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera.

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

Aclaraciones

Los lanzamientos y los saltos:

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

Las carreras:

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

CUADRO ANEXO N°1 Pruebas Juegos Evita 2022

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

CUADRO ANEXO N°2 Cantidad de atletas y acompañantes

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

CUADRO ANEXO N°3 Modificaciones peso de bala

Discapacidad	Sub 14	Sub 16	Sub 18 FEMENINO	Sub 18 MASCULINO
Intelectual (20)	2 kg	3 kg	3 kg	4 kg
Síndrome de Down			2 kg	3 kg
Sordos e Hipoacúsicos			3 kg	4 kg
Ciegos (b1-b2-b3)	2 kg	3kg	3kg	4 kg
PC	F 32 Clava F 33: 1 kg F34 A 38: 2 kg	F32 Clava F 33:1kg F34 A 38:2kg	F 32 Clava F33 A 38: 3 kg	F 32: Clava F 33: 3 kg F 34 A 38: 4 kg

Motores	F 40 y 41: 2 kg F 42 a 46: 2 kg F 52 A 57: 1 kg F 58: 2 kg	F 40 y 41: 2 kg F 42 A 46: 3 kg F 52 A 57: 2 kg F 58: 3 kg	F 40 y 41: 2 kg F 42 A 46: 3 kg F 52 A 57: 2 kg F 58: 3 kg	F 40 y 41: 3 kg F 42 A 46: 4 kg F 52: 2 kg F 53 A 58: 3 kg
----------------	---	---	---	---

Salto en largo: Tabla de pique

Discapacidad	Sub 14	Sub 16	Sub 18
Intelectual (20)	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts
Ciegos (13)	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts
Ciegos (11-12)	Tabla ampliada de 1 mts A 1 mts del cajón	Tabla ampliada de 1 mts A 1 mts del cajón	Tabla ampliada de 1 mt A 1 mts del cajón
PC	Tabla(20 cm) a 50 cm cajón arena	Tabla(20 cm) a 50 cm cajón arena	Tabla(20 cm) a 50 cm cajón arena
Motores	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts	Tabla a 1 mts

Básquetbol sobre silla de ruedas (3 vs 3)

Categoría sub. 16 mixto - Edad de participación de 12 años a 16 años.

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

Es importante aclarar que para participar del deporte deberán utilizar, indefectiblemente la silla de ruedas, aún si su discapacidad le permitiera trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin el mismo.

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

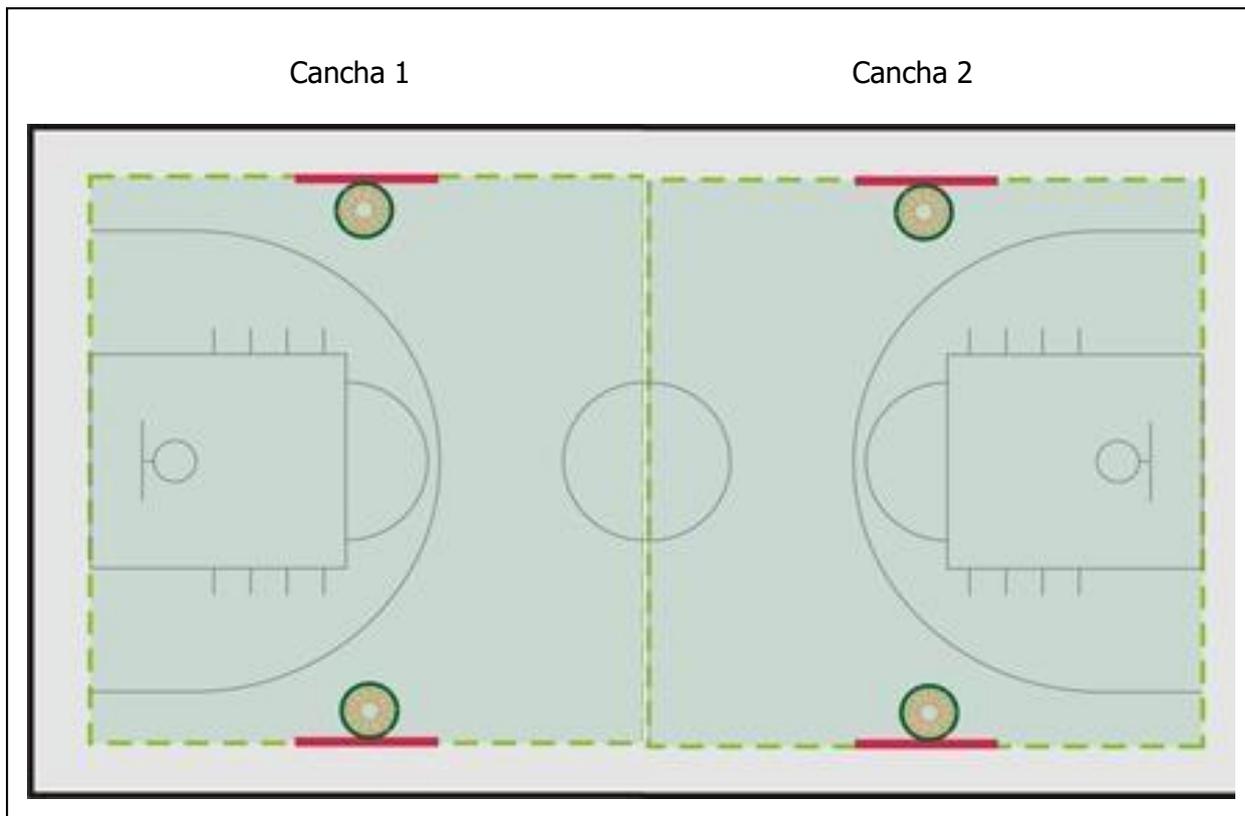
Certificación: La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología de base y grado de lesión claramente. Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

Inscripción: La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y 2 personas de Staff.

Aspectos reglamentarios:

1. Medidas y dimensiones.

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



- El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.
- La altura del cesto estará a 3,05
- Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho
- Se jugará con pelota DE MINI BASQUET (N°5)
- La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 m del aro.
- El tablero estará 0,80 m dentro de la cancha.
- Se utilizará reloj de posesión de 24 segundos.

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

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

Número de jugadores

- Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 (tres) comenzaran el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.
- Las sustituciones son libres como en el básquet 5vs5.

Equipamiento de los jugadores

- Se seguirán las reglas de IWBF.
- SE RECOMIENDA TENER 2 JUEGOS DE CAMISETAS NUMERADAS, 1 DE COLOR CLARA Y 1 DE COLOR OSCURA. La identificación de los jugadores será la que el equipo decida debiendo ser numérica y del número 0 (cero) al 99 (noventa y nueve), debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas una de color clara y otra de color oscura.
- Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas, pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

El árbitro y mesa de control.

- El juego será controlado por un árbitro de juego
- En la mesa de control se encontrarán el planillero y el cronometrista.

Duración del partido.

- Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno, con un intervalo entre período de 2 minutos.
- Tiempo muerto: Los equipos podrán solicitar 1 (un) tiempo muerto en el primer tiempo y 2 (dos) tiempos muertos en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario los equipos podrán pedir 1 (un) tiempo muerto por tiempo extra jugado.
- En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un período suplementario de 3 minutos. Se jugarán tantos tiempos suplementarios hagan falta, hasta quebrar la igualdad.

Inicio y reinicio del partido.

- Tanto el inicio, como en el reinicio del juego se realizará según normas FIBA e IWBF.
- El juego SE inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.
- El proceso de posesión alterna será la que se utilizará para dirimir que equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido o de sus tiempos suplementarios o cuando no queda claro quién tiene la posesión del balón o existe discrepancias arbitrales en una situación de juego. En todas esas situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

Valor de la canasta.

- El equipo ofensivo por dentro de la línea de 2 puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.
- Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.
- Los tiros libres convertidos tienen un valor de 1 punto.

Regla n°8: Faltas personales y de equipo.

- Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.
- Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.
- Un foul realizado en situación de tiro de un punto sin conversión, otorgará 1 tiro libre, si fuera en situación de tiro con conversión, sigue el juego.
- Un foul realizado en situación de tiro de 2 puntos sin conversión, otorgará 2 tiros libres, si fuera en situación de tiro con conversión, sigue el juego.

Regla n°9: Pelota fuera de cancha.

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

Regla n°10: Clasificación funcional.

- Cada jugador será clasificado por un clasificador y/o evaluador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas en la competencia de los Juegos Nacionales Evita.
- El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos.
- Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.
- Todos los jugadores que participen de los Juegos Nacionales Evita deberán ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Nacionales Evita.
- La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita SÓLO TENDRÁ VALIDEZ, para el desarrollo de dicho evento.
- No tendrán ningún tipo de validez para este evento, las clasificaciones funcionales de otras organizaciones del deporte como ser: Federación Argentina de Básquet Adaptado (FABA), Torneos Juveniles Bonaerenses, PARAEPAD, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.
- No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador, por ningún motivo.

Regla n° 11:

- Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no cumplan con esta regla serán pasibles de ser penalizados. Se penalizará al entrenador con una falta técnica, por la violación de dicha regla. **Están prohibidas las defensas zonales, las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.**

Regla n° 12: Normas IWBF que no serán tenidas en cuenta:

- Campo atrás.
- Regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

MANUAL DE CLASIFICACIÓN DEL JUGADOR DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.

Anexo defensa individual.

Conceptos:

- ***Cada jugador defiende a un oponente del equipo rival.***
- ***La defensa individual se puede tomar desde cualquier lugar de la cancha. No están todos los jugadores obligados a tomar la defensa individual en el mismo sector de la cancha.***
- ***Están prohibidas las defensas de doblaje o de atrape, excepto cuando la pelota está muerta.***
- ***Los cambios de marca en situación de cortinas u otra situación de juego, las ayudas defensivas, y los equilibrios defensivos no son consideradas defensas zonales.***
- ***Por defensas mixtas se entiende que son las defensas donde algunos jugadores marcan defensa individual y otros jugadores defensa zonal. Estas también estarán prohibidas.***
- ***Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quienes arbitrarán justicia en estos casos.***

Boccias

Participantes

- Se participará en la categoría Sub 18. Edad de participación de 13 años a 18 años.
- La lista de buena fe estará compuesta en esta edición 2022, 5 (cinco) atletas: 1 (un) atleta de la categoría BC1, 1 (un) atleta de la categoría BC2, 1 (un) atleta de la categoría BC3 y 2(dos) atleta de la categoría BC4. Cada participante con un técnico/asistente
- La delegación de Boccia de cada provincia estará compuesta además por 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC1, 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC2, 1 (un) Técnico/asistente para el jugador BC3 y 2 (dos) Técnico/asistente para el jugador BC4, lo que hace un total de diez (10) personas por delegación.
- Las edades de los atletas participantes en esta edición de los juegos, ha sido fijada en 13 años como mínimo y 18 como máximo
- Los atletas se dividen por categorías, no por sexo. Es un deporte mixto.

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

Espíritu de juego

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

Reglamento

- Consideraciones a tener en cuenta
- A continuación, detallamos algunas cuestiones que entendemos son importantes y que deseamos resaltar para un mejor entendimiento. El reglamento completo en castellano que será usado en esta competencia, puede ser descargado en la siguiente dirección:

<http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2018/11/Spanish-SPAIN-Rules-V3.pdf>

Asistentes

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

El Auxiliar del BC3 debe estar dentro del box de su jugador y no puede mirar hacia el área de juego durante los parciales.

- Estos Auxiliares desempeñan tareas como:
- Ajustar o estabilizar la silla de ruedas - cuando se lo pida el jugador;
- Modificar la posición del jugador en la silla - cuando se lo pida el jugador;
- Redondear y/o dar la bola al jugador - cuando se lo pida el jugador;
- Posicionar la canaleta (para los BC3) - cuando se lo pida el jugador;
- Hacer acciones rutinarias antes o después del lanzamiento;
- Recoger las bolas al final de cada parcial - cuando se lo pida el árbitro.
- Al Auxiliar no se le permite tener contacto físico directo (no tocar al jugador bajo ningún concepto) con el jugador durante el acto de lanzamiento, ayudando al jugador, empujando o modificando la silla de ruedas o el puntero. El auxiliar de BC3 no puede mirar hacia el área de juego durante el desarrollo de un parcial

Entrenador

- Está permitido que un entrenador, por división de juego, entre en las áreas designadas para la Zona de Calentamiento y la Cámara de Llamadas para cada partido. En la división individual, no se permite que el entrenador entre en el Área de Competición.

Bolas de Boccia

- Un juego de Bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Boccia utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed. Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En la división individual cada jugador puede utilizar su propia Bola blanca; en las divisiones de Parejas y Equipos cada competidor debe utilizar únicamente una Bola blanca. Las Bolas de la organización sólo pueden ser utilizadas por aquellos jugadores que no lleven sus propias bolas a la Cámara de Llamadas, o por aquellos jugadores cuyas bolas no cumplan los criterios en el control sorpresa.
- Criterios de las Bolas de Boccia:
- Peso: 275 g. +/- 12 g. (263 g min. – 287 g máx.)
- Circunferencia: 270 mm +/- 8mm. (262 mm min. – 278 mm máx.)
- No será necesario que las bolas sean de marcas registradas, siempre que se cumplan estos criterios. Las bolas deben tener un color definido de rojo, azul y blanco, y deben estar en buenas condiciones sin ninguna marca visible de corte. No están permitidas las pegatinas en las bolas.
- El Árbitro Principal y, en última instancia, el Delegado Técnico tomarán la última

decisión sobre si una bola puede ser utilizada.

Dispositivos Auxiliares

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

Sillas de Ruedas

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

Lanzamientos con canaleta (importante)

- Después que el árbitro presente la bola blanca, y antes del lanzamiento de ésta, el jugador que lanza debe mover su canaleta claramente al menos 20 cm a la

izquierda y 20 cm a la derecha. En los parciales de desempate, tanto en categorías individuales como en parejas, cada competidor debe balancear su canaleta 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha antes de lanzar su primera bola, pero después que el árbitro indique que es su turno.

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

El Comité Organizador de los Juegos Nacionales EVITA reconoce que pueden surgir durante los Juegos situaciones que no se encuentren previstas en este manual. Estas situaciones serán resueltas por el Delegado Técnico y el Arbitro Principal del torneo. Las Delegaciones pueden, si lo desean, hacer su reclamo al comité organizador.

Futbol 3

Participantes

- Categoría Sub 14.

La lista buena fe deberá estar conformada por 3 jugadores de campo, un arquero (que cumplirá la función de acompañante y de arquero, por lo tanto deberá ser mayor de 18 años) y 1 técnico. Los equipos deberán ser mixtos.

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

Campo de juego

- Dimensiones: 25 x 15 metros.
- Dos porterías con arcos tipo hockey sobre césped (3,66m de ancho y 2,14m de alto), en lo posible con postes redondos y sin fijar al piso (para evitar accidentes).
- El arquero tendrá un área de 1 metro hacia el lateral (desde el poste) y 2 metros hacia adelante.
- Se deberá contar con un área penal de 6 metros (tipo hándbol). En los laterales de la cancha se deberá contar con el vallado.

Equipos

- Los partidos serían de 3 vs 3 (un arquero y dos jugadores de campo)

Tiempo de juego

- Tiempos de 15 minutos corridos con 7 minutos de descanso.
- Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto (minuto técnico) por tiempo de juego (Parándose el reloj).

Faltas

- El saque del arquero no podrá pasar la mitad de cancha
- Cada 3 faltas se ejecutará un penal desde los 7 metros.
- Todos los jugadores deberán decir la palabra "VOY" cuando tengan la intención de ir a disputar el balón. De no ser así se sancionará falta.
- Las personas habilitadas para hablar durante el juego serán el arquero y el técnico/guía (no será necesario que haya un técnico al costado de la misma). El arquero podrá hablar hasta la mitad del campo de juego, mientras que el guía lo hará cuando el balón haya pasado la mitad de la cancha.

Goalball

Se participará en la categoría Sub 18. Edad de participación de 13 años a 18 años.

La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y 2 personas de Staff, y el reglamento oficial se puede encontrar en <http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/>

Adaptaciones de las reglas para los Juegos Nacionales Evita:

Aclaración:

Todos los participantes del torneo deben estar dentro de la clasificación B1 B2 y B3 sin excepción.

MODIFICACION REGLA 8:

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

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

Aclaración:

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

MODIFICACION REGLA 9:

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

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

MODIFICACION REGLA 12

- Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.
- Habrá al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente
- Una señal auditiva será dada 5 minutos antes de comenzar el partido. También habrá una segunda señal audible a los 90 segundos antes de comenzar cada mitad.
- Los jugadores que van a empezar cualquier de los dos medios tiempos deben estar en cancha, de frente a su propio arco y listos para la revisión de gafas, 90 segundos antes del comienzo de cada mitad. En caso de incumplimiento resultará en un penal de

equipo o personal, por retraso de juego "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME".

- El entretiempo será de 3 minutos de duración.
- Todos los equipos y jugadores deben estar listos para comenzar el partido cuando la mesa de árbitros anuncia "TIME" o cuando haya una señal auditiva. En caso de incumplimiento resultará en un penal de equipo o personal, por retraso de juego. "TEAM PENALTY or PERSONAL PENALTY- DELAY OF GAME". Cualquier mitad se considerará completa al final del tiempo.

NORMAS BASICAS DEL GOALBALL

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

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

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

CLASIFICACIÓN VISUALES

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

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

Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

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

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

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

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

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

Natación

Categorías sub -14 Y 16

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

La delegación deberá estar conformada por:

Discapacidad	Sub 14	Acompañantes	Sub 16	Acompañantes
Motriz (s1 a s10)	4 nadadores (2 masculinos y 2 femeninos)	3	4 nadadores (2 masculinos y 2 femeninos)	3
Intelectuales (s14)	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1
Ciegos y Disminuidos (s11a s13)	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1	2 nadadores (1 masculino y 1 femenino)	1

El Responsable de Natación de la delegación provincial será uno de los acompañantes de la misma, habilitado para participar de las reuniones técnicas como interlocutor válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Nacionales Evita.

Pruebas

- 25 m Libres
- 25 m Espalda
- 25 m Pecho
- 50 m Libres
- Posta: La Posta será 4 x 25 m Estilo Libre y deberá ser Mixta (50% Masculino y 50% Femenino)
 - Debe estar integrada por:
 - 1 atleta con Discapacidad Visual (S-11/S12/S13)
 - 1 atleta con Discapacidad Intelectual (S14)
 - 2 atletas con clasificación Funcional de S1 a S10 que sumados no podrán superar los 14 puntos.

Las provincias podrán combinarse para llegar a completar la posta.

La competencia se llevará a cabo agrupando a los nadadores de la siguiente manera:

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos los amputados y los nadadores con dismelia, lesión en la medula espinal y polio, los nadadores con parálisis cerebral y Les Autres ("los otros").

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras.

Hay 10 clases para estilo libre, espalda y mariposa (S1-S10); 9 clases para braza (SB1-SB9), y
10 clases para estilo individual (SM1-SM10)

Discapacidad visual

Hay 3 clases:

- S11-SB11-SM11
- S12-SB12-SM12
- S13-SB13-SM13

S11 SB11 SM11: Desde la no percepción de la luz en ninguno de los dos ojos hasta percepción de la luz, pero la incapacidad de reconocer la forma de una mano a ninguna distancia.

S12 SB12 SM12: Desde la capacidad para reconocer la forma de una mano hasta una agudeza visual de 2/60, y/o un campo visual menor de 5 grados.

S13 SB13 SM13: Desde una capacidad visual por encima de 2760 hasta una agudeza visual de 6/60, y/o un campo de visión de más de 5 grados y de menos 20 grados.

Discapacidad Intelectual

Todos los nadadores con una discapacidad intelectual cuya elegibilidad haya sido determinada de acuerdo con lo establecido en las reglas de Natación del IPC serán conocidos como S14, SB14, SM14.

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

Atletas con Discapacidad Motora

- Parálisis Cerebral
- Motores
- Amputados

Los Deportistas se dividirán o clasificarán para la competición, basados en su EDAD, SEXO

Los competidores son examinados funcionalmente en una camilla y en el agua, y a continuación se les asigna una clase funcional.

El sistema se utiliza un cálculo numeral de la capacidad locomotora como directriz expresada en números que muestran la variación en la eficacia de la propulsión de los nadadores con diferentes capacidades locomotoras.

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

Sordos e hipoacúsicos en los Juegos Nacionales Evita

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

Si, y solo si, de los 16 nadadores Sub 14 y Sub 16 quedaran lugares vacantes, se podrán sumar 2 nadadores sordos y/o hipoacúsicos: un varón y una mujer Sub 18, en carácter de deportistas participativos.

Se atribuye el carácter participativo a los deportistas mencionados en natación dado que las competencias serán premiadas como categorías independientes, pero no tendrán impacto en el medallero de los Juegos. Es importante aclarar que se promueve la idea de que a las finales nacionales lleguen aquellos deportistas que mejor representen a sus respectivas provincias.

A los nadadores se les permitirá realizar dos pruebas: una de 25 m y una de 50 m (25 m libres, espalda y pecho y 50 m libres).

Los participantes hipoacúsicos incluidos estarán a cargo de los acompañantes ya asignados a la delegación, es decir que no se suman nuevos acompañantes para esta discapacidad.

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

Todas las disciplinas adaptadas que se desarrollan en los Juegos Nacionales son deportes paralímpicos, porque son parte del Plan Estratégico de la Secretaría de Deportes de la Nación. En el caso de los sordos e hipoacúsicos, si bien no forman parte del movimiento paralímpico, se considera importante que cuenten con un espacio donde puedan desplegar su potencial como deportistas.

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

Parabádminton

La lista de buena fe estará conformada por atletas 2 atletas (uno femenino y uno masculino) y 2 técnicos, categoría sub 18.

MODALIDAD:

- Singles
- Dobles Mixto: Puntuación Máxima 8 PTS.

Ejemplos:

VÁLIDAS

- SL3 + SL3 = 6pts
- SL3 + SL4 = 7pts
- SL3 + SU5 = 8pts
- SL4 + SL3 = 7pts
- SL4 + SL4 = 8pts
- SU5 + SL3 = 8pts

NO VÁLIDAS:

- SL4 + SU5 = 9pts
- SU5+ SU5 = 10pts

CATEGORÍA: MENORES de 18 años – (nacidos en 2004/2005/2006/2007)

CLASIFICACIÓN FUNCIONAL:

-SL3 - SL4 - SU5

SL3

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

SL4

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

SU5

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

ASPECTOS REGLAMENTARIOS DE JUEGO:

1. Sorteo y cambio de lado.

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

Tanteo.

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

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

Saque.

Para que un saque se considere correcto:

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

Partidos individuales.

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

Partidos de dobles.

La zona de saque está en la primera imagen, en el campo superior. o Los jugadores deben servir y recibir desde el cuadro derecho cuando el equipo servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número par de puntos en el juego. Se saca desde el cuadro izquierdo cuando el número de puntos es impar. o El jugador del lado receptor que hubiera sacado la última vez debe permanecer en el cuadro de saque desde el que sacó, para recibir desde este. o El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al servidor será el receptor. o Los jugadores no cambiarán de cuadro de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio. El receptor es el único que puede devolver el saque, si su compañero toca el volante se considera falta. o Si el lado servidor gana la jugada, sumará un punto y el mismo servidor sacará desde el cuadro contrario. o Si el lado receptor gana un punto pasará a ser el servidor.

Errores en el saque.

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

- Ha sacado o recibido fuera de turno.
- Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto

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

Faltas.

Es una falta:

- Si el saque no es correcto
- Si durante el servicio, el volante:

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

-Si durante el juego, el volante: Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites). Pasa por la red o por debajo de ésta. No pasa la red. Toca el techo o las paredes laterales. Toca el cuerpo o ropa del jugador. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista.

Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente.

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

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

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

Parataekwondo

Participantes

Categoría Sub 18.

El equipo estará conformado por un varón, una mujer y dos acompañantes.

CATEGORÍAS (las categorías en las que se competirá en las finales Nacionales de los Juegos Evita son las descriptas a continuación)

Para deportistas con discapacidad o amputación de un brazo por debajo del codo.

Para deportistas con discapacidad o amputación de ambos brazos por debajo del codo.

Para deportistas con discapacidad o amputación de un brazo por encima del codo.

Para deportistas con discapacidad o amputación de ambos brazos por encima del codo.

Con respecto al peso se agruparán de la siguiente manera, habrá tres categorías de peso por género.

FEMENINO	MASCULINO
Hasta 49 Kg	Hasta 61 Kg
Hasta 58 Kg	Hasta 75 Kg
Encima de 58 Kg	Encima de 75 Kg

El siguiente reglamento será basado en el oficial WT Parataekwondo Mundial

http://www.worldtaekwondo.org/viewer_pdf/external/pdfjs-2.1.266-dist/web/viewer.html?file=http://www.worldtaekwondo.org/att_file/documents/World%20Para%20Taekwondo%20Competition%20Rules%2020211123.pdf

Powerlifting

Participantes

Categoría Sub 18. La edad de participación será de 15 a 18 años.

La delegación de este deporte estará conformada por un varón, una mujer y dos acompañantes.

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

REGLAMENTO INTERNACIONAL POWERLIFTING IPC

http://www.paralympic.org/.../140430203812443_2013-2016...

Tenis de mesa adaptado

Participantes

- Se participará en la categoría Sub 18. Edad de participación de 13 años a 18 años.
- El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 1 entrenador y 1 acompañante asistente.

División en clases:

- Los atletas con discapacidad se dividen en clases de competición dependiendo de la funcionalidad específica de cada atleta, y de acuerdo con el sistema de clasificación de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Un clasificador habilitado será el encargado de la clasificación de los jugadores.
- Los equipos deberán estar conformados por 3 (tres) atletas exclusivamente según se detalla a continuación:
- Dos atletas con discapacidad motriz, pudiendo ser en silla de ruedas (Clases 1 a 5), o de pie (Clases 6 a 10).
- Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador en silla y uno parado. Pueden dos en silla, dos parados o uno y uno.
- Un atleta con discapacidad intelectual (Clase 11).
 - Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una mujer, sin importar la clase de competición, entendidas como las clases de 1 a 11.
 - Las clases de competición se abrirán únicamente con la participación mínima de 3 atletas, en caso contrario se combinarán con la clase inmediata superior y así sucesivamente.
 - Si un atleta es clasificado para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 6 a 10, no podrá participar en las clases 1 a 5.

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

SISTEMA DE COMPETENCIA - Un equipo por provincia.

- Pruebas a disputarse
- **Singles.**

Evento Individual

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

Las clases que cuenten con un número superior a 8 atletas, se dividirán en zonas de 3 o 4 jugadores, (prioridad zonas de 4 jugadores), competirán en una primera etapa de zonas de todos contra todos. Los primeros 2 clasificados pasarán directamente a

una zona final eliminación directa, llave A.

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

Todos los partidos se disputarán al mejor de 5 sets.

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

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

Premiación

Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores de cada clase de competición abierta en la modalidad de zona única según el siguiente detalle:

- Zonas de hasta 4 atletas: Oro, Plata, Bronce
- Zonas de hasta 3 atletas: Oro, Plata. (No se entrega bronce).

En los casos de llaves de eliminación directa se entregará: Oro, Plata y 2 Bronces a ambos atletas que lleguen a semifinal, solamente en la llave A.

Medallero: Se entregará una Copa a la provincia que resulte primera en el medallero, resultante de la sumatoria de cantidad de medallas de oro en primera instancia, si hubiere empate, cantidad de medallas de plata, y si hubiere empate cantidad de medallas de bronce.

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

Clasificación

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

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

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

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

A los atletas se les solicitará realizar diferentes tipos de testeos físicos y se los hará practicar en una mesa de tenis de mesa, con objeto de evaluar su rango de movilidad y fuerza a fin de asignarlos a su clase de competición respectiva.

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

Reglamento técnico de juego

- Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Versión actualizada y traducida al español 2018/2019: [http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento Tecnico de Ju ego 2018-2019.pdf](http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-2019.pdf)
- Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier

jugador.

Síntesis del reglamento

- La Mesa
- La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.
- La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.
- La superficie de juego puede ser cualquier material y por proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.
- La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una
- línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.
- La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.
- Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm de anchura y paralela a las líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

EI CONJUNTO DE LA RED

- El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.
- La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el limite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.
- La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.
- La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

LA PELOTA

- La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.
- La pelota pesara 2.7 gramos.
- La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

LA RAQUETA

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

- Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.
- El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.
- La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² si superior a 50 cm².
- La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.
- El recubrimiento llegara hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.
- La hoja, cualquiera capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.
- La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.
- Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.
- Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrara a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

DEFINICIONES

- Una jugada es el periodo durante el cual estará en juego la pelota.
- La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.
- Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.
- Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.
- La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.
- La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.
- Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.
- Un jugador obstruye la pelota si él, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

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

- jugada.
- El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.
- El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.
- El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.
- Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.
- Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.
- Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

SERVICIO CORRECTO.

- El servicio comenzara con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.
- Después, el servidor lanzara la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.
- Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocara sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.
- Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.
- Es responsabilidad del jugador servir de forma que el árbitro o arbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.
- Si no hay árbitro asistente y arbitro esta dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.
- Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganara un tanto.
- Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganara un tanto.
- Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando el considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

DEVOLUCION CORRECTA.

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

ORDEN DE JUEGO.

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

ANULACION.

- La jugada será anulada:
- Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.
- Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.
- Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.
- Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.
- Se puede interrumpir el juego:
- Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;
- Para introducir la regla de aceleración.
- Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.
- Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

TANTO.

- menos que la jugada sea anulada, un jugador ganara un tanto:
- Si su oponente no hace un servicio correcto.
- Si su oponente no hace una devolución correcta.
- Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.
- Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras

- ser golpeada por su oponente.
- Si su oponente obstruye la pelota.
 - Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.
 - Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 5.4.3, 5.4.4, y 5.4.5.
 - Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, mueve la superficie de juego.
 - Si su oponente, o cualquier cosa que éste vista o lleve, toca el conjunto de la red.
 - Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.
 - Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.
 - De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (5.15.2)

JUEGO.

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

PARTIDO.

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

ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

- El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.
- Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.
- Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.
- En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restará primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.
- En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasara a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasara a ser restador.
- El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el

siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiara su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

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

ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

- Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudara sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudara con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.
- Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudara con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.
- En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

REGLA DE ACELERACIÓN.

- Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrara en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas
- Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudara con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.
- Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.
- A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganara el tanto si hace 13 devoluciones correctas.
- Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

Reglas adaptadas

En un partido de dobles, en donde haya un jugador en silla de ruedas, la primera devolución será del jugador que este ubicado como 1º restador, luego podrá ser devuelta por cualquiera de los dos libremente. El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiara su

orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

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

ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

- Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.
- Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.
- En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

REGLA DE ACELERACIÓN.

- Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas
- Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.
- Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.
- A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganará el tanto si hace 13 devoluciones correctas.
- Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

Reglas adaptadas

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

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

Reglas y Reglamentos para Competiciones Paralímpicas de Tenis de Mesa

General

Los atletas con discapacidad se separan en clases, dependiendo de las lesiones y limitaciones descritas en el sistema de clasificación. Un panel de clasificación internacional es el encargado de la clasificación de los jugadores a nivel internacional.

- Clases 1-5 para jugadores en silla de ruedas
- Clases 6-10 para jugadores de pie
- Clase 11 para jugadores con discapacidad intelectual

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

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

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

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

Silla de ruedas

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

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

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

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

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

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

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

Si cualquier estructura de soporte adicional se agrega a la silla de ruedas, los jugadores deben solicitar la clasificación o reclasificación para esta silla modificada. Cualquier adición a la silla de ruedas sin reclasificación y autorización escrita en la tarjeta de clasificación internacional será considerada ilegal y el jugador podrá ser descalificado. Las mesas deben permitir el acceso de las sillas de ruedas sin obstruir las piernas del jugador y también permitir el acceso de dos sillas de ruedas para los partidos de dobles.

Reglas para el juego en pie

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pie discapacitados. Todos los jugadores juegan de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la ITTF. En las tarjetas de clasificación hay una sección indicando que limitaciones, si hay alguna, tiene un jugador para efectuar un servicio legal.

Conducción del partido

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

Tenis en Silla de Ruedas

Participantes

- Categoría Sub 18. La edad de participación será de 13 a 18 años.
- El equipo estará conformado por un varón, una mujer y dos acompañantes.
- Los jugadores deberán utilizar sillas de ruedas para jugar

reglamento general

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

SE COMPETIRÁ EN SINGLES Y DOBLE MIXTO

Reglamento técnico de juego

Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional

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

Voleibol sentado

El sitting volleyball o voleibol sentado es uno de los deportes paralímpicos para personas con DISCAPACIDAD FÍSICA que más desarrollo ha tenido en los últimos años.

En 2017 se realizaron los Juegos Parapanamericanos Juveniles en San Pablo, incluyendo nuestra disciplina en la modalidad de juego reducido 6 vs 6 y cuyas reglas serán las bases en esta competencia.

Habrán mínimas adaptaciones al reglamento y algunos puntos que detallaremos a continuación.

Participantes

Se participará en la categoría Sub 18.

La lista de buena fe estará compuesta por 3 (tres) jugadores con discapacidad, más 2 (dos) atletas convencionales y 2 (dos) acompañantes (un/a técnico/a y un/a delegado/a). La edad de participación será de 14 a 18 años (Los jugadores convencionales deberán tener la edad correspondiente a esta categoría).

Los equipos serán mixtos.

Participarán los jóvenes que porten una Discapacidad mínima (VS2) y Discapacidad visiblemente comprobable (VS1).

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

<http://www.worldparavolley.org/wp-content/uploads/2018/01/World-ParaVolley-Classification-Rules-Jan2018.pdf>

Reglamento - Adaptaciones y aclaraciones (se adjunta el Reglamento Oficial en español y el Juvenil en inglés)

Área de juego

Dimensiones: 4x4 m.

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

Red: 1.10 m

Equipos

Composición: el equipo estará conformado por un máximo de 5 jugadores

Es obligatorio mínimo por equipo 2 o 3 jugadoras mujeres.

La categoría es de 14 a 18 años – (Juegos Parapanamericanos Juveniles)

Todos los jugadores deben cumplir con los **requisitos de elegibilidad**- Clase E. Dos jugadores VS1 (Discapacidad) y dos VS2 (Discapacidad mínima)

Vestimenta

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

Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 4

Estructura de juego

Para ganar un set: cuando un equipo alcanza 17 puntos con diferencia de 2. En caso de empate 17-17 se sigue jugando hasta alcanzar la diferencia de 2 puntos

Para ganar el partido

Gana el equipo que obtiene dos sets.

En todos los casos se jugará 3 sets. También se jugará a 17 puntos con diferencia de 2

Posiciones

En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deben estar dentro de su campo a excepción del sacador. No hay posiciones, excepto el turno de saque que debe ser ejecutado por el jugador como lo indique la planilla de juego.

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

Acciones de juego

Faltas al jugar la pelota

“Despegarse” en todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben permanecer en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros. El despegue está permitido solo en una acción defensiva siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.

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

Jugador en la red

Penetración por debajo de la red

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

Contacto con la red

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

Bloqueo

Bloqueo de saque

Está permitido bloquear el saque

Sustituciones

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

Límites de sustituciones

Un jugador puede ser reemplazado por el que se encuentra afuera. Ese cambio abierto se rige por las mismas reglas que la sustitución común.

NOTA: El cambio se cierra una sola vez por set- como expresa el reglamento- pero en este caso volverá a la rotación flotante en el saque.