

Reglamentos adaptados

***Juegos Deportivos
Nacionales Evita***

2024



Contenido

ORGANIZACIÓN	3
INFORMACIÓN GENERAL	4
ATLETISMO	5
BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3).....	10
BOCCIA	13
GOALBALL.....	16
NATACIÓN.....	18
TENIS DE MESA.....	21
VÓLEIBOL SENTADO	30



ORGANIZACIÓN

Coordinación de Logística:

Sr. Ariel BREA

e-mail: abrea@deportes.gob.ar

Prof. María Belén MARTÍNEZ

e-mail: bmartinez@deportes.gob.ar

Sra. Romina VACATELLO

e-mail: rvacatello@deportes.gob.ar

Coordinación de Competencias:

Lic. Juan Manuel AGUIRRE

e-mail: jaguirre@deportes.gob.ar

Prof. Santiago FRIDMAN

e-mail: sfridman@deportes.gob.ar

Lic. Sergio GARCÍA

e-mail: sgarcia@deportes.gob.ar

Coordinación de Recursos Humanos:

Lic. Julián CRUDO

e-mail: jcrudo@deportes.gob.ar

Coordinación de Cómputos y Comunicación:

Lic. Leonardo BALLESTERO

e-mail: lballestero@deportes.gob.ar

Coordinación de Capacitaciones:

Sr. Horacio Fabián CANEIRO

e-mail: hcaneiro@deportes.gob.ar

Sr. Alejandro CASSETTAI

e-mail: acassettai@deportes.gob.ar

INFORMACIÓN GENERAL

Cuadro general de participación por categorías

Disciplina	Categoría Sub-16	Categoría Sub-18
Atletismo		X
Básquet s/rueda	X	
Boccia		X
Goalball		X
Natación	X	
Tenis de mesa		X
Vóley sentado		X

Reglamentación

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

ACLARACIÓN: Se pueden encontrar los reglamentos oficiales del I.P.C en <https://www.paralimpicos.es/deportes-paralimpicos>

ATLETISMO

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 16 A 18 AÑOS – Nacidos en los años 2006, 2007 y 2008)

La lista de buena fe, estará integrada por ocho (8) atletas y cuatro (4) entrenadores (Ver cuadro anexo n°1).

Es obligatorio que el equipo esté conformado por un 50% de varones y un 50% de mujeres.

El/la responsable del Área de Discapacidad de la Delegación Provincial será uno de las personas acompañantes de la misma, habilitado/a para participar de las reuniones técnicas como interlocutor/a válido ante la Coordinación General del Área de Discapacidad de los Juegos Deportivos Nacionales Evita.

Por lo tanto, la delegación estará conformada por: 8 atletas y 4 entrenadores (Ver cuadro anexo N°2).

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

- 2 (dos) Atletas: 1 (Uno) con discapacidad intelectual y 1 (Uno) con Síndrome de Down
- 2 (dos) Atletas con discapacidad motora.
- 2 (dos) Atletas con parálisis cerebral.
- 2 (dos) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).

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

Cada atleta deberá 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:

- Que los padres, madres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL
- 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 en las 4 pruebas (dos de pista y dos de campo). Excepto sub 18 intelectuales y personas ciegas 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)

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

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

El/la guía no puede, en ningún momento, tirar del/de la atleta ni empujarlo para darle impulso. Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el/la atleta y el/la 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 del guía.

Esta decisión será tomada en base al peligro o desventaja que esto haya será responsabilidad exclusiva de la dirección de la prueba, decidir si se descalifica o no a la persona que incurra dicha falta 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 al público 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/as atletas sordo/as ciegos/as 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 o directora de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores/as.

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

Pista

Aquellos/as 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.

Aquellos atletas que participen en pruebas de pista, en silla de ruedas, deben hacerlo en forma obligatoria con casco.

CABE ACLARAR: La organización no dispone de los mismos, por lo tanto, cada atleta debe traer su casco.

Lanzamientos

Los elementos serán provistos por la organización.

Los/as atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.

Los/as 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. No se permitirá que los/as asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descripta 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/L0 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/L0 hasta aquellas con agudeza visual de L/L0 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/as los/as 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/as competidores/as 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/a Técnico/a 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/as 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 realizará esta prueba

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

Carreras:

La categoría sub -18 (intelectuales, motores, pc y ciegos) correrán 100 m y 200 m.

Los/as atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un/a atleta guía que los 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/La guía puede acompañar al/a la 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/a atleta con discapacidad visual requiera de guía, durante la competencia propiamente dicha y debido a que dicha persona debe coincidir con la performance del/la atleta (el guía podrá ser menor de 21 años, pero mayor de 18 años).

En todas las carreras de 200 y 150 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.

En la prueba (1500 m) podrán participar solo la categoría sub 18, intelectuales, y personas ciegas/as y disminuidos/as visuales.

Nota:EN ESTA PRUEBA SE PONDRÁ UNA MARCA MÍNIMA. DESDE LA ORGANIZACIÓN ES IMPORTANTE DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS EN UN MARCO DE SEGURIDAD PARA TODOS, SOBRE TODO DE LOS Y LAS ATLETAS. LA PRUEBA DE 1500 MTS DEBE SER ENTRENADA DURANTE EL AÑO, POR LO QUE SE DECIDE PONER UNA MARCA MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN, PARA QUE NO INSCRIBAN DEPORTISTAS SIN ENTRENAMIENTO PREVIO, EVITANDO ASÍ MALAS EXPERIENCIAS.

LAS MARCAS MINIMAS SERAN PARA EL MASCULINO 07:30"- PARA EL FEMNINO 08:30"

Salto en Largo:

En el caso de los/las atletas T1 y T2 se utilizarán las siguientes adaptaciones:

El/La entrenador/a puede dar señales acústicas para orientar al/a la 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/la atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona piqué). Los/as atletas pueden optar por saltar con o sin carrera.

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

CUADRO ANEXO N°1
Pruebas Juegos Evita 2024

Categorías	Sub. 18			
	Int	Cie.	Mot	P C
S. en Largo	X	X	X	X
L. de Bala	X	X	X	X
L. de Clava				X
100 m	X	X	X	X
200 m	X	X	X	X
1.500 m	X	X		

CUADRO ANEXO N°2
Cantidad de atletas y acompañantes

Categorías	Sub 18	
	Atletas	Acomp.
Intelectual	2	1
PC	2	1
Motores	2	1
Ciegos	2	1
TOTAL	8	4

CUADRO ANEXO N°3
Modificaciones peso de bala

Discapacidad	Sub 18 FEMENINO	Sub 18 MASCULINO
Intelectual (20)	3 kg	4 kg
Síndrome de Down	2 kg	3 kg
Ciegos (b1-b2-b3)	3kg	4 kg
PC	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: 3 kg F52 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

BÁSQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (3vs3)

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 12 A 16 AÑOS – Nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011 y 2012)

La lista de buena fe estará compuesta por 4 (cuatro) jugadores como máximo y 2 (dos) entrenadores. (Preferentemente uno de cada género)

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

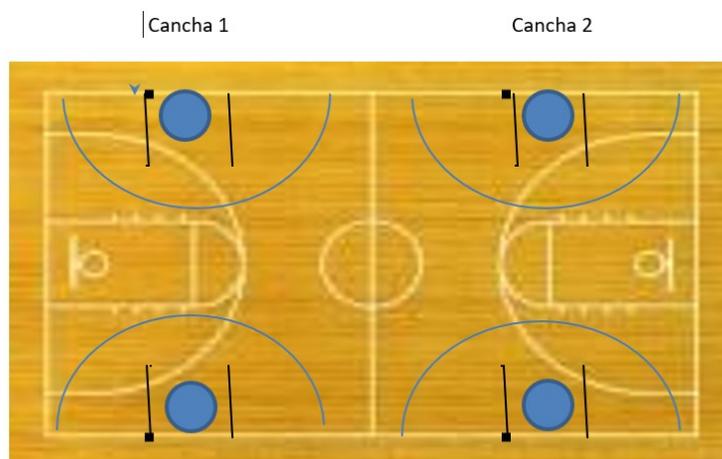
Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar, sí o sí, la silla de ruedas, aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

Se competirá en un nivel de juego: sub 16 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.

Aspectos reglamentarios:

1. Medidas y dimensiones.

1.1. Las dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña en el siguiente esquema:



1.2 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.

1.3 La altura del cesto estará a 3,05

1.4 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho

1.5 Se jugará con pelota de MINI BASQUET N° 5

1.6 La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 mts del aro.

1.7 El tablero estará 0,80 mts. dentro de la cancha.

1.8 Utilizaremos el reloj de posesión en 24 segundos.

1.9 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 mts de las líneas laterales de una longitud de 1,5 mts desde la línea final y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión.

2. Número de jugadores
 - 2.1. 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.
 - 2.2. Los equipos deben contar en cancha con sus tres jugadores, de manera obligatoria, salvo en situaciones excepcionales, como ser salida por foules, o descalificaciones y no tener suplentes en el banco.
 - 2.3. Las sustituciones son libres como en el básquet 5 vs 5.
3. Equipamiento de los jugadores
 - 3.1. Se seguirán las reglas de IWBF.
 - 3.2. 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.
 - 3.3. 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.
4. El árbitro y mesa de control.
 - 4.1. El juego será controlado por un árbitro de juego,
 - 4.2. En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.
5. Duración del partido.
 - 5.1. Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.
 - 5.2. 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.
 - 5.3. En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.
6. Inicio y reinicio del partido.
 - 6.1. Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizará según normas FIBA e IWBF.
 - 6.2. El juego de inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.
 - 6.3. 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.
7. Valor de la canasta.
 - 7.1. El equipo ofensivo por dentro de la línea de dos puntos, la conversión tiene un valor de 1 punto.
 - 7.2. Línea de 2 puntos: Detrás de la línea de 2 puntos el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.
 - 7.3. Los tiros libres convertidos tienen un valor de un punto.
8. Faltas personales y de equipo.
 - 8.1. Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.
 - 8.2. Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.
 - 8.3. Foul en situación de tiro de un punto sin conversión 1 tiro libre, en situación de tiro con conversión sigue el juego.

- 8.4. Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión 2 tiros libres, en situación de tiro con conversión sigue el juego.
9. Pelota fuera de cancha.
 - 9.1. Tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizará según normas IWBF.
10. Clasificación funcional.
 - 10.1. 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.
 - 10.2. El rango de clasificación es desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos
 - 10.3. Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo en cancha.
 - 10.4. Todos los jugadores que participen de los Juegos Nacionales Evita deben ser clasificados funcionalmente por el Equipo de Clasificación de los Juegos Nacionales Evita.
 - 10.5. La clasificación funcional otorgada en los Juegos Nacionales Evita SÓLO TENDRÁ VALIDEZ, para el desarrollo del evento antes mencionado.
 - 10.6. No tiene 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, PARAEPADE, IWBF, u otras de Federaciones de otros países.
 - 10.7. No existirá ningún tipo de franquicia en la clasificación funcional para ningún jugador por ningún motivo.
11. Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de ser penalizado el entrenador con una falta técnica ya que esta falta será considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.
12. Normas IWBF que no tendremos en cuenta.
 - 12.1. Campo atrás.
 - 12.2. 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 están prohibidas
- Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quien arbitrará justicia en estos casos.

BOCCIA

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 13 A 18 AÑOS – Nacidos en los años 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 Y 2011)

La lista de buena fe estará compuesta 2 (dos) atletas y 2 (dos) entrenadores.

1 (un) jugador BC1, con 1 técnico o asistente y 1 (un) jugador BC3 con un Técnico o asistente, lo que hace un total de cuatro (4) personas por delegación.

Los atletas se dividen por categorías, no por sexo. Es un deporte mixto.

1 (un) Atleta BC1 (Masc o Fem) 1 (un) Técnico o Asistente

1 (un) Atleta BC3 (Masc o Fem) 1 (un) Técnico/ o 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

El reglamento completo en castellano, traducción hecha en España, puede ser descargado en la siguiente dirección:

https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2023/03/Spanish-Spain-BISFed-International-Boccia-Rules-%E2%80%93-2021_2024-v.2.1.pdf

Esta versión en castellano es sólo para un mejor y más rápido entendimiento del reglamento.

Debemos aclarar que para cualquier situación que se presentará y que se deba dirimir se utilizará esta versión en inglés:

<https://www.worldboccia.com/wp-content/uploads/2024/04/World-Boccia-International-Rules-v2.2.pdf>

CONCEPTOS BÁSICOS

Definiciones

Clasificación	Designación de los Atletas de acuerdo con el Reglamento de Clasificación de BISFed.
División	Uno de los diversos niveles de competición dependiendo de la clasificación.
HOC	(Host Organising Committee) Comité Organizador Local.
HR, AHR, TD, ATD	Árbitro Principal (HR), Asistente del Árbitro Principal (AHR), Delegado Técnico (TD), Asistente del Delegado Técnico (ATD).
Asistente de Entrenador	(CA - Coaching Assistant) Persona que actúa como entrenador. Debe sentarse al lado de la mesa del marcador.
Competidor	(Side) En la División individual, un competidor es un (1) Atleta. En la División de Parejas, un Competidor son dos (2) Atletas. En la División de Equipos, un Competidor son tres (3) Atletas. Auxiliares, Operadores de Canaleta, Entrenadores y Asistentes de Entrenador, son miembros adicionales del Competidor.
Auxiliar	(SA - Sport Assistant) Auxiliar para Atletas BC1 o BC4 que juegan con el pie, de acuerdo con las Reglas para Auxiliares.
Operador de Canaleta	(RO - Ramp Operator) Asiste a los Atletas BC3 de acuerdo con las Reglas para el Operador de Canaleta. Reconocido como Atleta por el IPC (Comité Paralímpico Internacional).
Bola	Una de las bolas rojas o azules, o la bola Blanca (ref. 5).
Bola Blanca	(Jack) Es la Bola Blanca Diana.
Bolas de Organización	(Competition Balls) Bolas de un fabricante con Licencia, proporcionadas por el HOC, para utilizarlas durante el Torneo.
Lanzar	(Propel) Término utilizado para definir la acción de lanzar una bola hacia el área de juego. Esto incluye el lanzamiento, patada, o deslizamiento de la bola cuando se utiliza un dispositivo auxiliar (canaleta). En la presente traducción se ha utilizado lanzar en lugar de impulsar (propel).
Bola no Jugada	(BNP - Ball Not Played) Aquellas Bolas que un Competidor no lanza durante un parcial. Las Bolas no jugadas se convierten en "Bolas Perdidas".
Bola Perdida	(Dead Ball) Es una bola de color que ha salido fuera del campo tras haber sido lanzada, una bola retirada del campo por el Árbitro a consecuencia de una infracción, o una bola que no ha sido jugada una vez acabado el tiempo del competidor, o una bola que el Atleta ha elegido no jugar.
Bola de Penalización	(Penalty Ball) Es una bola adicional lanzada al finalizar un parcial, adjudicada por el Árbitro al cometer el otro competidor una infracción.
Balanceo a ambos lados	(Two-way swing) Mover claramente la canaleta al menos 20 cm a la izquierda y 20 cm a la derecha.
Fuera de la línea de tiro	(Out of the Way) Todas las pertenencias deben estar en la parte trasera del box de lanzamiento. El Operador de Canaleta DEBE mover su propio material para que no interfiera al oponente, ni ser dañado por el oponente al moverlo. El Atleta debe estar detrás de su propio box de lanzamiento.
Cuando la bola es soltada	El Atleta está en el movimiento final de soltar la bola. Para BC3, esto incluye el tiempo durante el que la bola se desliza por la canaleta.
Material	Sillas de ruedas, canaletas, guantes, férulas, punteros, y cualquier otro dispositivo auxiliar.
Silla de ruedas	Silla de ruedas, scooter, camilla... Un Atleta DEBE usar una silla de ruedas para competir.
Dispositivo del Test de Rodadura	(Roll Test Device) Una rampa estándar de BISFed para realizar el test de rodadura, que se usa para comprobar que las bolas ruedan.
Plantilla de Bolas	(Ball Template) Es una plantilla estándar de BISFed con dos agujeros específicos utilizados para confirmar la circunferencia de las bolas.
Balanza	Es una balanza con una precisión de 0,01g usada para pesar las bolas.



Zona de Calentamiento	(Warm up Area) Zona designada para que los Atletas puedan calentar, antes de entrar en Cámara de Llamadas.
Cámara de Llamadas	(Call Room) Lugar donde registrarse antes de cada partido.
Área de Competición	(FOP - Field of Play) Área que contiene todos los terrenos de juego. Esto incluye los marcadores de tiempo.
Terreno de juego	(Court) Es el área delimitada por las líneas del campo. Esto incluye los boxes de lanzamiento.
Area de Juego	(Playing Area) Es el terreno de juego menos los boxes de lanzamiento.
Box de lanzamiento	(Throwing Box) Uno de los seis rectángulos marcados y numerados, desde los que juegan los Atletas.
Línea de lanzamiento	(Throwing Line) Es la línea del terreno de juego detrás de la cual los Atletas lanzan la bola.
Línea V	(V Line) Es la V que atraviesa el terreno de juego, y que la bola blanca debe cruzar completamente para estar en juego.
Cruz	(Cross) Es la marca en el centro del área de juego.
Cuadro Diana	(Target Box) Cuadrado de 35cm x 35cm en la Cruz para las bolas de penalización.
Torneo	(Tournament) La totalidad de la Competición o Competiciones incluyendo la clasificación de material. La Ceremonia de Clausura finaliza el Torneo. Un Torneo puede contener más de una competición.
Competición	(Competition) Todos los partidos individuales son una Competición. Todos los partidos de Parejas y Equipos son una Competición.
Partido	(Match) Un juego entre dos Competidores.
Parcial	(End) Una parte de un partido cuando todas las bolas han sido jugadas por ambos Competidores.
Parcial Interrumpido	(Disrupted End) Es cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego.
Parcial Reiniciado	(Restarted End) Es un Parcial Interrumpido que ha sido demasiado alterado para que las bolas sean reposicionadas, o se desconoce el resultado anterior a esa alteración, y entonces el parcial debe ser reiniciado.
Infracción	(Violation) Es una acción realizada por un Atleta, Auxiliar, Operador de Canaleta, Competidor, Asistente de Entrenador, o Entrenador, que sea contraria a las reglas del juego, y que conlleve una penalización.
Tarjeta Amarilla	(Yellow Card) Una tarjeta amarilla de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una amonestación.
Tarjeta Roja	(Red Card) Una tarjeta roja de alrededor de 7cm x 10cm y mostrada por el Árbitro para señalar una descalificación.

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 Árbitro Principal del torneo. Las Delegaciones pueden, si lo desean, hacer su reclamo al comité organizador.

GOALBALL

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 13 A 18 AÑOS – Nacidos en los años 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 Y 2011)

La lista de buena fe estará compuesta por 3 (tres) jugadores/as como máximo y 2 (dos) entrenadores.

El reglamento oficial se puede encontrar en <http://www.ibsasport.org/sports/goalball/rules/>

Adaptaciones de las reglas para los Juegos Nacionales Evita:

Aclaración: La totalidad de los participantes del torneo deben estar dentro de la clasificación B1 B2 y B3 sin excepción.

1. PARTICIPANTES

1.1. Clasificación La competencia será de carácter mixto.

1.2. Composición de los equipos

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres jugadores, (una mujer como mínimo). Cada equipo podrá tener hasta dos (2) técnicos en el banquillo.

1.3. Todos los participantes del torneo deben tener entre 13 a 18 años.

1.4. La jugadora mujer: Es obligación para participar de forma competitiva que el equipo cuente en su formación al menos con una mujer.

2. JUGADOR LESIONADO

2.1. Si en un equipo se lesiona alguno de los tres participantes, el equipo queda fuera de la categoría de competencia, los jugadores/as sanos pueden continuar participando en la categoría participativa si se juntan con otro equipo en condiciones similares, (este punto será aclarado en la charla técnica).

2.2. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea considerarlo lesionado y a proceder de la forma antes expresada.

2.3. Si un jugador/a se lesiona, el equipo perderá el partido siendo ganado por el equipo rival. Si el jugador/a lesionado no se recupera para el próximo partido perderá nuevamente el partido quedando los puntos a favor del equipo rival.

2.4. La organización no realizará ninguna modificación en el Fixture si a un equipo se le lesiona algún integrante del equipo y no puede continuar compitiendo.

Aclaración:

- Los árbitros/as deben ser notificados por escrito durante el sorteo, de cualquier jugador/a/es del equipo que no estén involucrados en el juego, pero se ubicará en el banco, en este caso estos jugadores/as 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/a deberá abandonar el área de banco y se cobrará un penal en contra.
- Está prohibido que se sienten en el banco de suplentes dirigentes, coordinadores, acompañantes, etc. cualquier persona que no esté inscrita como entrenador en la lista de buena fe.

3. ARBITRO:

3.1. Se contará con nueve Árbitros oficiales: 1 (un) Coordinador/a

3.2. 8 (ocho) árbitros para realizar las diferentes funciones

3.3. Se solicitará ayuda a voluntarios o para cumplir las funciones de juez de línea.

4. TIEMPO DE JUEGO

4.1. Un partido será de un total de 16 minutos dividido en 2 mitades de 8 minutos cada uno.

4.2. Habrá al menos 5 minutos entre el final de un juego y el comienzo del siguiente.

- 4.3. 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.
- 4.4. Los jugadores/as 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".
- 4.5. El entretiempo será de 3 minutos de duración.
- 4.6. Todos los equipos y jugadores/as 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 BÁSICAS DEL GOALBALL

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores/as cada uno. 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 y las 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.

Al comienzo de todos los partidos cada equipo consistirá de tres (3) jugadores/as en cancha (debe contar como mínimo con una persona de género femenino en su formación total).

Un equipo se verá forzado a perder el juego si no puede comenzar ese juego con tres (3) jugadores/as en cancha.

Además, cada equipo puede tener dos (2) ayudantes en el banco durante el juego.

NATACIÓN

SUB16: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 12 A 16 AÑOS – Nacidos en los años 2008, 2009, 2010, 2011 Y 2012)

El evento de natación será competitivo y los equipos estarán conformados por 6 (seis) atletas en total y 3 (tres) entrenadores.

La delegación deberá estar conformada por:

Natación	Sub 16	Entrenadores
Motores y Parálisis Cerebral (S1 a S10)	3	3
Intelectuales Y S. Down	1	
Ciegos y Disminuidos Visuales	1	
Sordos e Hipoacúsicos	1	

En cuanto a la Categoría Intelectuales, cada Provincia podrá optar por traer un nadador clase S14 o clase S21 (jóvenes con Síndrome de Down), ambos dentro de la categoría INTELECTUALES.

Cabe aclarar que competirán por separado dentro de la misma categoría de intelectuales y serán premiados por separado.

NOTA: ES IMPORTANTE QUE INTENTEMOS CONFORMAR LA DELEGACION CON UN 50% MASCULINO Y UN 50% FEMENINO E INTENTAR CUBRIR LOS CUPOS PARA ASEGURAR COMPETITIVIDAD.

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

Pruebas:

25 m Libres
 25 m Espalda
 25 m Pecho
 25 m Mariposa
 50 m Libres
 50 m Espalda
 50 m Pecho
 50 m Mariposa

Postas: La Postas serán 4 x 25 m Estilo Libre Mixta (50% Masculino 50 % Femenina)

Las postas no serán premiadas, y deberán integrarse entre provincias (2 o más) para poder completar el número de nadadores por relevo.

Motores hasta 34 puntos

Discapacidad Visual (S-11/S12/S13) 49 puntos

Discapacidad Intelectual (S14)

A los Nadadores se les permitirá realizar hasta 4 pruebas.

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

Este sistema permite que compitan juntos las personas con alguna discapacidad motriz

Atletas con Discapacidad Motora

Deficiencias elegibles	Ejemplos de Condición de salud
Deficiencia de la Fuerza Muscular:	Ejemplos lesión medular traumática (completa o incompleta, tetra, paraplejía o paraparesia), distrofia muscular, síndrome post-polio y espina bífida
Deficiencia en Miembros	Ejemplos: Dismelia y Alteración Congénita o Alteración Traumática del Crecimiento de un miembro.
Diferencia en el largo de una pierna	Ejemplos: Dismelia y Alteración Congénita o Alteración Traumática del Crecimiento de un miembro.
Baja talla	Ejemplos Acondroplasia, Disfunción de la hormona de crecimiento y osteogénesis imperfecta.
Hipertonía Ataxia Atetosis	Ejemplos de una Condición de Salud Subyacente que puede llevar a Hipertonía incluyen: Parálisis Cerebral, Traumatismo Encéfalo Craneano, ACV
Deficiencia del Rango Pasivo de Movimiento	Ejemplos: Artrogrifosis, Contractura resultante de una inmovilización articular crónica o trauma que afectó a una articulación.

Los competidores/as son evaluados funcionalmente en tres instancias:

- Evaluación Física la cual es obligatoria en camilla
- Evaluación Técnica en Agua
- Evaluación mediante la observación durante la Competencia para completar la Sesión de Evaluación.

En relación al grado de Limitación de la Actividad que el Atleta muestra como resultado de la Deficiencia, se aplicará un sistema de "puntaje". Estos puntos se califican sobre la base de todas las partes de la Sesión de Evaluación y el puntaje final determina la Clase Deportiva en la que va a competir el Atleta

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)

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

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 2/60 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/as 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, y dentro de esta categoría cada Provincia podrá optar por traer intelectuales (S14 SB14 Y SM14) o niños con Síndrome de Down (S21 SB21 SM21)

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

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

Atletas Sordos e hipoacúsicos en los Juegos Nacionales Evita S15 SB15 SM15

En esta edición de los Juegos Nacionales Evita participaran con igualdad de oportunidades, atletas motores, visuales, intelectuales, síndrome de down, y sordos:

Carácter participativo: en esta oportunidad solo tendrán los Relevos, NO serán premiadas Y NO impactarán en el medallero.

Las competencias serán premiadas por clase, categoría sub 16 (de 12 a 16 años) y género.

En esta oportunidad serán premiados con la regla del menos 1. De igual manera serán premiados los nadadores no elegibles por la regla del menos 1, pero estas medallas no impactarán en el medallero, ya que no entran en el sistema de competencia.

Es importante promover nuestro deporte. Seguir fomentando la formación y el desarrollo de los nadadores, y acompañar a los profesores y entrenadores brindándoles herramientas técnicas Y reglamentarias para elevar la calidad del evento, y a tal efecto estamos a disposición para resolver cualquier inquietud, técnica, de clasificación o reglamentaria, para lo cual esperamos se contacten con nosotros para organizar durante el evento una jornada o clínica.

Para la correcta acreditación como participantes, en el caso de los atletas Sordos e Hipoacúsicos, 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.

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 las personas sordas a los Juegos Nacionales Evita es un pedido realizado por la mayoría de las provincias desde hace varios años.

TENIS DE MESA

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 13 A 18 AÑOS – Nacidos en los años 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 Y 2011)

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 2 (dos) entrenadores.

División en clases:

Los/as 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/as.

Los/as 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 1 a 10).

Nota: No tienen que ser obligatoriamente un jugador/a 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 persona de género femenino, 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/a atleta es clasificado/a para participar en la competencia de pie, es decir en las clases 1 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/as, (prioridad zonas de 4 jugadores/as), 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/as 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 de jugadores/as clasificados y la misma será determinada por el Juez/a General de la competencia.

Evento Dobles:

Se realizarán los siguientes eventos en la modalidad dobles:

Jugadores en sillas de ruedas Dobles jugadores de pie

Dobles jugadores con discapacidad intelectual (Clase 11)

La modalidad de competición será la misma empleada para los eventos individuales. Los dobles pueden ser conformados 2 hombres, 2 mujeres o mixto.

Los dobles podrán estar integrados por jugadores de la misma provincia o jugadores de diferentes provincias.

Premiación

Se entregarán medallas (oro, plata y bronce) a los jugadores/as 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 a una persona de género femenino entre sus atletas, no podrán acceder a la premiación del medallero general.

Clasificación

Todos los/las 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/as delegados/as provinciales el cronograma con los horarios de clasificación.

Para la clasificación los/as 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/as 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/as 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

1. Se utilizará el reglamento aprobado por la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Versión actualizada y traducida al español 2018/201r:

http://www.fatm.org.ar/documentos/reglamento/8/Reglamento_Tecnico_de_Juego_2018-201r.pdf

2. Habrá una zona de entrada en calor, la cual podrá ser utilizada por cualquier jugador/a/a.

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 7L cm. del suelo.

La superficie de juego no incluye los laterales de la parte superior de la mesa.

La superficie de juego puede ser de cualquier material y 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 límite 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 pesará 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 plana 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 ni 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 llegará 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 mostrará 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 comenzará con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

Después, el servidor lanzará la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 1L 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 tocará 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 el árbitro está 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 ganará un tanto.

Siempre que haya un claro incumplimiento de los requisitos de un servidor correcto no se dará advertencia alguna y el restador ganará un tanto.

Excepcionalmente, el árbitro podrá atenuar los requisitos para un servicio correcto cuando él considere que una determinada discapacidad física impide su cumplimiento.

DEVOLUCIÓN CORRECTA.

Tras haber servido o devuelto, 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.

ANULACIÓN.

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.

A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganará 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 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

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 (2.15.2)

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, ganará 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 pasará 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 cambiará 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 cambiará 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 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 r 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 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

1º) 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 L-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 PIÉ

No hay excepciones a las Reglas del tenis de mesa para jugadores en pié 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.

VÓLEIBOL SENTADO

SUB18: (EDAD DE PARTICIPACIÓN DE 13 A 18 AÑOS – Nacidos en los años 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 Y 2011)

Cada equipo estará integrado por 3 (tres) jugadores/as con discapacidad - MÍNIMAMENTE, UNA JUGADORA MUJER – y 1 (un) entrenador, quienes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencias.

Clasificación funcional -

La clasificación se realizará el día previo a la competencia a cargo de un Clasificador oficial. Los jugadores deben concurrir acompañados por su entrenador o adulto responsable de la delegación. No se permitirá la participación de jóvenes con patologías donde la sensibilidad se encuentre alterada. A excepción de presentar un consentimiento informado por la familia y/o responsables. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad -

Clase E - elegible

Clase R: aquellos jugadores cuya clasificación pueda ser modificada producto del entrenamiento y mejora de las capacidades coordinativas y condicionales. En los casos que esto ocurriera y el jugador R se convirtiera en NO

Elegible:

- si durante la Clasificación se constata que un jugador no resultará elegible - al no poderse reemplazar - el equipo podrá competir SOLO en la FASE PRELIMINAR de manera PROMOCIONAL. La evaluación funcional se realizará antes de la competencia dejándose por escrito las categorías de los jugadores y el compromiso de la evaluación funcional en cancha para los R.

Aquellos equipos que no cumplan con los requisitos en cuanto a la composición y elegibilidad de sus jugadores sólo jugarán la etapa preliminar. En caso de llegar a la fase final no podrán avanzar. Ese lugar será ocupado por el equipo que lo suceda en puntaje.

La característica de participación será Libre en todos los casos. Sólo se participará en la modalidad Comunitario.

Reglamentación

<http://paravolleypanam.com/wp-content/uploads/2022/06/Official-Sitting-Volleyball-Rules-Youth-2022-2024-Spanish-v2-2022-3-29.pdf>

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

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 17 puntos con una diferencia mínima de dos

(2) puntos.

Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior, con número legible. 3.1.6. La RED se colocará a 1.10m.

Sistema de Competencia: Ver Anexo II "Sistemas de Competencia".

Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate.

El sistema de distribución de puntos por partido disputado será el siguiente:

2 (dos) puntos al equipo ganador.

1 (uno) punto al equipo perdedor.

0 (cero) punto al equipo que no se presente a jugar.

El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 Set a 0, (17-0, 17-0).

Criterios de Desempate:

En la Fase Regular y Final en la “Zona A” para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate.

Se utilizarán por orden de prioridad los siguientes criterios:

- Mayor cantidad de sets a favor.
- Menor cantidad de sets en contra
- Menor cantidad de puntos en contra.
- Mayor cantidad de puntos a favor.
- Sorteo.

Equipo incompleto: si un equipo no cumple con la regla de dos jugadores con discapacidad en cancha se declara incompleto y podrá seguir compitiendo en forma PROMOCIONAL. Queda imposibilitado de clasificar a la rueda final si esta condición continúa.

Si la cantidad de puntos obtenidos en forma reglamentaria- antes del partido con equipo incompleto le permitiera pasar a la instancia final y en ella volviera a participar con el plantel reglamentario, podrá seguir jugando. Solo habrá perdido los puntos de ese partido por equipo incompleto”

Área de juego

Dimensiones: 10 x 4 m (Las dimensiones del área podrán ser adaptadas en el caso de ser necesario)
Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.

Red: 1.10 m

Vestimenta

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

Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 99

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 en la recepción de saque antes de enviar la pelota al campo contrario.

En defensa no podrá enviarse intencionalmente la pelota en el primer golpe, quedando a criterio del árbitro.

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

Los jugadores sin discapacidad rotarán con el jugador sin discapacidad

Límites de sustituciones regulares: 1 por set

Sustitución regular: puede realizarse un cambio. El jugador que ingresa podrá permanecer dos puntos. 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.

IMPORTANTE: Toda situación no prevista en los presentes reglamentos será resuelta exclusivamente por la Organización de los Juegos Deportivos Nacionales Evita. Asimismo, cuando la interpretación de estos Reglamentos deportivos difiera de otras interpretaciones anteriores, estos reglamentos tendrán prioridad. Julio de 2024. V2