

AUTORIDADES PROVINCIALES

Gobernador de la Provincia de Buenos Aires
DANIEL OSVALDO SCIOLI

Secretario de Deportes
MARCELO GARRAFFO

Subsecretario de Deporte Social
RICARDO GIORGIERI



El deporte y la cultura, junto a la educación, son una poderosa herramienta de integración y desarrollo. Promueve hábitos de vida saludables y contribuye a la formación integral de nuestros jóvenes, porque ayuda a inculcarles el sentido de la solidaridad, el esfuerzo, el compromiso, la tolerancia, el sentido de las reglas, haciendo sus vidas más sanas y fundamentalmente manteniéndolos lejos del flagelo de la droga y del delito. En la práctica cotidiana del deporte renovamos las energías para ganarle a la inseguridad.

Nuestras pretensiones están enfocadas en lograr una sociedad más justa y equitativa, por eso nuestras preocupaciones se encuentran dirigidas a atender las demandas que surgen de los sectores más vulnerables de la Provincia. En este sentido, confiamos en el deporte y el arte como un recurso para la recreación, el esparcimiento y también como un componente de la salud física y moral de la población.

Los Juegos Deportivos Buenos Aires – La Provincia han tenido una gran convocatoria durante el año 2008, alcanzando la cifra de 1 millón 300 mil jóvenes y adultos mayores, quienes se sumaron a las distintas disciplinas propuestas. Para este año esperamos elevar la cantidad de participantes y llegar al millón y medio de concurrentes.

Con el mismo espíritu, seguimos promocionando el Deporte Social impulsando a los Clubes de Barrio, que son fundamentales en el desarrollo social, deportivo y cultural en los municipios. Así mismo apuntamos a la promoción y desarrollo de personas con capacidades diferentes, brindando la posibilidad concreta y efectiva de crecimiento personal y social a través de la práctica deportiva y artística. Todos estos emprendimientos se encuentran acompañados de una planificación en obras de infraestructura que permiten el desarrollo de políticas deportivas y ayudando a que el mayor número de ciudadanos accedan a ellas.

Trabajar integralmente en deporte, cultura, educación y salud es un instrumento vital para construir una juventud más saludable, más fuerte y una Provincia cada vez más solidaria y mejor. Por eso impulsamos distintas capacitaciones que contribuyen a la formación de recursos y refuerzan la profesionalización de las actividades deportivas.

Queremos convertir a la provincia de Buenos Aires en sede de los mejores eventos deportivos y culturales de nivel internacional, nacional y provincial, y atraer importantes beneficios laborales y turísticos que hacen al crecimiento económico, ayudan a generar empleo y mejorar la calidad de vida.

El deporte y el arte nos enseñan el sacrificio, la tenacidad, la perseverancia; nos enseña a no aflojar nunca, a no darse por vencido. Con este espíritu estamos trabajando en 2009, redoblando los esfuerzos y comprometiéndonos de cara al futuro para poder seguir avanzando en una provincia que tiene un compromiso muy grande con el conjunto de la República Argentina. Unidos es más fácil. Los invitamos a participar.

Daniel Scioli
Gobernador
Provincia de Buenos Aires
2009
pág. 2

AUTORIDADES DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
BUENOS AIRES – LA PROVINCIA

Coordinador General
OSCAR BUSTAMANTE

Coordinador Técnico Administrativo
EUGENIO ESTEBAN ACHINELLY

Coordinador de Deportes Juveniles
SERGIO ALEJANDRO VERDÚ

Coordinador de Deportes Abuelos
CARLOS EDUARDO VARELA

Coordinador de Artística
VICTOR CARLOS HERRERA

Coordinador de Discapacitados
OSVALDO JORGE HERNANDEZ

Tribunal de Disciplina
JUAN CARLOS MEDINA

DESTINATARIOS:

Los Juegos Deportivos “Buenos Aires La Provincia” 2009 están destinados a todos los adolescentes de la Provincia de Buenos Aires, de ambos sexos.

PARTICIPANTES:

En los Juegos Deportivos “Buenos Aires La Provincia”, podrán participar Escuelas, Sociedades de Fomento, Clubes, Centros de Educación Física, Institutos Militares, Liceos Policiales, Instituciones Barriales, comercios, fábricas, organismos privados, Asociaciones de beneficencia, Iglesias, Institutos de Menores, Sindicatos, Gremios, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Buenos Aires. En aquellos casos que jóvenes adolescentes quieran participar y no tengan ningún organismo ni privado ni estatal que los representen, podrán hacerlo a través de un mayor que se responsabilice de su organización interna y ante los organizadores de las distintas instancias o etapas de ejecución. **Todo equipo representativo deberá ir acompañado por una persona mayor de edad (mayor de 21 años, al cierre de la inscripción de la presente edición)** que se hará responsable ante los organizadores de la conducta y el comportamiento de los participantes, dentro y fuera de los lugares de competencia.

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

PAUTAS DE INSCRIPCION:

1. Los participantes deberán representar a un solo Municipio.
2. Los inscriptos deberán ser residentes en los distritos por los cuales participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el D.N.I. al 31 de diciembre del año anterior a la edición en curso.
3. Los inscriptos podrán participar por su establecimiento educacional con la constancia actualizada de alumno regular, aunque el domicilio de dicho establecimiento no coincida con el distrito de residencia del participante, como así también, si la residencia del participante se encontrara fuera de los límites de la Provincia de Buenos Aires.
4. La constatación de la trasgresión de alguna de estas pautas, significará la descalificación del equipo o del atleta (en pruebas individuales), y las sanciones que correspondan para los adultos implicados. De comprobarse la inscripción de un deportista federado en la categoría no federado, se descalificará al equipo, y en caso de pruebas individuales al deportista. Las Postas serán considerados como equipos.
5. A los efectos de los Juegos Deportivos “Buenos Aires La Provincia”, los CEF (Centros de Educación Física) tendrán participación en todas las modalidades, siempre y cuando la conformación de sus equipos se ajuste a la reglamentación específica del deporte en que participen, pero no serán considerados como un establecimiento educacional.
6. Todo deportista que no registre competencia alguna desde el 1 de enero de 2007 hasta la fecha, perderá su condición de federado, no importando el deporte de que se trate. En el caso de aquellos jugadores que sigan apareciendo en los registros federativos, o bien que sean incluidos en listas de buena fe, estos deberán aportar la certificación correspondiente de la federación a la cual pertenecen, que PRUEBE que no registró competencia. No será tomada como válida la certificación extendida por el club.
7. Por la mera circunstancia de suscribir la correspondiente Lista de Buena Fe, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar. Asimismo reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina allí establecido o el órgano que en el futuro lo reemplace, consintiendo expresamente lo establecido por el Art. 28 del Reglamento de Transgresiones y Penas. en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

DISCIPLINAS DE DEPORTES

DEPORTE	SEXO	CATEGORIA	AÑO NAC.	MODALIDAD
ATLETISMO intelectuales	Masc. y fem.	Menores	1995/96/97	LIBRE
		Cadetes	1993/94	LIBRE
		Juveniles	1992 y anteriores	LIBRE
ATLETISMO sordos	Masc. y fem.	Menores	1995/96/97	NO FEDERADOS
		Cadetes	1991/92/93/94	NO FEDERADOS
ATLETISMO PC y motores	Masc. y fem.	NIVEL 1 Menores	1995/96/97	NO FEDERADOS
		NIVEL 1 Cadetes	1993/94	NO FEDERADOS
		NIVEL 2	1989 a 1992	NO FEDERADOS
		NIVEL 3	1979 a 1988	NO FEDERADOS
ATLETISMO ciegos	Masc. y Fem.	Menores	1995/96/97	ESCOLAR NO FEDERADOS
		Cadetes	1991/92/93/94	LIBRE
BOCCIA	Masculino	NIVEL 1	1993/94/95/96/97	NO FEDERADOS
		NIVEL 2	1989 a 1992	NO FEDERADOS
FÚTBOL	Masculino	Menores	1995/96/97	ESCOLAR NO FEDERADOS
		Cadetes	1992/93/94	ESCOLAR NO FEDERADOS
		Juveniles	1991 y anteriores	NO FEDERADOS
NATACION	Masc. y fem.	Menores	1995/96/97	NO FEDERADOS
		Cadetes	1991/92/93/94	NO FEDERADOS
GIMNASIA AEROBICA	Mixto	Unica	1997 y anteriores	LIBRE

DISCIPLINAS ARTISTICAS

DISCIPLINA	MODALIDAD	CATEGORIA	AÑO NAC.
ARTESANIAS	Vegetales	Unica	1997 y anteriores
	Cerámica	Unica	1997 y anteriores
	Cuero	Unica	1997 y anteriores
MANUALIDADES		Unica	1997 y anteriores
ARTES PLASTICAS	Pintura Grupal	Unica	1997 y anteriores
DANZA FOLKLORICA	Conjunto	Unica	1997 y anteriores
TEATRO INTEGRADO	Grupal	Unica	Discap.. 1997 y anteriores
			Convenc. 1991 a 1997

MODALIDADES DE LA COMPETENCIA

(Importante leer también Reglamentación Específica de cada disciplina)

- a) NO FEDERADOS: Será reservada para los atletas que no tengan ningún tipo de actividad federativa o actividad que se consigne en el reglamento específico de cada disciplina. Los atletas sólo podrán inscribirse en el municipio donde tienen registrado su domicilio o por su establecimiento educacional.
- b) ESCOLAR NO FEDERADOS: En esta modalidad podrán tomar parte los alumnos regulares de los establecimientos educacionales que no tengan actividad federativa. Será condición indispensable que en los deportes de conjunto, la totalidad del equipo cumpla con la condición de alumno regular del establecimiento al que representan.

CRONOGRAMA:

Inscripción: Hasta el 31 de mayo.

CATEGORIAS DE DEPORTES QUE CLASIFICAN PARA FINAL NACIONAL JUEGOS EVITA 2009

Etapla Municipal: del 1º de junio al 9 de agosto.

Etapla Regional: del 10 de agosto al 18 de setiembre.

Final Provincial: octubre.

CATEGORIAS Y DEPORTES QUE NO ESTAN INCUIDOS EN LOS JUEGOS NACIONALES EVITA 2009

Etapas Municipales: del 1º de junio al 31 de agosto.

Etapas Regionales: del 1º de setiembre al 23 de octubre.

Final Provincial: noviembre.

RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA:

Etapas Municipales : Dirección de Deportes Municipal.

Etapas Regionales : Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.
Dirección de Deportes del Municipio Sede.

Final Provincial : Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

DELEGADO MUNICIPAL:

Para el desarrollo de la competencia en las etapas Regional y Final Provincial, será indispensable la presencia de un Delegado Municipal (mayor de 21 años) en cada escenario donde se realicen actividades. Este Delegado será el único referente municipal ante los organizadores, debiendo colaborar con la organización y/o coordinación deportiva de los J.D. De no ocurrir así, no podrá competir la representación deportiva correspondiente.

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

SEGURO DE RESPONSABILIDAD CIVIL:

Etapas Municipales: A cargo del Municipio.

Etapas Regionales: Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

Final Provincial: Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires.

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

INSCRIPCIÓN:

La inscripción será libre y gratuita, y se efectuará en el lugar que cada municipio determine.

Para formalizar la misma deberá presentarse:

- Lista de Buena Fe: COMPLETA, por triplicado (el ORIGINAL, para la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires, una copia para el Municipio y la tercera copia para el equipo participante).
- Ficha de autorización.
- Ficha Médica.
- Fotocopia D.N.I. actualizado.

ENTREGA DE DOCUMENTACIÓN A LA SECRETARÍA DE DEPORTES

Al cierre de la inscripción:

Lista de Buena Fe **original y duplicado**.

Plazo de entrega: Hasta 10 (diez) días después del cierre de la Inscripción.

Cabe destacar que la presentación de las mismas ante la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires no significa su aprobación, la que queda supeditada al control posterior por parte del Coordinador de la disciplina en cuestión.

- Se entregarán las Listas de Buena Fe únicamente, quedando en poder del municipio la ficha médica y la ficha de autorización, las cuales podrán ser requeridas por la Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires en cualquier momento.
- La documentación será entregada separada por deporte, modalidad y categoría. No será recibida ninguna otra documentación que no sea la especificada.
- Las fichas médicas, de autorización y certificado de discapacidad, quedarán en poder del municipio mientras dure la Etapa Municipal, debiendo remitirse aquellas fichas de los clasificados para la Etapa Regional y Final Provincial.
- Para la Final Provincial cada municipio deberá entregar, por cada atleta clasificado, la ficha médica y de autorización.

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

Al finalizar la Etapa Municipal:

Elevación por nota de los equipos ganadores Municipales o nómina de deportistas (según deporte), dentro de las 48 horas de finalizada la competencia de cada disciplina.

Al finalizar Etapa Regional:

El municipio sede deberá remitir dentro de las 48 horas de finalizada la competencia el detalle de los ganadores (primero y segundo puesto) a la coordinación del deporte respectivo.

DOCUMENTACIÓN:

El único documento válido será el DNI, o Cédula de Identidad de la Policía Federal.

NO SE ACEPTARÁ EL D.N.I. SIN ACTUALIZAR.

En caso que un participante se encuentre con el D.N.I. en trámite, se le permitirá competir presentando la constancia del trámite, acompañada por fotocopia de la partida de nacimiento y foto actualizada, certificadas por el Director de Deportes, Director de la Escuela a que represente o Inspector de Educación Física.

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

ACLARACION: Aquellos participantes que clasifiquen para representar a la Provincia de Buenos Aires en la Final Nacional de los Juegos Evita 2009, sólo podrán tomar parte de la misma si poseen su DNI actualizado, de acuerdo a lo establecido por la Secretaría de Deportes de la Nación.

PARTICIPACIÓN:

Los Juegos Deportivos están divididos en tres categorías de participación según la edad: MENORES, CADETES Y JUVENILES. Las edades correspondientes a cada una de ellas, son las consignadas en la reglamentación específica de cada disciplina.

- a) Los participantes podrán optar por inscribirse en la categoría inmediata superior. Ej.: un Menor podrá participar en Cadetes o bien un Cadete en Juvenil. Pero un Menor no podrá hacerlo en Juvenil.
- b) Los participantes podrán inscribirse y/o participar en más de un deporte en la Etapa Municipal.
- c) En la Etapa Regional de clasificar, podrán participar en dos deportes como máximo.
- d) De clasificar para la Final Provincial sólo podrán participar en un deporte. También podrá participar en los deportes promocionales de dicha Final.

También podrán hacerlo en el área Artística, no siendo responsabilidad de los J.D. la superposición de cronograma que pudiera producirse (No se alterarán los cronogramas de participación).

SUSTITUCIONES:

Estarán permitidas únicamente en los deportes de conjunto cuya Lista de Buena Fe prevea la inscripción de 2 sustitutos, éstos no serán tenidos en cuenta en la cantidad total de integrantes a movilizar en las etapas Regional y Final Provincial.

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

TRIBUNALES DE DISCIPLINA:

En todas las instancias de desarrollo de los J.D. funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial.

Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada municipio, siendo este irrecurrible, excepto en el caso que la denuncia lo involucre como organizador, razón por la cual dicha protesta se elevará al Tribunal de Disciplina Provincial.

La Secretaría de Deportes de la Provincia de Buenos Aires no dará curso a protestas relacionadas con la Etapa Municipal, que juzgue de incumbencia del Tribunal de Disciplina Municipal.

Durante las instancias Regional y Final Provincial el Tribunal de Disciplina Provincial, será el encargado de impartir justicia sobre los casos que así lo requieran, el que dictará sus fallos interpretando el Reglamento de Transgresiones y Penas que forma parte del presente Reglamento General.

REUNIONES REGIONALES:

Previo a la finalización de la Etapa Municipal se reunirán los municipios, por región, con las autoridades provinciales de los J.D. a fin de determinar las fechas y lugares de competencia de la Etapa Regional. A dicha reunión, deberán concurrir con la propuesta definida de las actividades que se ofrecen a organizar, el lugar y fechas tentativas. Este requerimiento es a los efectos de que cada municipio se retire de la reunión con el calendario de todo el Regional.

Cambios de fecha o sede:

Ante cualquier imprevisto que obligue a cambiar una fecha o un escenario de competencia, el municipio sede tiene la obligación de solicitar el acuerdo a la totalidad de los municipios de la región por escrito, y luego adjuntando dicho acuerdo comunicarlo a la Coordinación del deporte en cuestión.

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

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

RESPONSABILIDAD DEL MUNICIPIO SEDE:

El municipio sede de una instancia Regional de los J.D. deberá comunicar por fax, o por nota (dentro de las 48 horas de realizada dicha competencia) los resultados de la misma al Coordinador del deporte respectivo.

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

PREMIOS:

Final Provincial: Medallas al 1^{ro}, 2^{do} y 3^{er} Puesto.
Trofeos a los equipos campeones.

REGIONES

Para el desarrollo de los Juegos Deportivos "Buenos Aires La Provincia" 2009 se ha dividido la Provincia en 24 REGIONES de acuerdo con el siguiente detalle:

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

ATLETISMO DISCAPACITADOS INTELECTUALES

Coordinador: Prof. Franco Petta

MODALIDAD: Libre

NIVELES DE COMPETICIÓN

A: Comprensión de Reglamento Oficial.

B: Buena Comprensión Técnica. Deporte Adaptado: Sub-niveles B1 y B2

C: Deporte de Desarrollo: Sub-niveles C1 y C2

D: Competencia en equipo: Deporte protegido

CATEGORIAS Y NIVELES:

Menores: 12, 13 y 14 años (nacidos en 1995, 96 y 97 exclusivamente).

Cadetes: 15 y 16 años (nacidos en 1994 y 93 exclusivamente).

Juveniles: 17 años (nacidos en 1992 y anteriores).

Relevos (Postas) 5 x 80 mts. (Promocional) 12 años (nacidos en 1997 y anteriores)

INSCRIPCIÓN:

Se deberá presentar:

- Lista de Buena Fe, donde se inscribirán los atletas según las Categorías y Niveles correspondientes, esto no implica que pueda haber algún cambio en el nivel que los atletas fueran inscriptos, luego de la etapa municipal.
- Certificación de la Institución Educativa, Social o en su defecto Hospital Estatal, que avale la discapacidad Intelectual de los competidores (en forma individual o listado general), esta documentación deberá ser entregada antes de que se concrete la Etapa Municipal.
- Certificado de Discapacidad individual que acredite la patología para atletas que integren las carreras de relevos.

LINEAMIENTOS GENERALES:

*Podrán participar todos los atletas cuya **patología de base** sea discapacidad intelectual, avalada por certificado de la institución escolar o social a la que pertenezca, o en su defecto por Hospital Estatal (en forma individual o listado general).

*En caso que el Atleta presente trastornos Psiquiátricos, que le impidan respetar los reglamentos su participación quedara sujeta a la evaluación del comité técnico del Torneo.

*Los atletas con Síndrome de Down, que presenten síndrome atlanto – axial deberán presentar certificado médico que autorice la actividad física en las pruebas en que se inscribe.

*No se permitirá el acceso de entrenadores en el lugar de las pruebas, en ningún nivel de la competencia. El ingreso de los mismos será evaluado en el momento de la prueba por los jueces de campo o pista y serán llamados por los altavoces del lugar.

*El comité organizador garantizará el número suficiente de ayudantes para el traslado seguro y eficaz de los atletas.

*Los atletas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado.

*No se permite el uso de zapatos de clavos y tacos en los Niveles “B”, “C” y “D”.

***Los atletas podrán competir:**

- **Etapa Municipal:** en todas las pruebas de un mismo Nivel (A – B – C) y serán clasificados según su récord en los niveles: A, B (B1 – B2), C (C1 - C2).

En esta Etapa se determinará a los atletas que según su Síndrome pueden formar parte de las carreras de relevos.

- **Etapa Regional:** Clasificarán para esta etapa, en dos pruebas, una de pista y una de campo de un mismo nivel: A, B: (B1-B2), C: (C1-C2), D: 1 equipo de relevos.

Ningún atleta podrá ser reclasificado en niveles o sub-niveles inferiores al acreditado en la Etapa Local.

El equipo para la carrera de relevos estará integrada por atletas que no hayan clasificado en ninguna prueba individual y este acreditada su patología con Certificado de Discapacidad donde conste el Síndrome que ocasiona una merma en su rendimiento físico.

- **Etapa Provincial:** Podrá participar solamente en una prueba.

Importante:

*Es responsabilidad de los Directores de Deporte, enviar la planilla de Control de Resultados, a la Coordinación de Atletismo Intelectual y al municipio sede regional, en forma clara y precisa (Nombre y Apellido del Atleta, DNI y Fecha de Nacimiento), caso contrario será rechazada la inscripción por la Coordinación de los Juegos Deportivos "Buenos Aires la Provincia".

*Los organizadores de la etapa Regional, deberán remitir en tiempo y forma, los resultados de los ganadores Regionales a los Municipios participantes y a la Coordinación de Atletismo Intelectual.

*Los resultados de las instancias Municipales y Regionales, para su verificación, deberán elevarse en el plazo de 48 horas de finalizada la competencia, a la coordinación de la disciplina.

*Al finalizar la Etapa Regional, los profesores de los distintos municipios, que tengan un atleta clasificado en 2(dos) pruebas, deberán optar por una de ellas. En caso de que esto no ocurriera, pasadas las 48 horas la Coordinación de la disciplina, decidirá en que prueba participará el atleta.

CLASIFICACIÓN GENERAL

En el nivel "A" clasificará para la etapa inmediata superior el primero de cada prueba.

En los niveles "B" y "C" clasificarán para la etapa inmediata superior el primero de cada prueba en cada Sub-nivel (1° del B1; 1° del B2; 1° del C1 y 1° del C2).

En las competencias de postas nivel "D", clasificará para la etapa inmediata superior solamente el equipo que logre el primer puesto.

NIVEL "A"

COMPRESIÓN DEL REGLAMENTO OFICIAL:

- Todas las competencias se desarrollarán basándose en el reglamento oficial y aprobado por la Federación Argentina de Atletismo, con excepción de las reglas modificadas en esta reglamentación.
- En pruebas de campo se ejecutarán 3 (tres) intentos incluyendo los nulos, extrayendo la mejor marca para su clasificación.
- En la Final Provincial se realizarán semifinales y final en carreras de velocidad.
- En las pruebas de velocidad para el nivel A se permite la utilización de tacos de partida y clavos en todas las etapas del Torneo.
- No se requiere del registro del récord para la inscripción y participación de los atletas en este Nivel.

PRUEBAS DEL NIVEL A:

Menores: - 100 mts.
 - Salto en Largo (Reglamento oficial)
 - Lanzamiento de Bala de 2 Kg.

Cadetes: - 100 mts.
 - Salto en largo (Reglamento oficial)
 - Lanzamiento de Bala de 2 Kg.

Juveniles: - 100mts
 - Salto en Largo (Reglamento oficial)
 - Lanzamiento de Bala 2 Kg.

CLASIFICACIÓN NIVEL A:

- Para la Etapa Municipal, el atleta podrá participar en todas las pruebas
- Para la Etapa Regional podrá participar en 2 (dos) pruebas como máximo (una de pista y otra de campo), debiendo optar por una sola prueba para la Final Provincial, en caso de haber ganado en ambas.
- El primero de cada prueba clasificará para la Etapa Provincial.

NIVEL “B” (Sub-Niveles B1 y B2):

BUENA COMPRENSIÓN TÉCNICA

DEPORTE ADAPTADO

SUB-NIVELES B1 Y B2

- Todos los récords estarán regidos por las tablas de cada Etapa de Competencia.
- Este Nivel contendrá 2 (dos) Sub-niveles que se armarán con el criterio de record:

- ❖ **B2:** *De y hasta en: Salto en Largo.*
De y hasta en: Carreras de Velocidad.
De y hasta en: Lanzamientos.
- ❖ **B1:** *De y más en: Salto en Largo.*
De y menos en: Carreras de Velocidad.
De y más en: Lanzamientos.

PRUEBAS DEL NIVEL B (Sub-Niveles B1 y B2):

Menores: - 80 mts.
- Salto en Largo (Con tabla adaptada a 30 cm. del cajón)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Reglamento oficial)

Cadetes: - 80 mts.
- Salto en largo (Con tabla adaptada a 30 cm. del cajón)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Reglamento oficial)

Juveniles: - 80 mts.
- Salto en largo (Con tabla adaptada a 30 cm. del cajón)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Reglamento oficial)

Se desarrollarán de la siguiente manera:

Velocidad:

- La partida podrá ser alta o baja.
- Salida sin tacos ni zapatos de clavos.
- Los corredores serán descalificados si al invadir otro carril a juicio del juez principal, perjudique a otro corredor.

Lanzamientos de Pelota de Sóftbol:

- Se utilizará el reglamento oficial.
- Zona de lanzamiento de jabalina y su medición según reglamentación oficial.

Salto en Largo:(con carrera)

- La tabla de pique se reemplazará por una zona o tabla de pique a 30 cm. del borde del cajón de salto y con 30 cm. de ancho.
- Se efectuarán tres saltos, incluidos los nulos, que serán no consecutivos (de acuerdo a las condiciones climáticas y de los horarios del Torneo)
- El salto se medirá desde el borde de la zona o tabla de pique más cercano al cajón de salto.
- No se permitirá el uso de zapatos de clavos.

CLASIFICACIÓN:

Etapa Municipal:

- ❖ Los atletas, que hayan sido inscriptos en la Lista de Buena Fe, serán clasificados en esta Etapa según su récord en los Sub niveles B1 o B2.
- ❖ La Planilla de Control de Resultados de la Etapa Municipal deberá elevarse en el plazo de 48 hs. a la Coordinación de Atletismo Intelectual y al Municipio sede del Regional.
- ❖ Clasificará para la Etapa Regional el primero de cada Sub-nivel y deberá optar por dos pruebas como máximo, una de pista y una de campo del mismo Nivel (B1 y B2) para la Etapa Regional.

Etapa Regional:

- ❖ El atleta que supere la marca estipulada para esta Etapa será reclasificado en el Nivel que corresponda tomando como base para esa reclasificación la Tabla de Récords de la Etapa Local.
- ❖ El atleta que haya sido reclasificado podrá clasificar 1° en esa prueba si su record lo permite.
- ❖ **Los atletas no serán reclasificados en Sub-niveles inferiores al de la etapa anterior.**
- ❖ Clasificará para la Etapa Provincial el primero de cada Sub-nivel, debiendo optar por una sola prueba en caso de haber clasificado en dos.

Etapa Provincial:

- ❖ Los atletas competirán en los Sub-niveles correspondientes y se premiará al 1°, 2° y 3° de cada prueba.

Descalificación: (en esta Etapa)

- ❖ **Salto en Largo:** El salto deberá realizarse con carrera previa, con un mínimo de tres pasos. El atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de records de la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.
- ❖ **Lanzamiento:** El atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de records de la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.
- ❖ **Carreras de Velocidad:**
 - 1) En las series de clasificación el atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de records para la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.
 - 2) Para los atletas que clasifiquen para la serie final en las pruebas de 80 mts. no se tendrá en cuenta la Tabla de records.

NIVEL "C" (Sub-Niveles C1y C2)

DEPORTE DE DESARROLLO SUB-NIVELES C1-C2

- Todos los records estarán regidos por las tablas de cada Etapa de Competencia.
- Este nivel contendrá 2 (dos) Sub-niveles que se armarán con el criterio de record para las siguientes pruebas:

- ❖ **C2:**

<i>Hasta en:</i>	<i>Salto en Largo</i>
<i>Desde y más en:</i>	<i>Carreras de Velocidad</i>
<i>Hasta en:</i>	<i>Lanzamiento</i>
- ❖ **C1:**

<i>Desde y hasta en:</i>	<i>Salto en Largo</i>
<i>Desde y hasta en:</i>	<i>Carreras de Velocidad</i>
<i>Desde y hasta en:</i>	<i>Lanzamiento</i>

PRUEBAS DEL NIVEL C (Sub-Niveles C1 y C2):

Menores:
- 80 mts. (Partida Alta)
- Salto en Largo con Zona de Pique (Similar Ciegos)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Sobre hombro, sin zona)

Cadetes:
- 80 mts. (Partida Alta)
- Salto en Largo con Zona de Pique (Similar Ciegos)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Sobre hombro sin zona)

Juveniles:
- 80 mts. (Partida Alta)
- Salto en Largo con Zona de Pique (Similar Ciegos)
- Lanzamiento de Pelota de Sóftbol (Sobre hombro sin zona)

PRUEBAS DEL NIVEL C (C1 y C2):

Se desarrollarán de la siguiente manera:

Velocidad:

- La partida deberá ser alta.
- Salida sin tacos, ni zapatos de clavos. homologar
- Los corredores serán descalificados si al invadir otro carril a juicio del juez principal, perjudique a otro corredor.

Salto en Largo:

- El área de salto, será un rectángulo de 1 x 1,22 m., que deberá estar dispuesto de tal manera (usando tiza, polvo, talco, arena fina, etc.) que el atleta deje sobre el área la huella del pie con el que se impulsa.
- La longitud del salto, se medirá desde la huella de caída en el foso hasta la impresión, más cercana del pie con el que impulso para dar el salto.
- Cada atleta realizará 3 (tres) saltos consecutivos (incluyendo los nulos), y se tomará en cuenta la mejor marca.
- El atleta deberá salir del cajón de salto por delante de su marca, de lo contrario, se considerará nulo.
- El salto deberá tener como mínimo tres pasos de carrera.
- El atleta del nivel C1 que supere la marca estipulada en la tabla de record deberá realizar su salto con tabla o zona de pique que reglamenta el nivel B.

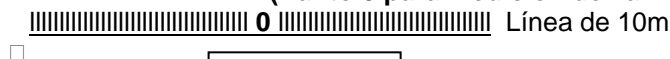
Lanzamientos de Pelota de Sóftbol:

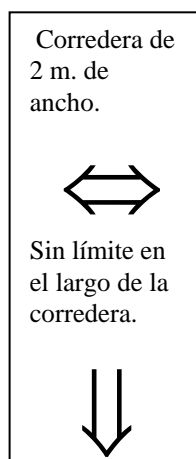
- Se realizará en zona marcada especialmente para el evento con líneas de 5cm. de ancho. Dicha zona estará determinada por una línea perpendicular al sector de Lanzamientos de unos 10 mts. de largo delimitados por un corredor de 2 mts. de ancho aproximadamente.
- Esta zona deberá tener marcado el punto medio coincidente con el centro de la corredera sobre la línea de 10 mts. de límite, desde donde se medirán todos los lanzamientos.
- No se tendrá en cuenta el embudo que se utiliza habitualmente para determinar los nulos en las competencias de Lanzamientos.
- Será válido todo lanzamiento que sobrepase la línea límite y sus prolongaciones imaginarias. Se medirá el lanzamiento desde el punto central hasta el primer contacto de la pelota con el suelo.
- Los atletas deberán realizar lanzamiento sobre hombro desde posición de pie detrás de la línea límite con o sin carrera previa.
- Es nulo aquel lanzamiento en el cual el elemento toca el suelo en su primer contacto con el mismo por detrás de la línea de lanzamiento, o si el atleta sobrepasa la línea límite en el momento del lanzamiento, o lance la pelota desde fuera de la corredera.
- No se considerará nulo, si el atleta pisa la línea límite sin rebasarla.
- Cada competidor realizará 3 (tres) lanzamientos consecutivos, incluyendo los nulos, y se tomará en cuenta el mejor.

- **Esquema de Zona de Lanzamiento de Pelota de Sóftbol**

Zona de caída de la Pelota

(Punto 0 para medición del lanzamiento)

□  Línea de 10m



CLASIFICACION

Etapa Municipal:

- ❖ Los atletas inscriptos serán clasificados según sus récords en los Subniveles C1 o C2.
- ❖ La planilla de control de resultados de la Etapa Local deberá elevarse en el plazo de 48 hs. a la coordinación de Atletismo Intelectual y al municipio sede del Regional.
- ❖ Clasificará para la Etapa Regional, el primero de cada Subnivel y deberá optar por dos pruebas como máximo, una de pista y una de campo del mismo Nivel (C1 y C2).

Etapa Regional:

- ❖ El atleta que supere la marca estipulada para esta Etapa será reclasificado en el Nivel que corresponda tomando como base para esa reclasificación la Tabla de Récords de la Etapa Local.
- ❖ El atleta que haya sido reclasificado podrá clasificar 1° en esa prueba si su record lo permite.
- ❖ En Salto en Largo Sub-nivel C1 o C2 el atleta que supere el record estipulado para C1 deberá homologar su marca, dentro del mismo torneo, realizando nuevamente sus saltos con tabla o zona de pique correspondiente al Nivel B.
- ❖ Los atletas no serán reclasificados en Sub-niveles inferiores al de la etapa anterior.
- ❖ Clasificará para la Etapa Provincial el primero de cada Sub-nivel, debiendo optar por una sola prueba en caso de haber clasificado en dos.

Etapa Provincial:

- ❖ Los atletas competirán en los Sub-niveles correspondientes y se premiará al 1°, 2° y 3° de cada prueba.

Descalificación: (en esta Etapa)

- ❖ **Salto en Largo:** El atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de record de la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.
- ❖ **Lanzamiento:** El atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de record de la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.
- ❖ **Carreras de Velocidad:**

1) En las series de clasificación el atleta que supere la marca límite establecida en la tabla de récords para la Etapa Provincial quedará automáticamente descalificado.

2) Para los atletas que clasifiquen para la serie final en las pruebas de 80 mts. no se tendrá en cuenta la Tabla de récords.

CARRERA DE RELEVOS (POSTAS) 5 x 80mt.

PROMOCIONAL (Masculino y Femenino, no Mixta).

Categoría Única 12 años (nacidos en 1996 y anteriores)

LINEAMIENTOS GENERALES

- Podrán participar atletas con Discapacidad Intelectual, cuyo síndrome provoque una merma en el rendimiento Físico y en la ejecución Motora: Síndrome de Prader-Willis, Síndrome de Down, Síndrome de Angelman, Síndrome de X Frágil, y otros. Con certificado de Discapacidad y Médico que avale la patología. La conformación de las postas se realizará luego de concluida la etapa local indicando en la Planilla de Control de Resultados la conformación de la misma.
- Los atletas que formen los equipos de las postas **no podrán participar en las pruebas individuales** de la etapa Regional y Provincial.
- La partida será alta.
- Se demarcará una zona de recepción del testimonio (en cada relevo) a 2,00 mts. por delante y por detrás de cada uno de los 80 mts. Dentro de dicha zona el atleta podrá recibir el testimonio.
- El equipo será descalificado si a criterio del juez un atleta sobrepasa su correspondiente línea de partida antes de la recepción del testimonio.
- La ubicación de los atletas en los andariveles se realizará dejando andariveles descubiertos, para facilitar el pasaje del testimonio y evitar confusiones en los jueces y atletas. Los andariveles a utilizar: N° 1, N° 3, N° 5 y N° 7 ó N° 2, N° 4, N° 6 y N° 8.
- La conformación del equipo de posta por municipio puede ser una masculino y una femenina,
- Cada equipo estará compuesto por 5 (cinco) atletas y 2 (dos) suplentes.

TABLAS DE RECORDS PARA TODAS LAS ETAPAS DE COMPETENCIAS

ETAPA MUNICIPAL			
LANZAMIENTO DE PELOTA DE SOFTBOL			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	HASTA 20 MTS.	HASTA 10 MTS.
	C1	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.	DE 10,01 MTS. A 20 MTS.
	B2	DE 30,01 MTS. A 40 MTS.	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.
	B1	DE 40,01 MTS. Y MÁS	DE 30,01 MTS. Y MÁS
CADETES	C2	HASTA 20 MTS.	HASTA 10 MTS.
	C1	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.	DE 10,01 MTS. A 20 MTS.
	B2	DE 30,01 MTS. A 40 MTS.	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.
	B1	DE 40,01 MTS. Y MÁS	DE 30,01 MTS. Y MÁS
JUVENILES	C2	HASTA 20 MTS.	HASTA 10 MTS.
	C1	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.	DE 10,01 MTS. A 20 MTS.
	B2	DE 30,01 MTS. A 40 MTS.	DE 20,01 MTS. A 30 MTS.
	B1	DE 40,01 MTS. Y MÁS	DE 30,01 MTS. Y MÁS

ETAPA MUNICIPAL			
SALTO EN LARGO			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	HASTA 1,00 MTS.	HASTA 1,00 MTS.
	C1	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.
	B2	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.
	B1	DE 3,01 MTS. Y MÁS.	DE 3,01 MTS. Y MÁS.
CADETES	C2	HASTA 1,00 MTS.	HASTA 1,00 MTS.
	C1	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.
	B2	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.
	B1	DE 3,01 MTS. Y MÁS.	DE 3,01 MTS. Y MÁS.
JUVENILES	C2	HASTA 1,00 MTS.	HASTA 1,00 MTS.
	C1	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.	DE 1,01 MTS. A 2,00 MTS.
	B2	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.	DE 2,01 MTS. A 3,00 MTS.
	B1	DE 3,01 MTS. Y MÁS.	DE 3,01 MTS. Y MÁS.

ETAPA MUNICIPAL			
VELOCIDAD 80 MTS.			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	16,00 SEG. Y MÁS	17,00 SEG. Y MÁS
	C1	15,99 SEG. A 14,00 SEG.	16,99 SEG. A 15,00 SEG.
	B2	13,99 SEG. A 12,00 SEG.	14,99 SEG. A 13,00 SEG.
	B1	11,99 SEG. Y MENOS	12,99 SEG. Y MENOS
CADETES	C2	16,00 SEG. Y MÁS	17,00 SEG. Y MÁS
	C1	15,99 SEG. A 14,00 SEG.	16,99 SEG. A 15,00 SEG.
	B2	13,99 SEG. A 12,00 SEG.	14,99 SEG. A 13,00 SEG.
	B1	11,99 SEG. Y MENOS	12,99 SEG. Y MENOS
JUVENILES	C2	16,00 SEG. Y MÁS	17,00 SEG. Y MÁS
	C1	15,99 SEG. A 14,00 SEG.	16,99 SEG. A 15,00 SEG.
	B2	13,99 SEG. A 12,00 SEG.	14,99 SEG. A 13,00 SEG.
	B1	11,99 SEG. Y MENOS	12,99 SEG. Y MENOS

ETAPA REGIONAL			
LANZAMIENTO DE PELOTA DE SOFTBOL			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	22,00 MTS.	11,00 MTS.
	C1	33,00 MTS.	22,00 MTS.
	B2	44,00 MTS.	33,00 MTS.
CADETES	B1	SIN LÍMITE	SIN LÍMITE
	C2	22,00 MTS.	11,00 MTS.
	C1	33,00 MTS.	22,00 MTS.
	B2	44,00 MTS.	33,00 MTS.
JUVENILES	B1	SIN LÍMITE	SIN LÍMITE
	C2	22,00 MTS.	11,00 MTS.
	C1	33,00 MTS.	22,00 MTS.
	B2	44,00 MTS.	33,00 MTS.
	B1	SIN LÍMITE	SIN LÍMITE

ETAPA REGIONAL			
SALTO EN LARGO			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	1,10 MTS.	1,10 MTS.
	C1	2,20 MTS.	2,20 MTS.
	B2	3,30 MTS.	3,30 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
CADETES	C2	1,10 MTS.	1,10 MTS.
	C1	2,20 MTS.	2,20 MTS.
	B2	3,30 MTS.	3,30 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
JUVENILES	C2	1,10 MTS.	1,10 MTS.
	C1	2,20 MTS.	2,20 MTS.
	B2	3,30 MTS.	3,30 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES

ETAPA REGIONAL			
VELOCIDAD 80 MTS.			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	15,20 SEG.	16,20 SEG.
	C1	13,30 SEG.	14,30 SEG.
	B2	11,40 SEG.	12,40 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
CADETES	C2	15,20 SEG.	16,20 SEG.
	C1	13,30 SEG.	14,30 SEG.
	B2	11,40 SEG.	12,40 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
JUVENILES	C2	15,20 SEG.	16,20 SEG.
	C1	13,30 SEG.	14,30 SEG.
	B2	11,40 SEG.	12,40 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES

ETAPA PROVINCIAL			
LANZAMIENTO DE PELOTA DE SOFTBOL			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	24,00 MTS.	12,00 MTS.
	C1	36,00 MTS.	24,00 MTS.
	B2	48,00 MTS.	36,00 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
CADETES	C2	24,00 MTS.	12,00 MTS.
	C1	36,00 MTS.	24,00 MTS.
	B2	48,00 MTS.	36,00 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
JUVENILES	C2	24,00 MTS.	12,00 MTS.
	C1	36,00 MTS.	24,00 MTS.
	B2	48,00 MTS.	36,00 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES

ETAPA PROVINCIAL			
SALTO EN LARGO			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	1,20 MTS.	1,20 MTS.
	C1	2,40 MTS.	2,40 MTS.
	B2	3,60 MTS.	3,60 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
CADETES	C2	1,20 MTS.	1,20 MTS.
	C1	2,40 MTS.	2,40 MTS.
	B2	3,60 MTS.	3,60 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
JUVENILES	C2	1,20 MTS.	1,20 MTS.
	C1	2,40 MTS.	2,40 MTS.
	B2	3,60 MTS.	3,60 MTS.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES

ETAPA PROVINCIAL			
VELOCIDAD 80 MTS.			
CATEGORÍA	NIVEL	VARONES	MUJERES
MENORES	C2	14,40 SEG.	15,30 SEG.
	C1	12,60 SEG.	13,50 SEG.
	B2	10,80 SEG.	11,70 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
CADETES	C2	14,40 SEG.	15,30 SEG.
	C1	12,60 SEG.	13,50 SEG.
	B2	10,80 SEG.	11,70 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES
JUVENILES	C2	14,40 SEG.	15,30 SEG.
	C1	12,60 SEG.	13,50 SEG.
	B2	10,80 SEG.	11,70 SEG.
	B1	SIN LÍMITES	SIN LÍMITES

ATLETISMO SORDOS

Coordinador: Prof LAURA RELVA

MODALIDAD: NO FEDERADOS

CATEGORÍAS:

- MENOR: **12, 13 y 14 años** – nacidos en 1997 / 96 / 95
- CADETE: **15, 16, 17 y 18 años** – nacidos en 1994 / 93 / 92 / 91

PRUEBAS:

- Salto en Largo
 - 100 mts.
 - Lanzamiento bala de 2 Kg.
-
- Podrán participar todos los atletas cuya discapacidad de base sea sordera, avalado por Certificado Médico o Certificado de Discapacidad y Certificado de la Institución escolar o social a la que pertenezca.
 - No se permitirá el acceso de entrenadores en el lugar de las pruebas.
 - Los atletas deberán presentarse con ropa y calzado adecuado.

Etapa Municipal: Los inscriptos podrán participar en todas las pruebas clasificando el 1º y el 2º para la etapa siguiente.

Etapa Regional: Los atletas clasificados en la Etapa Municipal podrán participar en dos pruebas de esta etapa y clasificará solamente el 1º de cada prueba para la etapa siguiente.

Final Provincial: Podrá participar en una sola prueba. Se premiará al 1º, 2º y 3º de cada prueba.

IMPORTANTE:

- Es responsabilidad de los Municipios, enviar a la sede de la organización regional con anticipación, los resultados de la Etapa Municipal a fin de confeccionar las planillas de pruebas de esa etapa.
- La organización de la etapa regional, deberá notificar los resultados a los municipios participantes.
- Los resultados de las instancias municipal y regional deberán elevarse a la Coordinación de Atletismo Sordos en un plazo de 48 hs. de concluida la competencia.
- Al finalizar la etapa regional los responsables de cada municipio deben optar por una prueba si tienen un atleta clasificado en ambas pruebas. En caso de que esto no ocurriera pasadas las 48 hs. la Coordinación de la disciplina decidirá en que prueba participará el atleta en la Final Provincial.

INSCRIPCIÓN:

Se deberá presentar:

- Lista de Buena Fe (Etapa Municipal) donde se inscribirán a los atletas según la categoría y pruebas en las que participe.
- Certificado Médico o certificado de Discapacidad donde conste patología sordo.
- Certificado de la Institución Educativa o social que avala discapacidad de los competidores.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS:

- Todas las competencias se desarrollarán basado en el reglamento Oficial y aprobado por la Federación de Atletismo, con excepción de las reglas modificadas en esta reglamentación.
- En la prueba de campo se ejecutarán tres (3) intentos incluyendo los nulos, extrayendo la mejor marca para su clasificación.
- Todas las carreras serán finales por tiempo.
- En Etapa Municipal, Etapa Regional y Final Provincial para la competencia de pista la partida será con señal sonora y visual.
- Se permite el uso de tacos de partida y zapatos con clavos en todas las etapas del Torneo.

ATLETISMO DISCAPACITADOS MOTORES

Coordinadora: Prof. OLGA BAZTERRICA

MODALIDAD: NO FEDERADO

NIVELES DE PARTICIPACION:

Se competirá en tres niveles de edad:

NIVEL 1: MENORES 12 a 14 años (nacidos en 1997/96/95).

CADETES 15 y 16 años (nacidos en 1994/93).

NIVEL 2: 17 a 20 años (nacidos en 1992/91/90/89).

NIVEL 3: 21 a 30 años (nacidos en 1979/88).

Podrán participar los atletas discapacitados motores (lesionados medulares, parapléjicos, cuadripléjicos, espina bífida, amputados, secuela de mielomeningocele),

CERTIFICACION

La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología base y grado de lesión claramente (puede ser fotocopia del original). Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

En caso de no cumplirse este requisito, el atleta no podrá presentarse a la clasificación funcional ni podrá participar de la Etapa Regional.

A efectos de optimizar el desarrollo de las Etapas Regionales y organización general será obligación de los municipios cumplir con los siguientes ítems:

1. Las planillas de inscripción indefectiblemente deberán completarse atendiendo a un mismo nivel y sexo. (Por Ej.: Nivel 1 Femenino; Nivel 1 Masculino).
2. El cumplimiento del punto anterior por parte de las autoridades municipales es de vital importancia para la organización y posterior clasificación funcional deportiva de los atletas.
3. Para el desarrollo de la Etapa Regional, el Municipio sede deberá contar con la presencia de un clasificador avalado por la Secretaría de Deportes de la Provincia quien será el único autorizado a otorgar la categoría deportiva a aquellos atletas que participen por primera vez de los J.D. o de aquellos atletas ya clasificados cuya funcionalidad pueda estar en observación.
4. Los participantes deben poseer la capacidad de comprender la técnica correcta de ejecución y el reglamento de las pruebas en que competirán.
5. En caso en que el atleta presente trastornos psiquiátricos que le impidan respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Técnico de J.D.
6. Toda la competencia se basará en el reglamento de la Confederación Argentina de Atletismo (Manual IAAF), con el agregado de las reglas oficiales del Reglamento Internacional de Deportes en Silla de Ruedas (IWAS).
7. En las pruebas de campo, en todas las categorías, se ejecutarán dos series de tres intentos consecutivos cada una (incluyendo los nulos) tomando la mejor marca para su clasificación. En caso de participar en la prueba, en una misma categoría, más de ocho atletas, la primera ronda se considerará de clasificación, pasando a la ronda final las ocho mejores marcas.
8. En todas las carreras se correrán finales directas. Las partidas serán indicadas con dos voces: "a sus marcas" y disparo.
9. La altura de las sillas de ruedas y/o taburetes de lanzamiento, incluido el asiento, no debe exceder los 75 cm. de altura. Para las pruebas de campo, únicamente los posa pies podrán estar fuera del círculo de lanzamiento. Las sillas o taburetes de lanzamiento podrán estar sujetas por medio de tensores o por un auxiliar. Durante la acción del lanzamiento o tiro, al menos una parte de la zona superior de las piernas o de las nalgas debe permanecer en contacto con el asiento hasta que el elemento sea arrojado.
10. Pruebas de pista: para pista las sillas de ruedas deben tener un mínimo de 2 ruedas grandes y una pequeña; el diámetro de la rueda grande, incluyendo la llanta inflada no debe exceder los 70 cm. y el de las ruedas chicas 50 cm.; el diseño de las ruedas no deberá incorporar ningún dispositivo para aumentar su aerodinámica, permitiéndose un solo aro tipo, estándar sencillo y redondo para cada rueda grande.
11. En las pruebas de pista para atletas en silla de ruedas es aconsejable el uso de casco protector. Se permite la utilización de guantes protectores.
12. Partida: todas las partes de la silla de rueda, en contacto con la superficie de la pista, deben estar detrás del borde interior de la línea de partida.

13. Llegada: el tiempo será tomado desde el instante del disparo hasta el momento en que el centro de la/s rueda/s delantera/s de la silla del competidor llega al primer borde de la línea de llegada.
15. Previa clasificación deportiva que determinará su categoría, la participación de los atletas dará comienzo desde la Etapa Regional. Clasifica para la Final Provincial el 1° de cada prueba, según su nivel de edad, sexo y categoría de competición. Los atletas del nivel 1 Federados no clasificarán para la representación Provincial que concurrirá a la Final Nacional de los Juegos Nacionales Evita.
16. El atleta puede participar en la totalidad de las pruebas de su nivel y categoría, pero clasifica para la Final Provincial en una sola, por lo que de resultar ganador en la etapa regional en más de una prueba deberá optar por una de ellas. Dicha opción deberá hacerse efectiva el mismo día de realizada la Etapa Regional.
17. Un atleta que haya participado en ediciones anteriores de una categoría, podrá ser reclasificado, si a juicio del clasificador de J.D. hay un cambio en su situación, evaluable esta durante el desarrollo de la Etapa Regional, compitiendo en la Final Provincial, con la categoría dada en esa instancia.
18. Todo cambio de categoría de un atleta que se realice en la Final Provincial, a criterio del equipo de clasificación, tendrá vigencia a partir de la próxima edición de los J.D.
19. En la Final Provincial se realizará la selección (tomando como referencia las mejores marcas obtenidas, en el nivel 1, menores y cadetes) de los atletas que representarán a la provincia en la Final Nacional de los Juegos Nacionales Evita 2008.

CATEGORÍAS DE PARTICIPANTES:

Motores: Categ 54, 55, 56, 57 – Pruebas de campo Masculino y Femenino
 Categ T 3 (54) T4 (55, 56 y 57) – Pruebas de pista Masculino y Femenino

Amputados: categ 42, 43, 44, 45 y 46 -Pista y campo Masculino y Femenino

PRUEBAS:

NIVEL 1:

Carrera de 60 m.	Masculino y Femenino	Motores y Amputados
Lanzamiento de bala	Masculino y Femenino	Motores y Amputados
Salto en largo	Masculino y femenino	Amputados: cat 44, 45 y 46

NIVEL 2:

Carrera de 80 m.	Masculino y Femenino	Motores y Amputados
Lanzamiento de bala	Masculino y Femenino	Motores y Amputados

NIVEL 3:

Carrera de 100 m.	Masculino y Femenino	Motores y Amputados
Lanzamiento de disco 1kg	Masculino y Femenino	Motores y Amputados

PESOS DE LOS LANZAMIENTOS SEGÚN NIVEL Y CATEGORÍA:

CLAVA	: 397 gr.	Todas las categorías.
DISCO	: 1Kg.	Todas las categorías.
BALA	:	
Nivel 1	: 2 kg.	Todas las categorías.
Nivel 2	: 3 Kg.	Femenino todas las categorías.
	4 Kg.	Masculino.

INSCRIPCIÓN:

Será responsabilidad del municipio al que pertenece el/los atletas inscriptos remitir a la Coordinación de J.D. el certificado médico de discapacidad que acredite la patología del mismo previo a la etapa regional.

Las inscripciones, resultados de regionales, documentación para acceder a la Final Provincial, deberán ser enviadas en forma separada por deporte y área de discapacidad:

Ejemplo: ATLETISMO DISCAPACITADOS MOTORES

NOTA. CONJUNTAMENTE CON LAS PLANILLAS DE INSCRIPCIÓN SE ENTREGARÁ INFORMACIÓN CORRESPONDIENTE A LAS CATEGORIZACIÓN DE LOS ATLETAS AMPUTADOS

ATLETISMO PC - PARÁLISIS CEREBRAL

Coordinadora: Prof. OLGA BAZTERRICA

MODALIDAD: NO FEDERADO

NIVELES DE PARTICIPACIÓN:

Se competirá en tres niveles de edad:

NIVEL 1: Menores 12 a 14 años (nacidos en 1997/96/95).

Cadetes 15 y 16 años (nacidos en 1994/93).

NIVEL 2: 17 a 20 años (nacidos en 1992/91/90/89).

NIVEL 3: 21 A 30 años (nacidos en 1979/88).

Podrán participar los atletas cuya patología de base sea parálisis cerebral -PC- (lesión cerebral no progresiva).

CERTIFICACIÓN

La certificación de discapacidad se realizará únicamente por medio de constancia médica indicando patología base claramente (puede ser fotocopia del original). Deberá acompañar a la planilla de inscripción.

En caso de no cumplirse este requisito, el atleta no podrá presentarse a la clasificación funcional ni podrá participar de la Etapa Regional.

A efectos de optimizar el desarrollo de las Etapas Regionales y organización general será obligación de los municipios cumplir con los siguientes ítems:

1. Las planillas de inscripción indefectiblemente deberán completarse atendiendo a un mismo nivel y sexo. (Por Ej.: Nivel 1 Femenino; Nivel 1 Masculino).
2. El cumplimiento del punto anterior por parte de las autoridades municipales es de vital importancia para la organización y clasificación de los atletas.
3. Para el desarrollo de la Etapa Regional, el Municipio sede deberá contar con la presencia de 1 clasificador avalado por la Secretaría de Deportes de la Provincia quien será el único autorizado a otorgar la categoría deportiva a aquellos atletas que participen por primera vez de los J.D., o de aquellos atletas ya clasificados cuya funcionalidad pueda estar en observación.
4. Los participantes deben poseer la capacidad de comprender la técnica correcta de ejecución y el reglamento de las pruebas en que competirán.
5. En caso en que el atleta presente trastornos psiquiátricos que le impidan respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Técnico de J.D.
6. Toda la competencia se basará en el reglamento de la Confederación Argentina de Atletismo (Manual IAAF), con el agregado de las reglas oficiales de CP-ISRA.
7. No se permitirá el uso de zapatos de clavos en ningún nivel.
8. En las pruebas de campo, en todas las categorías, se ejecutarán dos series de tres intentos consecutivos cada una (incluyendo los nulos) tomando la mejor marca para su clasificación. En caso de participar en la prueba, en una misma categoría, más de ocho atletas, la primera ronda se considerará de clasificación, pasando a la ronda final las ocho mejores marcas.
9. La categoría 34 ejecutará las pruebas de pista en silla de ruedas y las pruebas de campo desde silla de ruedas o taburete de lanzamiento.
10. En las carreras de atletas 35, 36, 37 será optativa la partida baja, en ese caso lo harán desde los tacos y a las voces reglamentarias. En caso de producirse una situación mixta, los que efectúen partida alta, sólo responderán a la voz de "listos" y al disparo. En caso que todos efectúen partida alta las voces serán: "a sus marcas" y el disparo.
11. Carreras: En caso de participar más de ocho atletas de una misma categoría, se realizarán series de clasificación, clasificando para la final el primero y segundo de cada serie y los restantes mejores tiempos.
12. La altura de las sillas de ruedas y/o taburetes de lanzamiento, incluido el asiento, no debe sobrepasar los 75 cm. Para las pruebas de campo, únicamente los posa pies podrán estar fuera del círculo de lanzamiento. Las sillas o taburetes de lanzamiento podrán estar sujetas por medio de tensores o por un auxiliar. Durante la acción del lanzamiento o tiro, al menos una parte de la zona superior de las piernas o de las nalgas debe permanecer en contacto con el asiento hasta que el elemento sea arrojado.
13. Pruebas de pista: para pista las sillas de ruedas deben tener un mínimo de 2 ruedas grandes y una pequeña; el diámetro de la rueda grande, incluyendo la llanta inflada no debe exceder los 70 cm. y el de las ruedas chicas 50 cm.; el diseño de las ruedas no deberá incorporar ningún dispositivo para aumentar su aerodinámica, permitiéndose un solo aro tipo, estándar sencillo y redondo para cada rueda grande.

14. En las pruebas de pista para atletas en silla de ruedas es aconsejable el uso de casco protector. Se permite la utilización de guantes protectores.
Partida: todas las partes de la silla de rueda, en contacto con la superficie de la pista, deben estar detrás del borde interior de la línea de partida.
Llegada: el tiempo será tomado desde el instante del disparo hasta el momento en que el centro de la/s rueda/s delantera/s de la silla del competidor llega al primer borde de la línea de llegada.
15. Previa clasificación deportiva realizada por clasificador competente en el tema que determinará su categoría, la participación de los atletas dará comienzo desde la Etapa Regional. Clasifica para la Final Provincial el 1º de cada prueba, según su nivel de edad, sexo y categoría de competición.
16. El atleta puede participar en la totalidad de las pruebas de su nivel y categoría, pero clasifica para la Final Provincial en una sola, por lo que de resultar ganador en la etapa regional en más de una prueba deberá optar por una de ellas. Dicha opción deberá hacerse efectiva el mismo día de realizada la Etapa Regional.
17. Un atleta que haya participado en ediciones anteriores de una categoría, podrá ser reclasificado, si a juicio del clasificador de J.D. hay un cambio en su situación, evaluable esta durante el desarrollo de la Etapa Regional, compitiendo en la Final Provincial, con la categoría dada en esa instancia.
18. Todo cambio de categoría de un atleta que se realice en la Final Provincial, a criterio del equipo de clasificación, tendrá vigencia a partir de la próxima edición de los J.D.

CATEGORÍAS DE PARTICIPANTES:

Parálisis Cerebral: 34, 35, 36, 37 Masculino y Femenino. Pruebas de pista y campo.

PRUEBAS:

NIVEL 1:

Carrera de 60 m.	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Lanzamiento de bala	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Salto en largo	Masculino y femenino	Categ 35 y 37

NIVEL 2:

Carrera de 80 m.	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Lanzamiento de bala	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Lanzamiento de clava	Masculino y Femenino	Categ 36

NIVEL 3:

Carrera de 100 m.	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Lanzamiento de disco 1kg.	Masculino y Femenino	Todas las categorías
Lanzamiento de clava	Masculino y Femenino	Categ 36

PESOS DE LOS LANZAMIENTOS SEGÚN NIVEL Y CATEGORÍA:

CLAVA	: 397 gr.	Todas las categorías
DISCO	: 1Kg.	Todas las categorías.
BALA	:	
Nivel 1	: 2 kg.	Todas las categorías.
Nivel 2	: 3 Kg.	Femeninos todas las categorías; categ. 36 masculino.
	4 Kg.	Masculino categ. 34; categ. 35 y categ. 37.

INSCRIPCIÓN:

La planilla de inscripción de atletas de nivel 1 deberá entregarse por separado por sexo y por categoría (menores hasta 14 años y cadetes hasta 16 años).

Será responsabilidad del municipio al que pertenece el/los atletas inscriptos remitir a la Coordinación de los J.D. el certificado médico de discapacidad que acredite la patología del mismo previo a la etapa regional.

Las inscripciones, resultados de regionales, documentación para acceder a la final provincial, deberán ser enviadas en forma separada por deporte y área de discapacidad:

Ejemplo: ATLETISMO ESPECIAL - PC - PARÁLISIS CEREBRAL.

ATLETISMO CIEGOS - Triatlón (masculino y femenino)

Coordinador: Prof. RAQUEL DOMINGUEZ

MODALIDAD Y CATEGORÍAS:

Menores: **años 95, 96 y 97**

ESCOLAR NO FEDERADOS

Cadetes: Sub. 94 – 93 – 92 – 91

LIBRE

CLASIFICACIÓN: B1 - B2 - B3

PRUEBAS:

- 80 m.
- Lanzamiento de la bala 2 kg.
- Salto en Largo.

LINEAMIENTOS GENERALES:

PODRÁN PARTICIPAR TODOS LOS ATLETAS CUYA DISCAPACIDAD DE BASE SEA LA CEGUERA O LA DISMINUCIÓN VISUAL.

LA CLASIFICACIÓN DE IBSA:

B1: Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo, hasta aquellas que perciban la luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.

B2: Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano, luces y sombras, hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 o un campo de visión de un ángulo menor de 5 grados.

B3: Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con una agudeza visual de 6/60 o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados (percibe dedos).

NOTA: Todas la clasificaciones de la capacidad visual se llevarán a cabo en el mejor ojo y con la mejor corrección posible (por ej.: Todos los deportistas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas en el momento de realizar el examen médico).

DURANTE LAS PRUEBAS:

Atleta B1: Llevarán gafas oscuras y guías durante todas las pruebas que realicen.

Atleta B2: Será opcional el uso de guía durante las pruebas.

Atleta B3: Rige el reglamento convencional de atletismo.

VELOCIDAD 80 metros (B1 y B2):

1. Durante la competición, el participante y su guía serán considerados un equipo.
2. Los guías serán identificados con una pechera de color, proporcionada por la organización.
3. Se dispondrá de 2 calles en la pista, una para el atleta y otra para el guía.
4. El método de guía podrá elegirlo el atleta. Este escogerá entre ser dirigido por un guía que le sujete el codo o por medio de una soga que los separe hasta un máximo de 0,50m., o correr sin ninguna sujeción. El corredor podrá recibir instrucciones verbales del guía.
5. El guía no podrá en ningún momento tirar del atleta, empujarle para darle impulso o soltar la soga (en caso que escoja este medio de sujeción. La infracción a esta regla supondrá su descalificación.
6. Independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no podrá haber en ningún momento una distancia mayor de 0,50m.
7. Cuando el corredor cruce la línea de llegada, el guía deberá estar detrás de él.
8. Sólo podrán ingresar a la pista el atleta y su guía.
9. No podrán usarse zapatos de clavos.
10. Deberán llevar ropa y calzado adecuado.

VELOCIDAD 80 metros (B3):

Rige el reglamento convencional de atletismo.

No podrán usarse zapatos de clavos.

NOTA: Las partidas se efectuarán de pie (B1, B2 y B3)

LANZAMIENTOS (B1, B2):

Sólo podrán ingresar a la zona de lanzamiento el atleta y su guía.

Los guías serán identificados con una pechera de color, proporcionada por la organización.

Todos los atletas realizarán 3 intentos consecutivos (b1, b2) incluyendo los nulos.

LANZAMIENTOS (B3):

Rige el reglamento convencional de atletismo

Todos los atletas realizarán 3 intentos consecutivos incluyendo los nulos.

Menores: Bala 2 Kg.

Cadetes : Bala 2 Kg.

SALTO (B1, B2):

Sólo podrán ingresar a la zona de salto el atleta y su guía.

Los guías serán identificados con una pechera de color, proporcionada por la organización.

Todos los atletas realizarán 3 intentos NO consecutivos (b1, b2) incluyendo los nulos.

SALTO (B3):

Rige el reglamento convencional de atletismo

Todos los atletas realizarán 3 intentos NO consecutivos incluyendo los nulos.

NOTA:

a) El área de batida será un rectángulo de 1 x 1,22 m., que deberá estar dispuesto de tal manera (usando tiza, polvo de talco, arena fina, etc.) que el atleta deje sobre el área la huella del pie con el que se impulsa. La longitud del salto se medirá desde la huella de caída en el foso hasta la impresión más cercana del pie con el que impulsó.

b) El salto sin impulso es considerado nulo. El salto realizado con tres pasos de carera como mínimo será considerado válido.

SE APLICARÁN LAS REGLAS VIGENTES DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ATLETISMO AMATEUR (IAAF), CON EL AGREGADO DE LAS REGLAS OFICIALES DE I. B. S. A.

INSCRIPCIÓN:

Se deberá presentar:

Lista de Buena Fe, se deberá confeccionar una lista por categoría y sexo, donde se inscribirán a los atletas según el nivel que corresponda (B1-B2-B3).

Certificado de discapacidad visual, expedido por medico oftalmólogo, o por la institución educativa a la que representa.

CLASIFICACIÓN:

El clasificado para la etapa siguiente será el atleta que sume la mayor cantidad de puntos en las tres pruebas (lanzamiento-carrera-salto) dentro de su categoría.

Se tomará como puntaje máximo al número total de participantes, obteniendo el máximo de puntos el 1° en cada prueba, y un solo punto quien quedara último o deserte de participar en una de las pruebas.

En caso de empate en el puntaje final se dará como ganador a quien obtuviera mejor puntaje o tiempo en la prueba de velocidad, de continuar el empate se determinará por el puesto obtenido en la prueba de salto en largo, y de continuar empatados se determinará por la prueba de lanzamiento de bala.

Etapa Municipal : el 1^{to} y 2^{do} puesto.

Etapa Regional : el 1^{er} Puesto.

Etapa Final : Se premia el 1^{to}, 2^{do} y 3^{er} Puesto.

BOCCIA

Coordinadora: Prof. OLGA BAZTERRICA

MODALIDAD: NO FEDERADO

NIVEL DE COMPETENCIA: 12 A 16 años
17 A 30 años

Dado que es un juego donde predomina la estrategia y la táctica **No hay división por edad ni por sexo** Conjuntamente con la planilla de inscripción (exclusivamente en original) se presentará: **Certificado médico del/los atletas indicando la patología de base, caso contrario no será aceptada la misma**

CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN:

Individual BC 1: Jugada por atletas clasificados como Clase 1 o Clase 2 (Juega con el pie) en el sistema de clasificación de la CP-ISRA. Cada jugador puede ser asistido por un asistente, que permanecerá sentado 2 metros, si es posible, detrás del box de lanzamiento en el área asignada. El asistente únicamente podrá adelantarse para ayudar si es visiblemente requerido por el jugador. La función de los asistentes será: Ajustar o estabilizar la silla de ruedas del jugador - pasarle una bola - "amasar" la bola. (Este ayudante sólo puede permanecer en el box de lanzamiento cuando el atleta está tirando para estabilizar la silla de ruedas).

Individual BC 2: Es jugada por atletas clasificados como Clase 2 (Brazos) en el sistema de clasificación de la CP-ISRA. Los jugadores no podrán ser ayudados por ningún asistente. Sólo pueden solicitar ayuda del árbitro, en su tiempo, para recoger una bola o para entrar al campo de juego.

Individual BC 3: Para jugadores con disfunción locomotriz **severa en las cuatro extremidades**, de origen cerebral y no cerebral. Utilizan para jugar un dispositivo auxiliar (rampa). No tendrán capacidad funcional para impulsar la silla de ruedas y dependerán de un auxiliar o silla eléctrica.

Individual BC 4: para jugadores con disfunción locomotriz **severa en las cuatro extremidades** combinado con pobre control del tronco, de origen NO CEREBRAL O CEREBRAL DEGENERATIVO. No pueden ser ayudados por un auxiliar. Atleta con poca fuerza o escasa coordinación. Debe evidenciar pobre control en el tomar y soltar la bocha Solo pueden ser ayudados por el árbitro. Podrá ser capaz de impulsar la silla de ruedas Podrán ser aptos para esta categoría los siguientes diagnósticos y que concuerden con el perfil enunciado: Ataxia de Friederich; distrofia muscular; esclerosis múltiple; esclerosis lateral amiotrófica; lesiones de médula espinal c5 completa y por encima; espina bífida combinada con implicación de extremidad superior.

Categoría promocional: incluye en una sola categoría de juego a los atletas categoría 51, 52 y 53 de lesionados medulares y categoría 33 de parálisis cerebral

De existir dos o mas participantes de la misma categoría, es obligación realizar la Competencia correspondiente en la Etapa Regional y el acta correspondiente en los plazos que marca el reglamento general.

FINAL PROVINCIAL:

Los clasificados serán divididos en zonas de acuerdo a la cantidad de atletas que llegarán a la final, jugando todos contra todos por puntos.

REGLAMENTO DE JUEGO

Las normas de juego tal como están descriptas en este texto se aplican a todas las competencias que se celebran bajo los auspicios de la FADEPAC (Federación Argentina de Deportes para Parálisis Cerebral).

El espíritu del juego es similar al de bochas convencional, con las variantes necesarias para que puedan practicarlo personas con tanta discapacidad como las que aquí tenemos.

GLOSARIO DE TERMINOS:

BOLA	Una de las Bochas roja o azul.
BOLA BLANCA	Bocha blanca.
LADO	Lado rojo o azul, de acuerdo al color de bochas que utilice el jugador.
CAMPO	Es el área de juego comprendida dentro de las líneas que lo delimitan, incluida la zona de boxes o zona de lanzamientos.
PARTIDO	Es la competición entre dos lados cuando se juega un número determinado de parciales.
PARCIAL	Es una parte de un partido una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos lados.
DISPOSITIVOS AUXILIARES	Es el término utilizado para describir una ayuda material al juego, como por ejemplo una rampa o canaleta.
BOXES DEL EQUIPO LOCAL	Son los determinados por los números 1, 3 y 5.
BOXES DEL EQUIPO VISITANTE	Son los determinados por los números 2, 4 y 6.
FALTA O INFRACCIÓN	Consistirá en dos bolas extras concedidas al lado contrario después de que todas las bolas han sido jugadas.

EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES:

Equipamiento:

- Un juego de bochas (6 azules, 6 rojas y 1 blanca).
- Aparatos de medición: Cinta métrica, compás, etc.
- Marcador, el cual estará ubicado en una posición donde pueda ser claramente visible para todos los jugadores.
- Equipo de medición de tiempo: relojes o cronómetros.
- Recipientes para bolas perdidas.
- Indicador de juego con los colores rojo y azul; por ejemplo una paleta de tenis de mesa.

El terreno de juego:

- Superficie: plana y lisa, tal como un suelo de gimnasio de mosaico o madera.
- Dimensiones: 12,5 m. X 6 m. (referencia anexo con plano de cancha o campo).
- Señalizaciones: Todas las señalizaciones del campo de juego deberán tener entre 2 y 4 cm. De anchura y ser fácilmente reconocibles. Para el marcaje de las líneas, deberá utilizarse cinta adhesiva. Es recomendable utilizar cinta de 4 cm. Para las líneas delimitadoras externas y de 2 cm. Para las líneas internas como por ejemplo la divisoria de boxes.
- La zona de lanzamiento está dividida en 6 boxes. El jugador local ocupará el N° 3 y jugará con las bolas rojas y el visitante el N° 4 y utilizará las bolas azules.
- La línea en forma de "V" determina el área donde no es válida la bola blanca, en caso de esta que cayera en ella al ser lanzada al comienzo de cualquier parcial.
- La X central determina el lugar donde se coloca de nuevo la bola blanca en caso de que ésta salga del campo por circunstancia de juego o en caso de jugarse un parcial extra (tie-break).
- Mediciones del terreno de juego: Todas las mediciones de las líneas delimitadoras del campo serán medidas desde el borde interior de la cinta que la representa. Las líneas interiores del terreno de juego son medidas desde ambos lados de la misma hasta el siguiente lado de otra cinta.

EL JUEGO:

- 1 Un partido estará compuesto por dos lados en todas las competiciones individuales, de equipo o parejas.
- 2 En el juego de bochas individual un partido constará de dos parciales, excepto cuando exista desempate (tie-break). Cada jugador iniciará el parcial (lanzando la bola blanca). Asimismo contará con seis bolas de color rojo o azul. Los jugadores ocuparán los boxes 3 (bolas rojas) y 4 (bolas azules).
- 3 A ambos lados se les comunicará la hora de inicio del partido como así también el horario para acreditarse para el mismo. El lado que no esté presente en tiempo y forma, se le dará por perdido el encuentro. Para este propósito existirá un reloj oficial que estará situado fuera de la cámara de llamadas. Al cumplirse el tiempo reglamentario, se cerrará el acceso a la cámara, no permitiéndose a partir de ese momento, la entrada a ninguna otra persona.
- 4 El inicio se decidirá por sorteo y el ganador elegirá el box local o visitante.
El lanzamiento de la bola blanca se alternará entre los lados.
- 5 Los jugadores se colocarán en sus casillas, entonces el juez entregará la bola blanca al que le corresponda iniciar el juego. El jugador empujará o deslizará la bola dando comienzo al parcial.
- 6 Ninguna bola, ya sea la blanca o de otro color podrá ser lanzada si el juez no ha dado la señal de inicio del juego, o haya indicado el color que debe jugar. Una bola, incluida la blanca, se considera fuera si toca o atraviesa alguna de las líneas delimitadoras del campo.
- 7 Si un jugador lanza la bola blanca fuera del campo de juego, ésta pasará a ser lanzada por su oponente, no contándole a éste como turno de lanzamiento.
- 8 Si a algún jugador se le cae accidentalmente la bola, el árbitro puede permitir que dicho jugador vuelva a lanzarla. Es únicamente el juez quién determina si la acción es intencional o accidental. Si la bola blanca no llegase a atravesar la línea en forma de "v", o si es lanzada fuera del campo se la dará al lado contrario, y se continuara actuando de esta manera hasta que la bola blanca se sitúe en la zona válida del campo.
- 9 En el siguiente parcial la bola blanca será lanzada por el jugador que le correspondiere en la secuencia normal del juego.
- 10 El jugador que lanza la bola blanca también lanza la primera bola de juego.
- 11 Cualquier bola que es lanzada o empujada fuera del campo se considera "bola fuera" y se colocará en el recipiente de bolas perdidas hasta que finalice el parcial.
- 12 Un lado continuará lanzando hasta que: a) Coloque la primera bola dentro o b) Haya lanzado todas sus bolas.
- 13 A continuación lanzará el lado contrario hasta que: a) Sitúe una bola mejor posicionada con respecto a la bola blanca que la más próxima del lado contrario. b) Haya lanzado todas sus bolas.

- 14 Si la bola blanca es empujada fuera del campo durante el juego, se le colocará en la "X" central.
- 15 Cuando la bola blanca está en la "X" central es el lado que se encuentra más lejos el que habrá de jugar primero.
- 16 Si dos o más bolas están a la misma distancia de la bola blanca, es el lado que lanzó la última bola quién deberá lanzar de nuevo. Ambos lados continuarán lanzando alternativamente hasta que: a) Varíe la situación de equidistancia a la bola blanca o b) Uno de los lados haya lanzado todas sus bolas. A partir de ese momento, se continuará con la secuencia normal de juego.
- 17 El parcial terminará cuando todas las bolas hayan sido lanzadas.
- 18 El árbitro dará el resultado del parcial y lo anotará en el marcador. Los jugadores son responsables de garantizar que el registro del resultado se lleve a cabo correctamente.
- 19 Después de esto, las bolas se recogerán para el comienzo de un nuevo parcial. El árbitro podrá pedir ayuda para esta labor.
- 20 Después de que las bolas hayan sido recogidas, el árbitro entregará la bola blanca al jugador que le corresponda lanzarla.

PUNTUACIÓN:

1. A cada bola situada más cerca de la bola blanca que la más próxima de las bolas contrarias, se le adjudicará un punto.
2. Si dos o más bolas de diferentes colores están a la misma distancia de la bola blanca y no hubiese ninguna otra más cercana, cada uno recibirá un punto por bola.
Ej. 1: Una bola roja y una bola azul están a la misma distancia de la bola blanca = 1-1.
Ej. 2: Tres bolas rojas y una azul están a la misma distancia de la bola blanca = 3-1.
Ej. 3: Una bola roja está a 4 cm. de la bola blanca y una bola azul y otra bola roja están a 5 cm. de la bola blanca = 1-0.
Ej. 4: Una bola roja y una azul están a 4 cm. de la bola blanca y otra azul y otra roja están a 5 cm =1-1.
3. El árbitro puede llamar a los jugadores, para que entren al campo en los casos en que la medición de las bolas ofreciera dudas.
4. El lado que tenga la puntuación más alta al término de los cuatro parciales, será considerado vencedor.
5. Si la puntuación al final de todos los parciales fuera la misma de cada lado, se jugará un parcial de desempate (tie break). En el conjunto de partidos los puntos obtenidos en los parciales de desempate no se computarán como resultado de partido, únicamente servirán para determinar al ganador.

DESEMPATE (TIE BREAK):

1. Un desempate constituye un parcial extra.
2. Todos los jugadores deberán permanecer en sus boxes de lanzamiento originales.
3. La bola blanca se colocará en la "X" central.
4. El lanzamiento de una moneda determinará que lado lanzará la primera bola.
5. El parcial extra se juega como cualquier otro parcial.
6. Si ocurre una situación de empate en el tie break, se volverá a jugar un nuevo parcial. La bola blanca se colocará otra vez en la "X", central y esta vez será el lado contrario quien comenzará el parcial. Este procedimiento continuará alternando el primer lanzamiento entre el lado local y el visitante hasta que haya un vencedor.

ENTRADA EN EL CAMPO:

1. A un jugador se le permitirá dejar su zona de lanzamiento para entrar en el campo de juego antes de que se haya lanzado ninguna bola. Siempre deberá requerir el permiso del árbitro. El requerimiento podrá hacerse después que el árbitro haya indicado que color debe jugar.
2. Con excepción de la medición al finalizar un parcial, un jugador sólo podrá entrar al campo de juego si es su color el que debe jugar.
3. Se solicitará permiso del árbitro siempre que se deba cruzar alguna línea del campo de juego.
4. En caso de divergencia o dudas, ambos jugadores podrán entrar al campo de juego, pero después de haber solicitado el permiso correspondiente.
5. El jugador no está autorizado a desplazarse detrás de la zona de lanzamiento, durante, al final, o entre los parciales.

FALTAS O INFRACCIONES:

1. Si se comete una falta se le concederán dos bolas de penalización al lado contrario al finalizar el parcial. Estas bolas podrán marcar puntos extra.
2. Las bolas que no puntúan o las bolas fuera serán las utilizadas como bolas de penalización.
3. Si no hubieran dos bolas fuera se utilizarán como bolas de penalización aquellas que se encuentren más lejos de la bola blanca.
4. Si se van a utilizar bolas que ya puntúan como bolas de penalización, el árbitro deberá anotar el resultado antes de recoger las bolas que puntúan. Después de que hayan sido lanzadas las bolas de

penalización, serán anotados todos los puntos adicionales conseguidos. Si en el lanzamiento de las bolas de penalización un jugador modificase la posición de las bolas, tal que es alguna bola del contrario la que se encuentra más cercana a la bola blanca, entonces el árbitro rectificará el resultado final del parcial en referencia a la nueva posición.

5. Si hay más de una bola que pueda considerarse como bola de penalización, es entonces el propio jugador que debe lanzar él que elegirá cuales utilizará.
6. Todas las bolas de penalización deben ser lanzadas.
7. Se adjudican dos bolas de penalización por cada falta cometida.
8. Las faltas cometidas por ambos lados, se anularán unas a otras. Si durante un parcial el lado local comete dos faltas y el lado visitante comete una sola falta, es únicamente el lado visitante el que lanzará dos bolas de penalización.
9. Si se comete alguna falta mientras se están lanzando las bolas de penalización, entonces las bolas de penalización son:
 - a) Retiradas del lado que cometió la falta (si tiene en su poder dos o más bolas de penalización por lanzar).
 - b) Concedidas al lado opuesto (en este orden).
10. Si se comete más de una falta en el transcurso de un parcial por un mismo jugador, las bolas de penalización que acompañan a cada falta se lanzarán por separado. Por lo tanto, se recogerán y se jugarán dos bolas de penalización (por la primera falta) y posteriormente se volverán a recoger y a jugar otras dos bolas de penalización (por la segunda falta) y así sucesivamente.
11. El árbitro deberá intentar parar una bola lanzada antes de que ésta desplace o mueva otra bola en el caso en que haya sido cometida una falta o infracción.

FALTAS PENALIZABLES:

Las faltas sancionadas con bolas de penalización, son las siguientes:

1. Lanzar una bola (excepto la blanca) mientras cualquier parte del cuerpo, silla de ruedas toca o sobrepasa la línea o parte del campo de juego no considerado parte del box de lanzamiento de los jugadores.
2. Si la bola blanca es lanzada de la manera descrita en el punto 9.1., se comete la falta con la bola blanca y ésta pasará al siguiente jugador.
3. No se adjudicarán bolas de penalización cuando parte del cuerpo, o de la silla de ruedas sobrepasara los límites de la zona de lanzamiento en el acto de lanzar o al lanzar una patada, sin que este signifique que se haya cometido una infracción.
4. Mientras se maniobra una silla de ruedas, al jugador le está permitido sobrepasar los límites de la zona de lanzamiento. Un jugador únicamente podrá maniobrar su silla en su turno de juego. Si el árbitro cree que está actuando de forma deliberada en este sentido podrá señalar una falta o penalización.
5. Si algún jugador entra en el campo de juego sin el permiso del árbitro.
6. Si se molesta de forma deliberada a otro jugador de manera que se interfiera su concentración o su acción de lanzamiento. Esta falta se señalará a discreción del árbitro. Esto también puede ser motivo de un aviso formal y de continuar, dar lugar al procedimiento de descalificación.
7. Si en la acción final de lanzamiento, el jugador no tiene al menos un glúteo en contacto con la silla de ruedas.

FALTAS NO PENALIZABLES:

Estas faltas no tienen como consecuencia, una penalización directa:

1. Si debido al error del árbitro, el lado equivocado lanza y no se toca ninguna bola, ésta se devolverá al jugador.
2. Si debido al error de un jugador, el lado equivocado lanza y no se toca ninguna bola, ésta se retirará del campo para el resto del parcial.
3. El árbitro intentará detener aquella bola que haya sido lanzada cometándose una infracción, y antes que modifique la situación del juego.
4. Si se lanza simultáneamente más de una bola del mismo lado se considera que ambas han sido jugadas y puntúan en consecuencia

PARCIAL INTERRUMPIDO:

1. Un parcial se interrumpe cuando las bolas son movidas fuera del desarrollo normal del juego, por ejemplo, accidentalmente por el árbitro. Cuando un parcial se interrumpe, hay dos soluciones posibles: El árbitro recogerá las bolas que se han movido accidentalmente y las colocará en la posición anterior al choque, pero, si a juicio del árbitro, esto no fuera posible, entonces se volverá a comenzar el parcial.
2. Si el árbitro accidentalmente mueve una bola /s durante un parcial, decidirá por la opción a o b del punto anterior y esta será de carácter inapelable.

3. Si debido a un error del árbitro el lado equivocado lanza y las posiciones de las bolas son modificadas, esta bola se recogerá del campo y se devolverá al jugador apropiado. El árbitro tendrá entonces las siguientes opciones:
 - a) Colocar la bola /s en sus posiciones previas.
 - b) Comenzar de nuevo el parcial.
4. Si un jugador toca las bolas mientras entra en el campo, el lado contrario tendrá la opción de elegir entre las opciones a o b del punto anterior.

COMUNICACIÓN:

- No habrá comunicación entre el jugador y el auxiliar durante el desarrollo de un parcial, excepto en los "tiempos muertos" o en los momentos en que un jugador requiere al auxiliar para una acción concreta como por ejemplo:
 - Modificar la posición de la silla.
 - Darle una bola al jugador.
 - Colocar el material auxiliar.

Esta regla es aplicable entre parciales.

Un jugador podrá pedir a otro que se mueva si la posición de este otro le está impidiendo el lanzamiento.

DESCALIFICACIONES:

1. Los jugadores que no acepten una decisión del árbitro recibirán una advertencia, que será anotada por escrito.
2. Si recibe una segunda advertencia, el jugador es descalificado y por lo tanto perderá el partido. El jugador descalificado podrá volver a jugar en los partidos siguientes dentro del mismo torneo. Si un jugador es descalificado, se adjudica el partido por un tanteo de 6 - 0.

ACLARACIONES Y PROTESTAS:

1. Durante un partido, un lado puede pensar que el árbitro ha pasado algo por alto o ha tomado una decisión equivocada, que afecta al resultado del partido. Durante el partido, ese lado podrá llamar de forma educada, la atención del árbitro sobre este respecto.
2. Si un lado piensa que el árbitro no ha actuado de acuerdo con las reglas, no debe firmar el acta de resultado, y dentro de los 30 minutos siguientes a la finalización del partido, deberá presentar una propuesta por escrito al comité organizador para su consideración. Si el comité organizador no recibe ninguna reclamación por escrito, el resultado será dado como definitivo.

TIEMPO:

Cada jugador tendrá un tiempo límite para lanzar las bolas al terreno de juego:

1. Este tiempo comenzará en el momento que el árbitro indique el color de la bola que debe jugar.
2. El tiempo de cada lanzamiento finalizará en el momento en que la bola se detiene después de ser lanzada.
3. En el caso de bolas relanzadas y bolas afuera, la actuación es la misma a la de una bola en juego.
4. Si un jugador no ha soltado la bola cuando se cumpla el tiempo, ésta queda invalidada. Si es soltada después de producirse el tiempo, el árbitro intentará pararla antes que modifique el juego.
5. El tiempo se adjudica para cada lado y para cada parcial y es intransferible. No hay límite de tiempo para las bolas de penalización.
6. El tiempo se adjudica para cada lado y para cada parcial y es intransferible.
7. Los límites de tiempo son: Individual clases 1, 2 y 4: cinco (5) minutos por jugador y parcial. Individual clase 3: seis (6) minutos por jugador y parcial.

NORMATIVA Y CRITERIOS PARA EL MATERIAL AUXILIAR:

El material auxiliar deberá satisfacer el siguiente criterio:

Que el jugador deba tener un contacto físico directo con la bola inmediatamente antes de hacer el lanzamiento.

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES Y / O DEL DELEGADO:

- a. Darse por enterado de la decisión del árbitro en el proceso de anotación de resultados.
- b. Consultar con el árbitro la situación de un parcial interrumpido.
- c. Firmar el acta del partido.
- d. Realizar una protesta.
- e. Asegurar de que todos los miembros del equipo estén presentes para el inicio del partido.
- f. Representar al equipo en el sorteo y decidir si juega como local o visitante.
- g. Decidir que jugador juega las bolas de penalización.
- h. Pedir un tiempo muerto.

FÚTBOL REDUCIDO PARA DISCAPACITADOS INTELECTUALES (Masculino)

Coordinador: Prof. RAÚL SABATINI

MODALIDAD: Escolar No Federado (Menores y Cadetes) - No Federado (Juveniles)

CATEGORÍAS:

Menores: nacidos en 1995, 1996 y 1997 (Nivel A, Nivel B y Nivel C) - ESCOLAR NO FEDERADO.

Cadetes nacidos en 1992, 1993 y 1994 (Nivel A, Nivel B y Nivel C) – ESCOLAR NO FEDERADO

Juveniles nacidos en 1991 y años anteriores. (Nivel A, Nivel B, Nivel C y Nivel D) – NO FEDERADO

INSCRIPCIÓN:

Lista de Buena Fe: Estará compuesta por un máximo de 8 (ocho) y un mínimo de 6 (seis) jugadores, y 1 (un) director técnico.

Se podrán efectuar hasta dos cambios (por optar por otro deporte, padecer alguna enfermedad o lesión posterior a la inscripción), para ello se dispone de un sector predeterminado en la planilla de Buena Fe (sustituciones) con dos lugares que deberán encontrarse completados al momento de la inscripción inicial.

No podrá realizar ninguna modificación sin autorización de la Coordinación de la disciplina.

El jugador sustituido no podrá volver a ser reinscripto nuevamente.

A la final Provincial accederán con un máximo de 8 (ocho) jugadores, un director técnico por equipo.

Certificados: Podrá participar todo deportista, **cuya patología de base sea discapacidad mental.** Los equipos ganadores de la Etapa Municipal, deberán presentar junto a la lista de buena fe, el certificado de la institución a la que pertenecen, avalando su discapacidad mental; en caso de no cumplirse este último requisito no podrá participar de la Etapa Regional.

Participantes: En las categorías Menores Escolar No Federado y Cadetes Escolar No Federado, podrán participar: alumnos de cualquier institución educativa especial de la Provincia de Buenos Aires, estatales y/o privadas.

En las categorías Juveniles No Federados podrán participar : alumnos y ex-alumnos de instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires , operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales.

JUGADORES FEDERADOS: se considera como jugadores federados aquellos inscriptos en clubes directamente afiliados a la Asociación del Fútbol Argentino (AFA) o a través de su Consejo Federal en cualquiera de sus divisiones y categorías tanto en el fútbol convencional como en el fútbol de salón.

CLASIFICACIÓN DE LOS NIVELES:

NIVEL A: Son jugadores de gran destreza individual y de conjunto, es el nivel de juego más alto, dominan la técnica y la táctica de fútbol 5. Tienen un gran conocimiento del reglamento y en su aplicación en el desarrollo del juego.

NIVEL B: Son de nivel inferior al anterior, dominan la técnica y táctica, pero no dominan con excelencia el juego. Siempre deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, corner, etc.

NIVEL C: Siempre el nivel es inferior al anterior, tienen dificultades para dominar las técnicas individuales y de conjunto pero deben saber las nociones básicas del juego, lateral, tiro libre, corner, etc.

NIVEL D: Son los de menor nivel de juego tanto en lo individual como en lo grupal aunque poseen las nociones mínimas del deporte.

Siempre el NIVEL A es determinado por el equipo de mayor nivel de destreza individual y de conjunto, puede ser que un equipo en una etapa sea de NIVEL A pero cuando pasan a la etapa superior siguiente el testeo determine que son de NIVEL B , NIVEL C o NIVEL D.

Los distintos niveles los darán la cantidad de equipos inscriptos.

En caso que un equipo no posea las nociones mínimas básicas del juego, que permitan su ubicación en los niveles D de juveniles y C de menores o cadetes, queda a criterio de la coordinación, la participación (competitiva o recreativa) del mismo en el torneo, a fin de evitar resultados abultados en su contra.

FORMA DE REALIZAR EL TESTEO:

- El testeo se realiza el día del evento.
- Todos los equipos deben pasar por una ronda preliminar (testeo) para evaluar el nivel de habilidad de los equipos participantes y de los jugadores individualmente.
- Según la Lista de Buena Fe de cada institución se realizarán partidos de 10 o 15 minutos en el cual el/los veedor/es encargados de la organización acreditados por los J.D. observarán y evaluarán en

forma individual y también como equipo para poder ser colocados en series equitativas. Irán dando el nivel a cada equipo, calificando a cada jugador con un puntaje del (1 al 10), luego se sumará el puntaje obtenido por cada equipo y se lo ubicará en la serie o nivel correspondiente.

- A todos los equipos se le sumará además del puntaje individual de cada jugador, una calificación del 1 al 10 por el juego colectivo (si respetan los puestos en la cancha, relevos, ubicación, etc.) la cual se sumará a la puntuación total.
- Todos los jugadores deben ser testeados, inclusive los suplentes (jugador que no fue testeado no puede participar una vez comenzado el torneo).
- Especificar en la planilla de inscripción el o los arqueros que forman cada equipo.
- Los arqueros no pueden pasar a ser jugadores de campo.
- Si el puntaje obtenido por un equipo no logra insertarse en ningún nivel (Ej.: NIVEL A Equipo 1 = 65 puntos, Equipo 2 = 64 puntos, Equipo 3 = 63.5 puntos. NIVEL B Equipo 4 = 49 puntos, Equipo 5 = 47 puntos, Equipo 6 = 45 puntos. Equipo 7 = 56 puntos, este equipo debe insertarse siempre en el nivel superior inmediato. Aplicando la regla del 20 %).
- **IMPORTANTE:** En la etapa local y/o regional un equipo puede ser reclasificado de Nivel aunque ya haya comenzado el torneo, si este equipo no ha demostrado todo su potencial en el testeo o por algún error de los organizadores durante el mismo.
- Se agruparán a los equipos acorde con la habilidad basados en la evaluación de los resultados de la ronda de observación preliminar (testeo), los de mayor riqueza técnica conformarán el nivel A, luego el nivel B, el C y el D respectivamente.
- En todas las etapas local, regional y provincial se realizará el testeo a cada uno de los equipos.
- Si un equipo no tiene competidores en la etapa local pasa a la siguiente etapa (regional) sin ser evaluado, con la misma lista de buena fe con la que fue inscripto.
- Un jugador de campo puede pasar a ocupar el arco solamente cuando por una lesión del arquero titular no pueda seguir (autorizado por los veedores de esa etapa) y no haya inscripto ningún arquero suplente.
- Ningún equipo puede inscribirse en un nivel determinado, el nivel lo va a dar el resultado del testeo.
- En la etapa Local el testeo estará a cargo del Municipio.

Número de jugadores: Todas las categorías podrán participar con cinco (5) jugadores, cuatro (4) de campo, y un (1) arquero.

Cancha: Se jugará en canchas con piso de césped natural.

Las medidas reglamentarias se ajustarán a la siguiente especificación:

Menores y Cadetes: ancho 20 m.; largo 40 m.

Juveniles: ancho 25 m.; largo 40 m.

Arco: de 3 por 2 m.

Área: una sola de 7 por 4 m.

Pelota: N° 4 (medio pique).

Tiempo de juego: Se jugarán dos tiempos de 20 minutos c/u, con un descanso de 10 minutos entre cada tiempo, en todas las categorías.

Clasificación: Clasificará en cada etapa, el primero de cada categoría para la etapa siguiente.

Calzado: Zapatillas comunes o calzado de fútbol cinco.

Canilleras: Su uso será obligatorio en todas las etapas.

Cambios: Serán ilimitados, pudiendo regresar los jugadores sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido, no se admitirá el ingreso de jugadores, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competencia. Este límite de tiempo, será fijado y anunciado por la mesa de control.

Los cambios se realizarán con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control.

NOTA: En caso que el arquero abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquero suplente, el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

Aspectos reglamentarios:

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

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

En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0).

El arquero, pondrá en juego la pelota únicamente con la mano (para reanudar el mismo cuando la pelota haya salido por la línea final del campo de juego), desde dentro de su área, sin sobrepasar la mitad del campo, por aire. De cometerse esta infracción, se penalizará con un saque lateral en mitad de cancha, para el equipo contrario.

El arquero, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando esta haya llegado a sus manos producto de una acción del juego) sacándola de su área, poniéndola en situación de juego, a riesgo de su propio arco.

El arquero, podrá convertirse en jugador de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha, y además, podrá tomar la pelota con sus manos dentro de su propia área, después de un pase de un compañero.

El capitán del equipo, deberá estar debidamente identificado.

En caso que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arquero, lateral, tiro libre, corner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.

Además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta "azul", la cual será descalificación con cambio, no permitiendo el reingreso del jugador descalificado por el resto del partido, pudiendo tomar parte del partido siguiente.

Penal: Se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.

Tiro libre: Todos los tiros libres serán indirectos, a excepción del penal y el tiro de esquina. La barrera, en todos los tiros libres, se formará a cuatro (4) pasos de la pelota.

Tiro de esquina: Se ejecutarán sin carrera previa.

Gol: Será válido pasando la mitad de la cancha, a excepción del gol de cabeza o gol en contra.

No será válido el gol de saque de inicio, en forma directa.

Saque lateral: El reingreso de la pelota será con la mano; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.

Puntaje: Se otorgarán tres (3) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado y cero (0) por partido perdido. En toda instancia de clasificación, posterior a la Etapa Local, y producto de la incidencia que la diferencia de gol tiene en las posiciones finales, en el caso que un equipo no se presente a jugar, será descalificado de la competencia, quedando todos los resultados disputados o a disputar por este equipo, con el marcador 0 – 2

Desempates: En cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden:

1. Diferencia de goles.
2. Goles a favor.
3. Sistema Olímpico.
4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.

Definición por penales: Serán ejecutados por aquellos jugadores que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero es inmodificable en esta situación: atajará quien haya finalizado el partido en esta posición.

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

Detención del tiempo de juego: Cada técnico podrá pedir un minuto por tiempo (dos minutos por partido).

Autoridades: La única autoridad del partido será el árbitro, con la colaboración de la mesa de control.

Camisetas: En las Etapas Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas.

Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.

NATACIÓN - DISCAPACITADOS (Masculino y femenino)

Coordinador: Prof. OSVALDO VICTOR BARBERIO

ETAPA DE TESTEO: MUNICIPAL

ETAPAS DE COMPETENCIA: REGIONAL Y FINAL PROVINCIAL

MODALIDAD: NO FEDERADOS

CATEGORÍAS:

- MENOR: 12, 13 y 14 años – nacidos en 1997/ 96 / 95
- CADETE: 15, 16, 17 y 18 años – nacidos en 1994/ 93 / 92 / 91

PATOLOGÍAS:

- Discapacidad Intelectual: Nivel A – Clase S14 y SB14.
- Ciegos y Disminuidos Visuales: Clase S11, S12, S13 y SB11, SB12 Y SB13 de IBSA.
- Discapacidad Física / Motora: Clase S1 a Clase S10 y Clase SB1 a Clase SB9 de CP-ISRA.
- Sordos: Clase S15 y SB15

PRUEBA:

- 25 mts. Libres
- 25 mts. Espalda
- 25 mts. Pecho

INSCRIPCIÓN:

Se deberá:

- Presentar Lista de Buena Fe donde se inscribirán a los nadadores según su categoría.
- Consignar en Lista de Buena Fe discapacidad del nadador en la columna correspondiente.
- Elevar Certificado Médico o Certificado de Discapacidad donde conste patología intelectual, ciego, física/motora o sordo.
- Elevar Certificado de la Institución Educativa o Social que avala discapacidad de los competidores.

LINEAMIENTOS GENERALES:

- Etapa Municipal: se realizará el testeo de todos los nadadores inscriptos en lista de buena fe.
- Etapa Regional: todos los nadadores inscriptos participan en esta instancia.

CLASIFICACIÓN A LA FINAL PROVINCIAL:

- Discapacidad Intelectual: clasificará para la Final Provincial el nadador que obtenga el primer puesto en cada prueba. En caso que un mismo nadador obtenga el primer puesto en más de una prueba deberá optar por una para la Etapa siguiente.
- Sordos: clasificará para la final Provincial el nadador que obtenga el primer puesto en cada prueba. En caso que un mismo nadador obtenga el primer puesto en más de una prueba deberá optar por una para la Etapa siguiente.
- Discapacidad Visual: clasificarán para la Final Provincial todos los nadadores inscriptos en Lista de Buena Fe. En la Etapa Final se realizará la Clasificación Funcional para determinar Clase 11, 12 o 13.
- Discapacidad Física/Motora: clasificarán para la Final Provincial todos los nadadores inscriptos en Lista de Buena Fe. En la Etapa Final se realizará la clasificación funcional en donde se les indicará la clase en la que deberán competir (Clase S1 a Clase S10 y SB1 a SB9). Igualmente se deberá realizar testeo en etapa municipal y regional.
- En caso que el nadador presente trastorno psiquiátrico que le impidan respetar los reglamentos su participación quedará sujeta a la evaluación del comité técnico del Torneo.
- No podrá participar ningún nadador que no este inscripto en lista de buena fe.
- Los nadadores deberán presentarse con traje de baño aptos para el deporte.
- La organización de la Etapa regional deberá elevar los resultados de la competencia en el plazo de 48 hs, de finalizada la misma a la Coordinación de Natación Discapacitados para su verificación, y organización de las series para la Final Provincial.

PERSONAL DE APOYO:

- Los nadadores con discapacidad física/motora pueden utilizar personal de apoyo para la entrada y salida del natatorio, y durante la partida.
- Los nadadores con discapacidad visual serán asistidos por personal de apoyo para las partidas y las llegadas.
- Los nadadores sordos serán asistidos por personal de apoyo utilizando señal de partida táctil (toque de pinza), y partirán con señal sonora del árbitro.

GIMNASIA AEROBICA PARA DISCAPACITADOS

Coordinadora: Prof. MARIA RODRIGUEZ

Modalidad: LIBRE

Categoría: ÚNICA 12 años en adelante. Nacidos 1997 y anteriores.

LINEAMIENTOS GENERALES:

- Podrán participar todos aquellos atletas cuya patología de base sea discapacidad mental, con o sin componente, avalado por certificado de la institución escolar o social a la que pertenezca con firma y sello del director/a.
- Lista de Buena Fe, suplentes y otros aspectos: La Lista de Buena Fe presentada, no debe ser modificada bajo ningún aspecto. Podrán participar como máximo 6 (seis) gimnastas y un mínimo de 4 (cuatro) gimnastas. En caso de que algún gimnasta opte por otro deporte o padeciera alguna enfermedad o lesión posterior a su inscripción, sólo podrá ser reemplazado por alguno de los atletas inscriptos en la Lista de Buena Fe. La Lista de Buena Fe tendrá el espacio suficiente para inscribir hasta 10 (diez) gimnastas. La documentación correspondiente al deporte debe ser entregada en tiempo y en forma adecuado a las exigencias de las fechas de inscripción a los J.D., de lo contrario se realizará un llamado de atención, de no ser respondido el equipo quedará descalificado.
- El comité organizador garantizará el número suficiente de ayudantes para el traslado seguro y eficaz de los atletas dentro de la competencia.

REGLAMENTACIÓN:

Integrantes: de 4 a 6 atletas con un técnico.

Conformación del conjunto:

La composición del conjunto puede ser mixta o femenina solamente, admitiéndose igual o menor cantidad de varones dentro del mismo.

Ejemplo: 5 mujeres y 1 varón, 3 mujeres y 3 varones, 3 mujeres y 2 varones, 4 mujeres y 2 varones, 2 mujeres y 2 varones, 3 mujeres y 1 varón, etc.

Duración de la rutina: 1' 45" (tolerancia 5 segundos más o menos).

Infracción de tiempo: Se entiende como tal, a la infracción causada por una rutina con un exceso o falta de tiempo (1.35"-1.40" ó 1.50"-1.55").

Esta infracción es penalizada con una deducción efectuada por el Juez Principal.

Perímetro: El espacio estará delimitado por un perímetro de 8 por 10 metros, para todas las categorías. La marca del perímetro y la marca del centro del mismo sólo servirán de guía y orientación para las gimnastas y para el profesor. No se realizará ningún descuento en el caso que las atletas realicen toda la coreografía fuera del perímetro.

El técnico podrá ubicarse indistintamente en los costados del escenario, pero en ningún momento:

a) Podrá invadir la zona de competencia.

b) Podrá obstaculizar la visión del jurado.

En caso de cometer esta infracción se realizará un descuento de 0.10 por cada vez al final del resultado total obtenido por el equipo.

NIVELES: Se contemplarán tres niveles, a saber:

- NIVEL I
- NIVEL II
- NIVEL III

Se trata con este fin, de proponer oportunidades a todas aquellas gimnastas con capacidades diferentes, que puedan expresarse a partir de sus posibilidades psicofísicas y participen de la Gimnasia Aeróbica para Discapacitados Intelectuales.

Se deberá tener en cuenta que para la estructuración de la rutina, los contenidos deben ser ricos tanto en el aspecto artístico como en el de ejecución, lo que en definitiva marcará la diferencia entre cada nivel (Ver puntos artística y ejecución del reglamento).

Los jueces serán los encargados de testear y evaluar a cada equipo determinando la pertenencia a cada nivel según corresponda, de esta manera se pretende una competencia más equitativa e igualdad de condiciones para cada equipo.

TESTEO Y CLASIFICACIÓN:

En la Etapa Municipal se realizará un testeo previo a la competencia, con su posterior clasificación en el nivel correspondiente.

Esta será realizada solamente por los Jueces de Juegos Deportivos.

El testeo y clasificación, en la Etapa Municipal se realizarán en el mismo día.

CONSIDERACIONES PARA EL TESTEO Y CLASIFICACIÓN:

1. Los grupos realizarán dos pasadas, la primera será de testeo la cual determinará el nivel correspondiente y la segunda pasada será competitiva y clasificatoria.
2. Una vez realizado el testeo no podrá ser modificada la coreografía, bajo ningún aspecto, la misma será utilizada para la pasada competitiva y clasificatoria.
3. La coreografía presentada en el testeo requiere las mismas condiciones reglamentarias y se evaluará de igual manera que en la pasada competitiva.

JURADO: Características, composición y funciones

1. El jurado está compuesto por un juez principal, un juez de calidad artística y un juez de ejecución.
2. El grupo de jueces de Gimnasia Aeróbica para Discapacitados Intelectuales son los únicos capacitados para evaluar y juzgar a los equipos que se han de presentar en la Etapa Municipal, Regional y Final Provincial.
3. El jurado es quién determinará el cambio de nivel, testeo y clasificación.
4. En el caso en que se presencie la ausencia de una de las juezas de calidad artística o de ejecución en la Etapa Regional, la misma podrá ser reemplazada por la jueza Principal, la cual está completamente capacitada para cumplir dicha función.
5. Bajo ningún concepto se podrá llevar a cabo la realización de la etapa competitiva correspondiente sin la presencia de la jueza Principal de dicho deporte.
6. El Feed-Back dado por el jurado será, en primer lugar, para los primeros puestos obtenidos en la categoría, luego a los equipos siguientes. El mismo se efectuará una vez terminada la competencia y no así, en instancias previas como el testeo.
7. En el caso de incluir elementos de dificultad no serán tenidos en cuenta por los jueces aunque sea bien ejecutado, sin embargo si se cometiera algún error tendrá el descuento correspondiente por ejecutar ejercicios que no estén capacitados para realizar.

ARTÍSTICA: (10 pts.)

- **Composición Coreográfica:** Musicalidad. Creatividad: (Variedad, Originalidad). Compañerismo: (Interacciones. Lifts. Formaciones).
- **Contenido Aeróbico Específico:** Contenido específico. Transiciones y enlaces. Utilización del espacio.
- **Presentación:** Showmanship. Timing musical o Ritmo.

COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA:

Se debe mostrar dinamismo y fluidez en el transcurso de la coreografía, en las transiciones de movimientos aéreos a ejercicios de piso y viceversa, como así también variedad en las combinaciones de los pasos básicos de la Gimnasia Aeróbica, sus patrones de movimientos, transiciones, formaciones y ubicaciones en el conjunto; ritmos y estilo único del aeróbic. La utilización del área de competencia se debe apreciar claramente en forma tridimensional incluyendo en la coreografía los distintos cambios de planos en los movimientos (desplazamientos en las direcciones: adelante, atrás, a los costados, en diagonal y en círculo).

Musicalidad:

Deben coincidir las características de la música elegida con el estilo de movimientos y presentación de las gimnastas. La totalidad de la rutina debe realizarse junto con la totalidad de la música, no es obligatorio hacer cambios de estilo, los efectos no son obligatorios y sólo se utilizarán para resaltar algún movimiento, siempre y cuando queden como parte de música y que puedan enriquecer a la coreografía.

Se debe identificar claramente el BEAT (golpe de la música), seleccionar música que transmita el golpe musical aeróbico.

La velocidad de la música (bpm), debe ser la adecuada al nivel de posibilidades de ejecución de las integrantes del conjunto.

Se recomienda grabar la música en un cassette virgen del lado "A" y al comienzo del mismo, indicar en la etapa y en el cassette, la institución, N° de sorteo, municipio que pertenece.

Se puede utilizar C.D., sólo contendrá un track, no más. El C.D. deberá indicar las mismas características anteriormente mencionadas.

Creatividad: Originalidad. Variedad. Compañerismo.

La coreografía y su composición deben ser memorable y diferente, impredecible en su contenido e interpretación, debe combinar e integrar personalidad, música, patrones de la Gimnasia Aeróbica, transiciones, lifts con una presentación auténtica y novedosa.

Variedad: se evalúa a través de distintos aspectos de la coreografía, como lifts, niveles, transiciones y enlaces, formaciones, y la inclusión de movimientos de diferente intensidad y combinaciones. Se observará si existe repetición en los movimientos coreográficos. Se debe buscar patrones de movimientos que no sean similares entre sí. Evitar el predominio de un nivel o de alguna área del perímetro, de formaciones.

Compañerismo:

Interacciones: Se debe mostrar una interacción física y dinámica entre las gimnastas. La ventaja de ser más de una persona debe ser utilizada efectivamente. Durante la rutina al menos una vez se debe mostrar una interacción física.

Lifts: Los lifts deben ser creativos y estar bien integrados en la rutina.

Características de los lifts:

- El gimnasta que eleva a su compañero debe cambiar el nivel del mismo con relación al eje del hombro (debajo o arriba de la línea de sus hombros).
- Mostrar alguna capacidad física de los competidores, como la fuerza o la flexibilidad.
- Es importante tener en cuenta que la rutina no debe perder fluidez en los trayectos de formación del lifts, como así también el desarmado del mismo.
- Elevaciones y soportes están autorizadas. No están autorizadas las propulsiones entre compañeros. La inclusión de los lifts en la rutina es optativo, siendo considerado como parte del puntaje. El lifts puede ser utilizado en la pose de inicio, en el desarrollo de la rutina y / o en la pose final.
- La cantidad máxima de lifts a incluir dentro de una rutina es de tres, de lo contrario se procederá al descuento correspondiente efectuado por el Juez Principal.

Formaciones: Se deben realizar distintas formaciones, utilizando variedad de distancias entre los gimnastas.

La cantidad máxima de formaciones que se pueden ejecutar es ilimitada siendo la cantidad mínima de cuatro formaciones. Ejemplos de formaciones: pirámide, rectángulo, diagonal, rombo, círculo, V, W, etc.

CONTENIDO AERÓBICO ESPECÍFICO:**Contenido Específico. Pasos básicos:**

Una rutina debe mostrar la especificidad del deporte a través de patrones de movimientos específicos de la Gimnasia Aeróbica. Los bloques coreográficos deben ser representativos de la disciplina ejecutando combinaciones de movimientos de brazos y piernas simultáneamente, utilizando diferentes planos, enlaces y transiciones de todos los niveles.

La rutina debe ser balanceada y específica de la Gimnasia Aeróbica, evitando la inclusión de movimientos de otras disciplinas.

Se debe evitar repetir la misma combinación de patrones de movimientos aeróbicos, si bien se pueden repetir los pasos básicos o alguna de sus variantes no idéntica combinación.

Es negativo ejecutar poses estáticas o poses de otras disciplinas. Cualquier pose o movimiento estático no puede durar más de 2 beats musicales y deben estar adaptadas al carácter de la aeróbica deportiva.

La coreografía debe transmitir y expresar energía y dinamismo, por tal motivo se considera inespecífico del deporte la realización de interpretaciones de temas que no coinciden con el espíritu de esta disciplina.

Transiciones y enlaces:

Los diferentes componentes de una rutina deben estar enlazados de un modo dinámico y no abrupto, esto implica que el pasaje de uno a otro no debe cortar la fluidez de la rutina. Un movimiento debe llevar a otro naturalmente.

Utilización del Espacio:

Se debe mostrar un equilibrado uso del área de competencia, desplazándose por el perímetro durante toda la rutina, utilizando las 4 esquinas y la zona central sin que predomine ninguna área en especial, así como también, un balanceado uso de los diferentes niveles de ejecución; piso, superficie, aéreo. Durante la rutina los competidores deben desplazarse utilizando la mayor cantidad de direcciones diferentes: adelante, atrás, costados, en diagonal y en círculo. Se tendrá en cuenta no sólo la llegada al área sino como es ese traslado y como se distribuye el recorrido de los gimnastas sobre el perímetro.

PRESENTACIÓN: Showmanship o Protagonismo. Timming / Ritmo.

Showmanship o Protagonismo: Es la habilidad de los gimnastas para cautivar a los jueces y a la audiencia con su energía, talento y seguridad (carisma). Muestra de una proyección fuerte y continua, con actitud dinámica y consistente, transmitiendo confianza y seguridad en sí mismo y naturalidad durante toda la rutina.

Aquellas gimnastas que exageren sus expresiones o emitan sonidos, negativizarán su puntaje en este criterio.

Timming / Ritmo: Los competidores se deben mover a tiempo con la música, coincidir con el ritmo, los acentos, siguiendo las frases musicales. Se deben seguir los "BEATS" musicales durante la ejecución de patrones de movimientos aeróbicos, transiciones o lifts.

EJECUCIÓN (10 pts.)

- **Intensidad:** Frecuencia / velocidad. Amplitud de movimientos. Resistencia cardiovascular. Trabajo contra la gravedad.
- **Capacidad Técnica:** Alineación. Precisión. Fuerza. Potencia. Resistencia muscular.
- **Sincronización.**
- **Coordinación.**

INTENSIDAD:

Los movimientos de una rutina de Gimnasia Aeróbica Deportiva deben mostrar las cualidades de la disciplina, los factores determinantes de cada nivel de intensidad son los siguientes:

Frecuencia de movimientos: Los movimientos deben ejecutarse a alta o a una velocidad considerada, demostrando la habilidad de ejecutar patrones de movimiento complejos y rápidos.

Resistencia: Habilidad de mantener la misma intensidad cardiovascular a través de toda la rutina.

Gravedad: Trabajo en contra de la gravedad, impacto y altura de los movimientos aéreos.

Amplitud: Velocidad relativa al rango de movimiento, los movimientos se deben ejecutar con velocidad y con amplio rango.

CAPACIDAD TÉCNICA:

Es la habilidad para demostrar los movimientos con máxima precisión. En este ítem se tendrá en cuenta los siguientes criterios:

Alineación: Correcta alineación corporal en la ejecución de los movimientos sobre la superficie, aéreos, o al tomar contacto con el suelo.

Postura de la parte superior del cuerpo: el porte-determinado por la posición del cuello, la cabeza y los hombros- relativo a la columna vertebral, contracción de los músculos abdominales.

Precisión: Está determinada por la consistencia de todo el rango de movimiento y su nivel de complejidad. La precisión es determinante del nivel de complejidad de un movimiento y del nivel técnico de los competidores. Se observará el control y precisión de todos los movimientos de una rutina. Cada movimiento debe tener un comienzo y un final claramente definidos, mostrar control durante cada fase del movimiento.

Fuerza, potencia y resistencia muscular: Demostrar fuerza en ambos lados del cuerpo, potencia en la ejecución de los movimientos, manteniendo la misma intensidad a través de toda la rutina. Amplitud, el uso de la fuerza explosiva (potencia) en saltos.

SINCRONIZACIÓN:

Es la habilidad de ejecutar movimientos como una unidad, teniendo en cuenta la capacidad física y técnica de ejecutar una destreza. Poder moverse al unísono, como así también deben ser similares en el nivel técnico de ejecución, mostrando una comparativa intensidad entre los competidores.

Cada vez que se observe una falta de sincronismo se realizará una deducción de 0.1 Pts.

COORDINACIÓN:

Se evaluará el nivel de complejidad de las combinaciones de los movimientos y los factores que los producen o a través de sus variantes.

Movimientos de brazos, piernas y utilización de los 7 pasos básicos de la Gimnasia Aeróbica y sus variantes; a saber: Marcha, Trote, Knee Lift, Kick, Jumping Jack, Lunge, Skip.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

El puntaje total se obtiene a partir de:

artística + ejecución - posibles descuentos del Juez Principal.

SISTEMA DE DESEMPATE:

En el caso de que dos o mas Municipios obtengan el mismo puntaje, se aplicará el sistema de desempate. Se tendrá en cuenta el puntaje más alto obtenido en calidad artística, si aún se continúa con empate se tendrá en cuenta el puntaje mas alto de ejecución, si aún continúa el empate se procederá al sorteo correspondiente.

INDUMENTARIA:

La vestimenta deberá ser flexible y no debe perjudicar la labor de los jueces por no permitir observar perfectamente los movimientos.

- a. Malla enteriza y medias color piel o calzas. No están permitidas las mallas de dos piezas, las dos piezas unidas por tiras y calzas rectas. No se debe mostrar el ombligo. El cavado de las mallas no puede ser más alto que la altura de la cintura y el borde de la malla debe pasar por la cresta ilíaca. No está permitido el cavado excesivo. En su defecto se puede utilizar una remera ajustada al cuerpo y calzas.
- b. Los varones deben vestir shorts de tipo enterizo (de una sola pieza) o musculosa adherentes o elásticas y los shorts no deben ser amplios y deben usar suspensores adecuados.
- c. El escote del frente y el de la espalda deben ser apropiados (no más bajos de la mitad del esternón en el frente, ni más bajo que la línea inferior de los omóplatos en la espalda).
- d. Apariencia prolija y atlética. Es difícil poder determinar cuando el cabello es largo o corto, por lo tanto las melenas deben afirmarse con gel o fijador y el cabello largo implementar rodete.
- e. Es obligatorio el uso de zapatillas, éstas deben estar limpias y en condiciones.

Ornamentación y accesorios:

- a. Está prohibida la utilización de accesorios como cinturones, suspensores, moños, tampoco elementos como mancuernas u otros elementos utilizados en gimnasios.
- b. Está permitido el uso discreto de lentejuelas o ropa con brillo. No debe usarse relojes, brazaletes, pulseras, anillos, aros, collares, hebillas, etc.
- c. Una combinación de colores o estampado que interpreten elementos reales como corbata, jabot, o piel de animal, no están permitidos y serán causal de descuento por vestimenta inapropiada.
- d. Cualquier adorno o aplicación agregada a la vestimenta de competencia ya sea suelto o adherido al atuendo (flores, cinta, etc.) no está permitido.

CRITERIOS A TENER EN CUENTA:

- No utilizar más de cuatro (4) tiempos el mismo ejercicio. Se considerará como repetición.
- No utilizar más de ocho (8) tiempos de permanencia en los lift o firmas.
- Se podrán utilizar movimientos prohibidos solo al finalizar completamente la rutina, esto significa que luego de la realización de estos movimientos no se podrá continuar la coreografía, se procederá a realizar los descuentos correspondientes.
- Ejercicios inconvenientes y mal realizados.
- La pose inicial y la pose final no serán contadas como formación. El comienzo y final de la rutina deben estar bien integrados a la misma. Se considera comienzo a la pose inicial más los 8 primeros tiempos y estos deben proceder al contenido de la coreografía, indicar que es lo que va a ocurrir en el transcurso de ella, debe estar bien integrado al contenido y desarrollo total de la rutina.

MOVIMIENTOS PROHIBIDOS:

- Puente.
- Souplesse.
- Vertical.
- Medialuna.
- Mortero.
- Flic-flac.
- Round - off (+ de una vuelta).
- Kips (de cabeza o de nuca).
- Mortales de todo tipo.
- Salto arqueado.
- Salto split arqueado.
- Split vertical hacia atrás.
- Más de dos piruetas.
- Giros sobre nuca.
- Giros sobre espalda.
- Impulsar a un compañero.
- Levantadas de empeines.
- Hiperextensiones de columna.
- Soporte de peso extra sobre columna.

Penalidades Disciplinarias:

- Presencia en el área prohibida.
- Comportamiento inapropiado.
- Modo irrespetuoso de dirigirse a los jueces.
- Conducta antideportiva.

Descalificación:

- Vestimenta que difiera del código.
- Interrupción total de la performance.
- Falta de documentación.
- Aparición tardía en el perímetro de competencia y "Walk Over": pasados los 2 minutos de tolerancia de espera, el juez Principal penalizará la rutina con 0.50 pts. De descuento, pero si la demora supera los 3 minutos será pertinente la descalificación, declarándose "Walk Over" el equipo pierde derecho de participación.

Circunstancias Extraordinarias:

- Sonorización de la música equivocada.
- Disturbios.
- Introducción de cualquier disturbio extraño dentro del área de competencia o ajena a la misma.
- Si se produce un falso comienzo se les dará la posibilidad de reiniciar la rutina siempre que el técnico del equipo indique "falso comienzo" dentro de los primeros 8 tiempos de la rutina.

DESCUENTOS:

Descuentos del Juez de Calidad Artística:

- Principio y/o Final inapropiado.
- Movimientos repetidos.
- Grabación pobre.
- Movimientos inapropiados.

Descuentos del Juez de Ejecución: Se descuenta a partir de la intensidad del error:

- Pequeño.
- Medio.
- Caída total.

Descuentos del Juez Principal:

- Infracción de tiempo.
- Walk-Over.
- Más de tres lift.
- Movimiento prohibido.
- Lift final prohibido.
- Infracción de indumentaria.

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD (Masculino y femenino)

Coordinadora: Prof. MARIA RODRIGUEZ

En nuestra concepción de las Actividades Artísticas para jóvenes con necesidades especiales es nuestro objetivo **en lo artístico**: Propiciar la participación de los mismos viviendo el proceso en forma conjunta desde sus orígenes (talleres, clases, etc.) hasta su culminación (en las distintas etapas), desarrollando formas de trabajo interactivo entre docentes, alumnos y artistas profesionales, realizando un intercambio permanente a fin de alcanzar los objetivos propuestos; **en lo personal**: Construir espacios donde la creatividad, el juego y el goce sean los principales personajes, brindando la posibilidad de generar procesos siendo sus creadores, realizándolos y apreciando su culminación, con la consecuente satisfacción de ver la tarea concluida con éxito; **en los social**: Brindar un espacio para que, por medio del arte, el individuo pueda – realizando una actividad placentera y creativa- integrarse e integrar a su núcleo familiar y social; **y en lo pedagógico**: Incentivarlos para que interpreten sus creaciones ante la sociedad recibiendo y aceptando las críticas constructivas y emitiendo las propias con un sentido positivo con el objetivo de mejorar los trabajos realizados, considerando el error como base del aprendizaje y como una experiencia útil para favorecer el crecimiento mediante su corrección.

CONDICIONES GENERALES:

1. Las actividades Artísticas Especiales, están destinadas a todos los jóvenes residentes en la Provincia de Buenos Aires o bien a quienes desarrollen su actividad artística dentro de la misma.
2. Podrán participar jóvenes con discapacidad mental, sensorial y motriz. Los mismos pueden ser representados por su municipio según domicilio o ser representado por instituciones, las cuales contemplen la discapacidad, privadas o estatales.
3. Disciplinas:
 - Danzas Folklóricas.
 - Artesanía y Manualidades.
 - Artes Plásticas.
4. Categorías:
 - Categoría única: 12 años en adelante (nacidos en 1997 inclusive y anteriores), para todas las disciplinas y sin límite de edad.
 - Las categorías de cada disciplina pueden ser masculina y /o femenina, en el caso de Danzas Folklóricas las parejas deben ser mixtas, sin excepción.
5. Artesanías, Artes Plásticas y Danzas Folklóricas contarán con una instancia competitiva Municipal, Regional y Final Provincial.
6. **Para formalizar la inscripción se exige:**
 - a) (Ver reglamento general: inscripción) agregar fotocopia del certificado de discapacidad, emitido por la Institución Educativa a la cual asiste el participante con firma y sello de la Directora, en su defecto por un organismo asistencial del estado. En el caso de aquellos jóvenes que se encuentren bajo tutela del juez, la ficha de inscripción y la fotocopia del D.N.I deberán estar autorizadas por el mismo, sin excepción.
 - b) Toda la documentación que se exige para la inscripción deberá ser realizada por participante y para cada disciplina y modalidad. Ésta deberá estar señalizada como Actividades Artísticas para Personas con Discapacidad.
 - c) **Lista de Buena Fe:** Esta lista no puede ser alterada bajo ningún aspecto. Según la disciplina una será individual y la otra grupal. En la planilla grupal podrán participar como máximo 8 (ocho) integrantes para Danzas Folklóricas y Pintura Grupal (3 integrantes). En caso de que algún participante opte por otra disciplina cultural o deportiva, padeciera alguna lesión o enfermedad, solo podrá ser reemplazado por algunos de los inscriptos plasmados en la lista. Esta lista contará con el espacio suficiente para inscribir hasta 4 (cuatro) participantes sustitutos. Ante cualquier irregularidad el grupo quedará descalificado.
 - d) Estos sustitutos no asistirán a la Final Provincial.
 - e) Una vez realizada la vacante en la planilla y el reemplazo por el sustituto, el participante inicial no puede ser nuevamente inscripto.
 - f) La planilla individual carece de sustitutos.
7. **Desarrollo de las Etapas de competencia:**

Etapas Municipales: Es la instancia del Torneo esta a cargo de cada área de Cultura de los Municipios de la Provincia de Buenos Aires. Cada Municipio contará con la íntegra colaboración del área artística de la Dirección de Turismo y Deporte de la Provincia, especialmente para el envío de jurados según cada

disciplina a desarrollar, en caso que así lo requieran. El Municipio se hará responsable de los gastos ocasionados por los jurados.

De las disciplinas como Artesanías, Artes Plásticas (Pintura Grupal) se deberá presentar la obra terminada en el lugar preestablecido para tal fin. Esa misma obra será, en caso de ganar, la que competirá en las etapas siguientes. Para (Pintura grupal) se deberá presentar un boceto de la obra y una carpeta con la documentación apropiada.

Al finalizar la Etapa Municipal: Elevar copia de planilla de Buena Fe de los ganadores Municipales y nómina de participantes (actas), **con toda la documentación correspondiente (ficha médica, DNI, ficha de inscripción individual y certificado de discapacidad sin excepción).**

Etapa Regional: La obra ganadora de la Etapa Municipal deberá estar terminada para el comienzo de la Etapa Regional, **asistiendo los participantes a dicha etapa con los materiales y las herramientas necesarias para trabajar en el desarrollo de los Talleres, donde el equipo de jurados evaluará no solo el trabajo presentado sino el proceso de construcción de la obra realizada, la técnica, la estética, la forma,** así mismo se realizarán la división por Niveles (Nivel 1 – Nivel 2). Ver reglamentaciones específicas.

Al finalizar la Etapa Regional: El municipio sede deberá remitir dentro de los 5 (cinco) días hábiles de finalizada la competencia el detalle de los ganadores (actas) con primero, segundo y tercer puesto a la Coordinación del Área Artística.

Toda la documentación de los participantes queda en poder de los coordinadores de cada disciplina o del jurado principal sin excepción, quienes entregarán a la Coordinación de Actividades Artísticas Especiales. Esta coordinación llevará toda la documentación a la instancia de la Etapa Final Provincial.

Etapa Final Provincial: La misma se llevará a cabo en la Ciudad de Mar del Plata, allí se desarrollarán las disciplinas bajo el mismo requerimiento de la Etapa Regional **(Con presencia de Talleres, esto implica el traslado de materiales y herramientas necesarias para desarrollar la obra). A si mismo se realizarán la división por Niveles (Nivel 1 – Nivel 2) para tres modalidades (Danzas Folklóricas, Artesanías y Artes Plásticas). Ver reglamentaciones específicas.**

Toda la documentación enviada estará a cargo de esta Coordinación.

8. **Testeo y Nivelación:** Se establecerán niveles en cada categoría para todas las disciplinas.

Nivel I: Integrarán este nivel, participantes que logran por su proceso de construcción, armado y producción acercarse de una manera óptima a las exigencias requeridas en cada modalidad.

Nivel II: Integrarán este nivel, participantes que logran por su proceso de construcción, armado y producción acercarse medianamente a las exigencias requeridas en cada modalidad.

Esta nivelación será aplicada en la Etapa Municipal y Regional para las disciplinas de danzas folklóricas y artesanías (todas las modalidades). No será aplicado para Artes Plásticas. Para la Etapa Final será aplicable para todas las disciplinas de las Actividades Artísticas Especiales, a excepción de Danzas Folclóricas (Ver reglamento según cada disciplina).

Para las disciplinas de Artes Plásticas y Artesanías las cuales requieren el desarrollo obligatorio de los talleres, serán éstos quienes brinden el espacio para realizar los testeos a cada participante. Estos a su vez serán ubicados en el nivel correspondiente para definir su calificación y clasificación final.

Para Danzas Folklóricas el testeo se realizará a partir del baile de la danza seleccionada. Se ubicará, de acuerdo al resultado del mismo, en el nivel correspondiente donde volverá a bailar para definir su calificación y clasificación final.
9. **Jurado: Características, composición y funciones (para la Etapa Regional y Final)**

El jurado esta conformado por tres (3) personas o más, siempre en número impar.

El grupo de jurados son los únicos capacitados para evaluar y juzgar a cada participante que se han de presentar en la Etapa Regional que organice el Municipio correspondiente.

El jurado es quien determinará el nivel, testeo y clasificación.

Las devoluciones correspondientes para cada disciplina serán efectuadas una vez finalizada la competencia, y no en instancias posteriores al testeo.

Una vez finalizado el testeo y la nivelación, el jurado anunciará los niveles otorgados a cada participante. Sucesivamente se procederá al desarrollo de la competencia y clasificación (danzas Folklórica) o a la clasificación (Artesanías y Artes Plásticas).
10. **Código de evaluación:** El puntaje se obtiene a partir de: Presentación + calidad de ejecución + calidad artística + actitudinal + bonificación – posibles descuentos del jurado principal.
 - a) Cada disciplina en su modalidad tendrá determinados ítems específicos a evaluar, los mismos estarán volcados en cuatro divisiones generales: Presentación, calidad de ejecución, calidad artística y actitudinal. Éstos cuentan con un puntaje de 1 a 5 cada uno. Partiremos con un mínimo de 4 puntos y un máximo de 20 puntos obteniendo una media de 12 puntos. A su vez se cuenta con puntos bonificación de hasta un punto. También se realizarán posible descuentos en aquellos casos que no se cumplimenten con los requisitos detallados, por cada uno.
 - b) La división del nivel estará en la media. Nivel I: de 12 a 20 puntos. Nivel II: de 4 a 11 puntos
 - c) **Características Generales:**

PRESENTACIÓN: (de 1 a 5 puntos). Es la habilidad artística que los participantes mostrarán al jurado, para defender su trabajo con su energía, talento y capacidad. Muestra de una proyección fuerte y continúa con una actitud dinámica y consciente, transmitiendo confianza y seguridad en sí mismo, naturalidad en todo el proceso de construcción y armado como producto final.

CALIDAD DE EJECUCIÓN: (de 1 a 5 puntos). Describe fundamentalmente el desarrollo de la capacidad técnica, donde los movimientos artísticos se expresarán con la máxima precisión. Cada modalidad volcará los ítems específicos.

CALIDAD ARTÍSTICA: (de 1 a 5 puntos). Se describe lo netamente artístico que se propone en cada disciplina sin desvirtuar las bases que sustentan lo ideal. Se plasma el contenido específico que se desea desarrollar.

ACTITUDINAL: (de 1 a 5 puntos). Describe la actitud puesta por parte del participante con discapacidad plasmada en él mismo, para con los otros y para con el trabajo artístico a desarrollar.

Escala numérica y valorativa para cada contenido a evaluar de cada disciplina y modalidad.

PUNTAJE	VALORACIÓN	CONCEPTO
1	Escaso	Ausencia significativa en la posibilidad de resolver situaciones que respondan a las exigencias de cada modalidad.
2	Regular	Falta afianzar y ajustar contenidos logrados hasta ese momento de acuerdo a las exigencias de cada modalidad.
3	Bueno	Postura media. Posibilidad en donde se debe afianzar lo que se logra y lo que se puede llegar a lograr de acuerdo a las posibilidades de cada modalidad.
4	Muy Bueno	Expectativas logradas de acuerdo a las exigencias de cada modalidad según las posibilidades tanto en el proceso como en el resultado final. Aquí la exigencia debe ser mayor.
5	Excelente	Ha cumplido en forma óptima con las exigencias de cada modalidad.

11. **Para la Competencia:**

- Los participantes tendrán 4 (cuatro) horas como máximo para desarrollar y demostrar en los talleres el proceso de construcción de la obra clasificada, la técnica, la estética, la forma. El participante puede dar como terminado su obra cuando el lo desee dentro del tiempo estipulado. Este tiempo destinado para la realización de las actividades será respetado en todas las Etapas de las competencias
- Los participantes no podrán bajo ningún concepto recibir ayuda o correcciones por parte del técnico o acompañante. Este solo podrá brindar asistencia en aquellos participantes que lo necesiten por dificultades especiales, en caso de posturas, traslados, alcance de elementos, etc. Este tipo de asistencia debe ser comunicada al jurado correspondiente de cada disciplina, de lo contrario la obra quedará descalificada, siendo responsabilidad del adulto la descalificación del participante.

12. **Clasificación:**

Clasificarán para la Etapa Regional los primeros puestos de cada categoría según las disciplinas. Se tomará al segundo puesto como "alternativo" en caso que el o los participantes del primer puesto no concurren por circunstancia de fuerza mayor debidamente justificada e informada desde el municipio al Área Artística Especial.

Para la Etapa Final se premiará al primero, segundo y tercero de cada disciplina y por cada nivel.

El inscripto puede participar en el área artística y en el área deportiva para la Etapa Municipal y Regional. Para la Etapa Final Provincial, se deberá optar por un área deportiva o Artística en caso de clasificar en ambas.

Se podrá inscribir y participar en la totalidad de las disciplinas y modalidades en la etapa local del área artística especial, debiendo optar para la Etapa Regional por una disciplina grupal o por una disciplina individual (una sola modalidad).

En caso de resultar ganador en la Etapa Municipal de una disciplina individual y otra grupal, para la Etapa Regional deberá participar obligatoriamente en la disciplina grupal por principio de solidaridad conjunta, ocupará su lugar en la disciplina individual, el segundo ganador alternativo. Asimismo de resultar ganador en disciplinas individuales deberán optar para la Etapa Regional por una sola modalidad.

Se deberá informar a la Coordinación Artística Especial de los J.D. de dichos cambios en forma inmediata, como también al municipio participante.

OBSERVACIÓN:

LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS ESPECIALES QUE SE DESARROLLAN DENTRO DEL PROGRAMA JUEGOS DEPORTIVOS "BUENOS AIRES-LA PROVINCIA", TIENEN COMO OBJETIVO PROPICIAR EL TRABAJO MANCOMUNADO, TENIENDO EN CUENTA Y REFERENCIANDO LOS CONTENIDOS VIGENTES QUE CONTEMPLA LA CURRÍCULA DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN ESPECIAL. SEGÚN LOS NIVELES EDUCATIVOS A LOS QUE PERTENECEN LOS JÓVENES CON DISCAPACIDAD.

ASPIRAMOS A LOGRAR QUE ESTE TRABAJO EN CONJUNTO FAVOREZCA UN MEJOR DESARROLLO Y CRECIMIENTO DE LA PARTICIPACIÓN EN LAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS ESPECIALES NUTRIÉNDOSE DEL APOORTE QUE NOS BRINDA LA EDUCACIÓN ESPECIAL.

ARTES PLÁSTICAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Coordinador: Sr. JUAN CARLOS GONZALEZ

PINTURA GRUPAL

CARACTERÍSTICAS:

La intención específica de la pintura grupal resulta ser indudablemente un trabajo en equipo donde se tendrá que "compartir" en varios aspectos: el carácter estético y expresivo de la obra, los temas a elegir, las ideas, los tiempos, los espacios, los materiales. Así mismo surgirán valores agregados a esta propuesta como ser responsabilidad, compromiso y dedicación. Se deberá tener en cuenta la distancia de la observación y el dinamismo de su lectura visual.

Dada las amplias posibilidades que permite la imagen plástico visual se tendrá en cuenta el carácter estético y expresivo de la obra. Entendemos por carácter expresivo a todas las obras donde el color, la forma y el equilibrio no siempre coinciden con el canon clásico de una imagen; entendemos por carácter estético a toda obra que se ajusta a normas académicas para lograr una imagen plástico visual

DE LOS PARTICIPANTES:

Podrán inscribirse ambos sexos por separado o juntos.

Se recuerda inscribir a los suplentes en la lista de buena fe que serán los únicos que podrán reemplazar a los titulares.

CATEGORÍA:

- a) Es una disciplina grupal. Los grupos tendrán un mínimo y máximo de tres integrantes.
- b) Categoría única: 12 años en adelante (nacidos en 1997 y anteriores).

DE LA OBRA:

Las obras deberán ser inéditas y representativas del modo de expresión plástico juvenil.

Las imágenes podrán ser de carácter **abstracto*** o **figurativo****

La obra ganadora en la Etapa Municipal deberá ser la misma en las Etapas siguientes.

En la Etapa Regional y Final se realizarán talleres en los cuales se evaluarán las técnicas, diseño, etc. de la obra clasificada. Se deberá tener en cuenta el traslado de los materiales que el participante crea necesario para dichos talleres.

Las obras deben presentarse listas para su correcto montaje.

Las obras podrán ser realizadas en diferentes materiales óleos, acrílicos pasteles, tizas, carbonillas, acuarelas, temperas, collage (materiales convencionales y no convencionales). Se podrán utilizar además técnicas mixtas (por ejemplo acuarela y témpera, óleo y acrílico, etc.) En el caso de utilizar carbonillas, lápices, tintas, y otros como base el tratamiento pictórico deberá predominar, incluyendo aún el collage y el relieve, que no deberá superar 1.5 cm. de espesor.

Las obras serán realizadas sobre soporte rígido a saber: cartón, madera, bastidor de tela, etc.; deberán contar con elementos de fijación para poder ser expuestos (tanza, alambre, o ganchos). A su vez las obras deberán estar identificadas con los datos personales del participante, institución y municipio al que pertenece, nombre de la obra.

Sus medidas serán de ancho: mínimo 1 m. x 1 m. (mínimo), hasta 1.20 m x 1,30 (máximo), en caso de tener marco el ancho del mismo no se tomará en cuenta para esta medición. Conjuntamente se presentará una carpeta con la documentación apropiada (medidas empleadas para la realización del trabajo, título de la obra, tema elegido con sus objetivos y fundamentación correspondiente, integrantes del grupo, edad de cada uno, Municipio al que representan, Institución a la cual concurren, nombre del docente o acompañante, etc.). De no presentar dicha carpeta será motivo de descuento para el puntaje final. En tanto, al ser seleccionado como ganador de la **Etapa Municipal**, el trabajo tendrá que estar

finalizado antes del comienzo de la **Etapa Regional**, en caso de ganar la instancia regional la misma obra competirá en la Final Provincial sin realizar ningún tipo de modificación.

En las tres instancias competitivas el grupo deberá defender su obra con la realización de los talleres donde demostrarán las técnicas empleadas, el uso de herramientas, proporciones, nociones espaciales, materiales, etc. También lo harán con la carpeta presentada la cual incluye los objetivos, fundamentación, reseña del trabajo realizado y secuencia fotográfica, es válida toda aquella defensa oral que los participantes puedan expresar en intercambio con el plantel de jurados. Concurrir sin los elementos de trabajo para la realización del taller es motivo de descalificación.

*abstracto: se considera a toda obra en donde prevalecen la forma, el color y el equilibrio sin pretender representar ninguna imagen real.

**figurativo: es toda obra en donde se intenta representar una imagen lo más cercana posible a lo real.

DE LA CALIFICACIÓN:

EL Jurado evaluará al participante durante todo el evento, hasta que éste de por finalizada por propia voluntad su trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACION POR EJES PARA EL ÁREA DE ARTES PLASTICAS.

<p><u>EJECUCIÓN</u> 1 A 5 PUNTOS</p>	<p>Material: si es el apropiado Nivel de realización alcanzado por los participantes Procesos de construcción. Nivel técnico: Técnica: de lo general a lo particular (el objeto y sus cualidades y características). Como desarrolla la técnica. Recibe ayuda o no. Utilización de las herramientas en forma específica.</p>
<p><u>PRESENTACIÓN</u> 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p>Metodología del trabajo. Selección de las herramientas. Selección de la técnica. Manejo y utilización de las herramientas, generalidad. Recibe ayuda o no. Nivel de creatividad, innovación e imaginación. Espontaneidad y actitud para defender su trabajo. Comunicación: verbal y no verbal.</p>
<p><u>CALIDAD ARTÍSTICA</u> 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p>Rescate de la técnica. Carácter o nivel expresivo Selección del tema y modo de expresarlo Posee estereotipos* o no. Nivel de originalidad contraponiendo a la copia o al tratamiento esquemático Nivel de integración de la obra, nivel de equilibrio de la imagen. Nivel de planimetría o profundidad lograda en la imagen Nivel de armonía entre forma y color.</p>
<p><u>ACTITUDINAL</u> (participante y profesor) 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p><u>Desarrollo personal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Confianza en las propias posibilidades, autonomía • Perseverancia para acrecentarlas • Valoración del estilo personal • Interés por la eficacia • Dominio de sí, tolerancia, solidaridad y colaboración en el trabajo grupal: serenidad frente a éxito y la derrota • Espíritu de prudencia y decisión ante los riesgos y dificultades. <p><u>Desarrollo socio-comunitario:</u></p> <p>Respeto por los otros Disposición ante el mejoramiento de la actitud Capacidad de armonizar el propio rol y la función con los intereses y necesidades del grupo en el que actúa. Valores de convivencia. Responsabilidad, cooperación, sentido de pertenencia grupal Respeto por las consignas y cumplimiento del reglamento.</p> <p>Desarrollo del conocimiento técnico expresivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espíritu crítico y reflexivo

	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración imaginación para resolver problemas • Desarrollo de la comunicación y expresión, interpretación del mensaje y significado de la obra • Valoración estética, armonía e impronta. • Disposición a la creatividad, a la inventiva, a la actividad en sí.
<u>DESCUENTOS</u>	<u>ERRORES POSIBLES</u> (error mínimo 0,20 - error medio 0,50 - error grave 1 punto)
<u>BONIFICACIÓN</u> Hasta 1 punto	<u>POR ORIGINALIDAD, EXPRESIVIDAD, CREATIVIDAD y EXCELENCIA.</u>

*entendemos por estereotipos a toda imagen pre-existente, como por ejemplo: publicidad, logotipos, calcos, etc.

DESCALIFICACIÓN:

- Interrupción total o parcial en la obra.
- Falta de documentación
- Comportamiento inapropiado.
- Modo irrespetuoso de dirigirse al jurado.
- Ausencia del o de los participantes en cualquiera de las Etapas de competencia.

NIVELACIÓN:

- Entre los participantes que accedan a la Final Provincial, se realizará un testeo y nivelación. Esta disciplina no contempla nivelación en la Etapa Regional.
- Se contemplarán 2 (dos) niveles: I y II
- La finalidad, es ofrecer oportunidades a todos los participantes con capacidades diferentes, para poder expresarse a partir de sus posibilidades psicofísicas.
- Los jurados serán los encargados de testear y evaluar a cada participante o grupo, determinando la pertenencia a cada nivel según corresponda, de esta manera se pretende una competencia más equitativa e igualdad de condiciones para cada participante. (ver reglamento condiciones generales).

Circunstancias extraordinarias:

Estas permitirán la alteración de lo expuesto anteriormente, a saber:

- Accidentes o descomposturas de los participantes
- Disturbios dentro de la sala.
- Cualquier otra circunstancia no contemplada en este Reglamento, quedará a criterio de la Coordinación

ARTESANIAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Coordinadota: Sra. MONICA CASTRO

Para definir este espacio es necesario identificar algunos conceptos básicos, Arte: Virtud o industria para hacer algo, acto mediante el cual imita o expresa el hombre lo material y lo invisible mediante la posibilidad de crear. A partir de las artesanías se genera un proceso de producción personal donde se ponen de manifiesto las aptitudes de los participantes, en un desafío constante en todos los aspectos psicofísicos y sociales del mismo, con la posibilidad de expresar creatividad individual como patrimonio cultural y fuente generadora de trabajo.

Serán consideradas artesanías aquellos objetos utilitarios que en su elaboración se obtenga la transformación de la materia prima.

CATEGORÍA:

Disciplina individual.

Categoría única: 12 años en adelante (nacidos en 1997 y anteriores).

VEGETALES:

Materiales: calabaza, caña, madera, junco, totora, paja vizcachera, mimbre, y todas las especies vegetales de la zona del participante.

Técnicas: calado, tallado, taracea, pirograbado, marquetería, etc.

Objetos: canastos, paneras, bandejas, estatuillas, esculturas, cajas, mangos de cuchillos, adornos, bombillas, instrumentos, etc.

CERÁMICA:

Materiales: arcilla naturales y / o industriales cocinadas en pozo, horno a leña, fogón, horno eléctrico. No se aceptan piezas pintadas post cocción.

Técnicas: pellizco, rodete, cinta, paleteado, modelado. Decoración por engobe, inciso, esgrafiado, esmaltado, se puede elaborar piezas con técnicas mixtas

Objetos: a libre elección.

CUERO:

Materiales: suela, badana, baquetas, equinos, y aquellos permitidos por la ley.

Técnicas: pirograbado, troquelado, tejidos, trenzados, policromados, etc.

Objetos: señaladotes, carteras, bolsos, cinturones, etc.

Se podrá presentar en el mismo rubro los trabajos realizados con distintos tipos de curtidos: curtidos al tanino o al cromo y / o cuero crudo, separados o conjuntamente.

MANUALIDADES:

Materiales: telas, hilos, lanas, alambre, mostacillas, bizcocho cerámico, plástico, goma eva, panamina, porcelana fría, metales: aluminio, cobre, latón.

Técnicas: Tejido, dos o más agujas, crochet (ganchillo), bordados, pintura decorativa realizada sobre objetos no sobre cuadros, de ser así se transferirán al área de plástica, vegetales secos prensados, arte francés, costura, bijouteri, anudados.

Objetos: de libre creación.

DE LA CALIFICACIÓN:

EL Jurado evaluará al participante durante todo el evento, hasta que éste de por finalizada por propia voluntad su trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR EJES PARA EL AREA DE ARTESANÍAS ESPECIALES (para cada modalidad)

<p>EJECUCIÓN 1 A 5 PUNTOS</p>	<p>Material: si es el apropiado Nivel de realización alcanzado por los participantes Procesos de construcción. Utilización de normas de seguridad e higiene. Control de movimientos, tiempo y medidas. Nivel técnico: Técnica: de lo general a lo particular (el objeto y sus cualidades y características). Como desarrolla la técnica. Recibe ayuda o no. Utilización de las herramientas en forma específica: sencillas, complejas y combinación de las mismas.</p>
<p>PRESENTACIÓN 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p>Metodología del trabajo: planificación de secuencias y acción. Selección de las herramientas. Selección de la técnica. Manejo y utilización de las herramientas, generalidad. Recibe ayuda o no. Nivel de creatividad, innovación e imaginación. Espontaneidad y actitud para defender su trabajo. Comunicación: verbal y no verbal. Desarrollo de vocabulario técnico. Participación individual asumiendo el rol del artesano.</p>
<p>CALIDAD ARTÍSTICA 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p>Rescate de la técnica. Carácter o nivel expresivo. Selección del tema y modo de expresarlo desde la acción Nivel de originalidad contraponiendo a la copia o al tratamiento esquemático Nivel de integración entre el proceso de construcción, armado y producto final. Funcionalidad del producto en cuestión.</p>
<p>ACTITUDINAL (participante y profesor). 1 A 5 PUNTOS.</p>	<p><u>Desarrollo personal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Confianza en las propias posibilidades, autonomía • Perseverancia para acrecentarlas • Valoración del estilo personal

	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la eficacia • Dominio de sí, tolerancia, solidaridad y colaboración en el trabajo grupal: serenidad frente a éxito y la derrota • Espíritu de prudencia y decisión ante los riesgos y dificultades. <p><u>Desarrollo socio-comunitario:</u></p> <p>Respeto por los otros Disposición ante el mejoramiento de la actitud Capacidad de armonizar el propio rol y la función con los intereses y necesidades del grupo en el que actúa. Valores de convivencia. Responsabilidad, cooperación, sentido de pertenencia grupal Respeto por las consignas y cumplimiento del reglamento.</p> <p>Desarrollo del conocimiento técnico expresivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espíritu crítico y reflexivo • Valoración imaginación para resolver problemas • Desarrollo de la comunicación y expresión, interpretación del mensaje y significado de la obra • Valoración estética, armonía e impronta. • Disposición a la creatividad, a la inventiva, a la actividad en sí.
<u>DESCUENTOS</u>	<u>ERRORES POSIBLES</u> (error mínimo 0,20 - error medio 0,50 - error grave 1 punto)
<u>BONIFICACIÓN</u> Hasta 1 punto	<u>POR ORIGINALIDAD, EXPRESIVIDAD, CREATIVIDAD Y EXCELENCIA.</u>

NIVELACIÓN:

- a) Entre los participantes que accedan a la Etapa Regional, se realizará un testeo y nivelación, cada uno en su modalidad. Esto se efectuará durante la realización de los Talleres.
- b) Se contemplarán 2 (dos) niveles
 - i. NIVEL I.
 - ii. NIVEL II.
- c) La finalidad, es ofrecer oportunidades a todos los participantes con capacidades diferentes, para poder expresarse a partir de sus posibilidades psicofísicas.
- d) Los jurados serán los encargados de testear y evaluar a cada participante, determinando la pertenencia a cada nivel según corresponda, de esta manera se pretende una competencia más equitativa e igualdad de condiciones para cada participante. (ver reglamento condiciones generales).
- e) Para la Etapa Final se realizará un nuevo testeo y una nueva clasificación. Esto se realizará durante la realización de los Talleres.

Circunstancias extraordinarias:

Estas permitirán la alteración de lo expuesto anteriormente, a saber:

- a) Accidentes o descomposturas de los participantes.
- b) Disturbios dentro de la sala
- c) Cualquier otra circunstancia no contemplada en este Reglamento, quedará a criterio de la Coordinación.

DESCALIFICACIÓN:

- Interrupción total o parcial en la obra.
- Falta de documentación
- Comportamiento inapropiado.
- Modo irrespetuoso de dirigirse al jurado.
- Ausencia del o de los participantes en cualquiera de las Etapas de competencia.

DANZAS FOLKLÓRICAS TRADICIONALES ARGENTINAS PARA DISCAPACITADOS

Coordinadora: Sra. BLANCA LLABOT

La interpretación de una danza folklórica tiene por fin el aprendizaje de una coreografía y la técnica propia del baile seleccionado, siendo éste además, un medio para potencializar otros efectos deseados en el trabajo con alumnos con necesidades educativas especiales como ser: La ejercitación muscular, el equilibrio corporal, la cooperación, la re-habilitación física o social. Entendemos pues, que el folklore aplicado en estos jóvenes es el aporte que la disciplina folk brinda a la tarea, aportando medios eficaces para el desarrollo de

las potencialidades propias de cada uno y contribuyendo a su formación integral en el área afectiva, cognitiva y psicomotriz.

Siendo las danzas folklóricas parte de nuestro patrimonio cultural vinculado con la tradición nacional, se agrega pues a la utilidad práctica y social la posibilidad de re-descubrir nuestra cultura, contribuyendo al surgimiento de nuevas generaciones de argentinos con auténtica sensibilidad nacional.

El término folklore deriva de dos palabras anglosajonas "folk" (pueblo) y "lore" (saber); de donde puede inferirse que lo que se pretende designar es todo aquello que el pueblo conoce, aprende, practica y transmite en forma precisamente "popular" (no oficial ni institucionalizada), respondiendo a un orden tradicional, generalmente revestido de un inconfundible sabor a antiguo, pero vigente a la vez en el seno de la comunidad que lo ostenta.

Se entiende por tradicional todos aquellos bailes que respetan las formas originales y autóctonas de nuestro folklore en todas sus modalidades. Los pasos, la mudanza y formas coreográficas se ajustarán estrictamente a las interpretaciones que hace el pueblo.

PARTICIPANTES:

Destinados para sexo femenino y masculino conformados en parejas de distinto sexo.

CATEGORÍA ÚNICA: 12 años en adelante (nacidos en 1997 y anteriores).

La categoría es libre, se pueden inscribir escuelas públicas y privadas, Centros de Formación laboral, Talleres protegidos, Hogares, Centros de Día, Asociaciones, etc.

MODALIDAD CONJUNTO: Conjuntos integrados por un máximo de cuatro (4) parejas titulares y un mínimo de dos (2) parejas titulares. Las danzas individuales pueden ser bailadas en conjunto.

También se recuerda inscribir a los sustitutos en la lista de buena fe que serán los únicos que podrán reemplazar a los titulares (ver condiciones generales).

REPERTORIO:

La elección de la danza será libre dentro del repertorio folklórico tradicional y deberá seleccionarse dentro del siguiente listado "sin excepción":

Aires, Amores, Arunguita, Bailecito Norteño versión de Bs. As. y Jujeño (Coya), Calandria, Caramba, Carnavalito, Condición, Cuando, Cueca (norteña y cuyana), Chacarera, Chacarera Doble, Chamamé, Chamarrita, Danza de la cinta, Ecuador, Cielito de Campo, Cielito de la patria, Cielito Chopí, Escondido, Firmeza, Gato (con relaciones, cuyano, encadenado, polkeado, gato correntino), Gauchito (catamarqueño y cuyano), Huella, Jota (cordobesa y puntana), Lanceros, Llanto Lorencita, Mariquita, Marote, Marote Chaqueño, Marote Pampeano, Media Caña, Minúe, Pajarillo, Pala pala, Palito (sólo en pareja), Palomita, Patria, Pericón, Pollito, Prado, Remedio, Remedio Atamisqueño, Remedio Pampeano, Remesura, Refalosa (federal, pampeana y cuyana), Sajuriana, Salta conejo, Sereno, Shotis misionero, Sombrero, Taquirari, Triunfo, Triunfo de la guardia de San Miguel del Monte, Tunante Catamarqueño, Zamba, Zamba alegre.

*Los participantes bailarán una danza completa (primera, segunda y tercera si las tuviera) debiendo preparar una segunda danza (a elección) **distinta** de la primera, la que puede ser requerida por el jurado si fuera necesario para definir su juicio.

*Se aceptarán distintas versiones de una danza siempre que se respete la misma versión en la 1a y 2a parte de la misma. Estas deberán estar debidamente documentadas y publicadas.

***Se deberá entregar, sin excepción, la copia de la versión documentada a utilizar, en el momento de la acreditación.**

Bibliografía: recopiladores de Danzas y atuendo

Aretz, Isabel	Flury Lázaro
Aricó, Héctor	Furt, Jorge
Barreto, Teresa	Lombardi, Domingo
Beltrame, Andrés	López Flores, Joaquín
Benvenuto, Eleonora	Lynch Ventura
Berrutl, Pedro	Muñoz, Marta Amor
Campíns, Graciela Alicia	Oberti, Federico
Chazarreta, Ana y Andrés	Pérez Del Cerro, Haydeé
Del Carril, Bonifacio	Piorno, Clotilde P. L. De (la Ñusta)
Di Pietro de Torras, Aurora	Vega, Carlos
Durante, Beatriz- Belloso Waldo	Vecco, Horacio
Gómez Carrillo, Manuel	Iconografía costumbrista

*La música deberá ser presentada siempre en CD. , los cuales deberán estar identificados con el nombre del municipio, número de orden de participación, modalidad a la que pertenece y nombre de la danza.

* Se deberá indicar el número de pista o track.

***Se recomienda concurrir a competir con copias de la música a utilizar.**

ATUENDO:

* **El atuendo será evaluado.** Para ello se tendrán en cuenta las características regionales y tradicionales, y **no su valor económico**

*La confección del mismo deberá realizarse acorde al estilo tradicional de la danza seleccionada.

*No podrá modificarse con detalles ni atuendo, el sexo del participante.

*Queda terminantemente prohibido el uso de cuchillos, facones o elementos peligrosos que puedan poner en riesgo la integridad de las personas.

NIVELACIÓN:

Dentro de la etapa Municipal y Regional los conjuntos participantes serán evaluados a partir de 2 (dos) niveles a saber:

NIVEL I: Integrado por los conjuntos que obtengan de 12 a 20 puntos.

NIVEL II: Integrado por los conjuntos que obtengan de 4 a 11 puntos.

Y en la etapa Final se agrega el NIVEL III.

NIVEL I: Integrado por los conjuntos que obtengan de 16 a 20 puntos.

NIVEL II: Integrado por los conjuntos que obtengan de 10 a 15 puntos.

NIVEL III: Integrado por los conjuntos que obtengan de 4 a 9 puntos.

* La finalidad es ofrecer oportunidades a todos los participantes con capacidades diferentes para poder expresarse a partir de sus posibilidades expresivas psicofísicas y artísticas, favoreciendo una competencia más equitativa e igualdad de condiciones para cada uno de ellos.

* Los jurados serán los encargados de testear y evaluar todos los grupos, determinando la pertenencia a cada nivel según corresponda.

*Entre los participantes que accedan a la Final Provincial, se realizará un nuevo testeo y una nueva nivelación dentro de la categoría. Se contemplará la posibilidad de incorporar un tercer nivel según los resultados obtenidos, el cual será informado oportunamente por la coordinación. La finalidad, es ofrecer oportunidades a todos los participantes con capacidades diferentes, para poder expresarse a partir de sus posibilidades psicofísicas.

CONSIDERACIONES PARA EL TESTEO Y CLASIFICACION:

*Los grupos realizarán dos pasadas, la primera será de testeo para determinar el nivel correspondiente y la segunda pasada será competitiva y clasificatoria a la Etapa siguiente.

*El testeo y Clasificación en la etapa Regional se realizará el mismo día, en la etapa Final será a confirmar.

*Una vez realizado el testeo de nivelación (etapa regional y/o final) la danza no podrá ser modificada ni reemplazada bajo ningún aspecto para la etapa clasificatoria (segunda pasada).

*Los clasificados para la Etapa Final, podrán realizar las correcciones sugeridas por el jurado conservando siempre la misma danza.

*El jurado evaluará cada presentación aunque los conjuntos no tengan competencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

EL Jurado evaluará al participante durante todo el evento.

<p><u>EJECUCIÓN:</u> se evalúa el trabajo de los interpretes de 1 a 5 puntos</p>	<p>Coreografía, estructura, documentos, etc. Técnica de la danza, elementos (pasos, posiciones, zapateo, etc). Resolución temporo-espacial. Noción de esquema corporal. Resolución de imprevistos durante la ejecución. Organización del movimiento (espacio, niveles, direcciones, cambios de velocidad, movimiento – quietud).</p>
<p><u>PRESENTACIÓN:</u> Se evalúa el trabajo de los intérpretes basado en los conceptos vertidos por el profesor preparador, de 1 a 5 puntos</p>	<p>Metodología de transmisión y trabajo. Selección de la danza acorde a las máximas posibilidades de los participantes. Atuendo tradicional (reproducción) que favorezca la expresión de la danza sin entorpecer el desarrollo y coordinación de los movimientos coreográficos. Trabajo sobre la correcta utilización y distribución del espacio escénico tendientes a favorecer la potencialidad de los participantes. Trabajo sobre el establecimiento de las relaciones entre el cuerpo y los objetos (pañuelos, sombreros, etc.) Selección de la música. Calidad sonora de la grabación. Desarrollo de la sensorialidad auditiva.</p>
<p><u>CALIDAD ARTÍSTICA:</u> se evalúa el trabajo de los intérpretes basado en los conceptos vertidos por el</p>	<p>Rescate del estilo, espíritu tradicional, espontaneidad, y práctica de movimientos naturales. Actitud histórica de la danza elegida Relación del movimiento con el espacio, el tiempo, la dinámica y la comunicación expresiva.</p>

profesor preparador, de 1 a 5 puntos	
ACTITUDINALES (Participante y profesor) se evalúa de 1 a 5 puntos	<u>Desarrollo personal:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Confianza en las propias posibilidades, autonomía. • Perseverancia para acrecentarlas. • Valoración del estilo personal. • Interés por la eficacia. • Dominio de sí, tolerancia, solidaridad y colaboración en el trabajo grupal: serenidad frente al éxito y la derrota. • Espíritu de prudencia y decisión ante los riesgos y dificultades. <u>Desarrollo socio-comunitario:</u> <p>Respeto por los otros. Disposición ante el mejoramiento de la actitud. Capacidad de armonizar el propio rol y la función con los intereses y necesidades del grupo en el que actúa. Valores de convivencia. Responsabilidad, cooperación, sentido de pertenencia grupal. Respeto por las tradiciones. Respeto por las consignas y cumplimiento del reglamento.</p> <u>Desarrollo del conocimiento técnico expresivo:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Espíritu crítico y reflexivo. • Valoración imaginación para resolver problemas. • Desarrollo de la comunicación y expresión, interpretación del mensaje y significado de la danza. • Valoración estética, precisión, armonía y fluidez. Disposición a la creatividad, a la inventiva, a la actividad en sí.
DESCUENTOS	ERRORES POSIBLES (0,20 error mínimo, 0,50 error medio, 1 punto por error grave)
BONIFICACIÓN Hasta 1 punto	POR ORIGINALIDAD

DESCALIFICACIÓN:

- ◆ **Interrupción total de la actuación.**
- ◆ **Falta de documentación.**
- ◆ **Comportamiento inapropiado.**
- ◆ **Modo irrespetuoso de dirigirse a los jurados.**
- ◆ **Presencia del docente en el área prohibida *.**
- ◆ **Ausencia del o de los participantes, en cualquiera de las Etapas de competencia.**

* Criterios a tener en cuenta

El docente o acompañante podrá ubicar a los participantes en los lugares que les corresponda para la danza, sobre el escenario, y antes del comienzo de la misma.

A partir de ese momento, deberá mantenerse fuera del escenario (a un costado).

Si lo cree necesario, podrá dar instrucciones con voces de mando (compases, coreografía, etc.)

No podrá, en ningún momento, exponerse a la visión del jurado o irrumpir en el escenario o espacio asignado al baile, durante el desarrollo del mismo.

La trasgresión de cualquiera de los puntos 2, 3 y 4 significará la descalificación de los participantes.

Circunstancias extraordinarias

Estas permitirán la alteración de lo expuesto anteriormente, a saber:

- ◆ Sonorización de la música equivocada o problemas técnicos del equipo
- ◆ Accidentes o descomposturas de los participantes
- ◆ Disturbios dentro de la sala
- ◆ Cualquier otra circunstancia no contemplada en este Reglamento, quedará a criterio de la Coordinación y/o el jurado

TEATRO INTEGRADO

Coordinadora: Prof. MARIA RODRIGUEZ

La propuesta comprende a jóvenes con discapacidad mental, leve, moderada y severa, y motriz con disponibilidad de adaptarse a estructuras convencionales, entre los cuales es imprescindible la participación en el elenco de jóvenes sin discapacidad (convencionales) a fin de posibilitar al desarrollo y crecimiento de una sociedad integrada, aumentando la capacidad de comunicación, adquiriendo herramientas de un lenguaje artístico para de este modo utilizar al máximo sus potencialidades creadoras artísticas.

**Categoría: Única Discapacitado 1997 y anteriores
Convencionales 1991 a 1997.**

De la obra:

1. La elección del material será libre.
2. Las pautas estarán concebidas para ser llevadas a escena en escenarios convencionales (a la italiana).
3. Se sugiere que el tiempo de actuación de cada elenco, como el armado técnico no exceda de los 30 minutos de duración cada uno.

Sugerencias:

Escenificación de las piezas teatrales: Historias, cuentos, fábulas, costumbres comunitarias, etc.
EL PRODUCTO DEBERÁ CONTAR CON ESTRUCTURA DRAMÁTICA.

De los participantes:

Podrán participar alumnos de instituciones educativas estatales y/o privadas. Centro de Formación Laboral, Centros de día, Hogares, Instituciones Municipales, Talleres Protegidos, etc.

En caso de exista algún joven que quiera participar y no pertenezca a ningún organismo estatal o privado, se podrá presentar con una persona mayor de edad (21 años) que se responsabilice ante los organismos de las distintas etapas de ejecución.

1. El elenco deberá estar integrado por jóvenes cuya patología de base sea discapacidad mental leve, moderada y severa, y motriz clase 1997 y anteriores y por convencionales desde clase 1991 a 1997.
2. La presentación no podrá ser unipersonal.
3. La participación en el elenco será de un participante convencional cada 3 (tres) participantes con necesidades especiales.
4. El elenco no superará los 8 (ocho) participantes (en ninguna de las etapas: Municipal, Regional y Provincial), más 1 (uno) director, 1 (uno) asistente de dirección quien también cumpliría funciones de acompañante.

NOTA: Se podrán efectuar hasta 2 (dos) cambios (por accidente o enfermedad) **hasta la finalización de la Etapa Regional**. En la Planilla de Buena Fe (**Sustituciones**) se dispone de un sector determinado con 2 (dos) lugares que deberán ser completados al momento de la Inscripción Inicial.

5. NO SE PERMITIRÁ CAMBIO NI MODIFICACIÓN ALGUNA, QUE NO ESTÉ CONSIGNADA EN LA PLANILLA DE BUENA FE, QUE ESTARÁ EN PODER DE LA COORDINACIÓN DE LA DISCIPLINA
6. Conjuntamente con la planilla de inscripción de la disciplina, se adjuntará certificado médico que avale el grado de discapacidad de cada participante. En la participación de jóvenes convencionales hacer la aclaración en la planilla de Buena Fe, la clase de los convencionales deberá ser la misma que se aplica a los participantes en las demás disciplinas de los Juegos Deportivos "Buenos Aires La Provincia".
7. La dirección y asistencia de la obra deberá estar ejercida por personas adultas.
8. No se podrán utilizar elementos que pongan en riesgo la integridad de las personas o perjudiquen las instalaciones donde se desarrolle el espectáculo.

De la calificación:

Se evaluará el desempeño del grupo teniendo en cuenta los siguientes ítems:

- Creatividad – Integración – Cooperación – Comunicación - Utilización de lenguajes expresivos - Utilización del espacio - Capacidad lúdica y valor estético - Actuación, dirección y puesta en escena.

DEPORTES PROMOCIONALES.

BASQUETBOL SOBRE SILLA DE RUEDAS (2 VS 2)

Coordinadora: Prof. MAXIMILIANO MAINARDI

Modalidad: Libre

Nivel de participación: Discapacitados motores de 12 a 21 años (que para **participar deben utilizar si o si la silla de ruedas** aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico).

Inscripción:

(SE REALIZARA UNA VEZ FINALIZADA LA INSTANCIA REGIONAL)

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.

Sistema de juego: El sistema de juego es un 2 vs 2 en cancha entera pudiendo tener cada equipo 2 sustitutos.

Ambos jugadores deben estar sentados en sus sillas de ruedas para participar del juego, la medida a la que se encontrará el aro es a 2,00 mts del suelo (aro de mini básquet) y la pelota es la de súper mini básquet (la más chica n°3).

Clasificación funcional: no existe la clasificación funcional deportiva, pudiendo cada equipo componer a sus planteles con chicos de diferente discapacidad motora.

Duración del juego: Se jugarán dos tiempos de 5 minutos netos (con detención de reloj). En caso de empate se jugarán tiempos suplementarios de 3 minutos hasta que se rompa la paridad.

Dinámica del juego: Se sorteará que equipo comienza el partido con la posesión de la pelota. El tanto convertido en juego vale 2 puntos y el tanto convertido por tiro libre vale 1 punto. Todos los foules cometidos se lanzan 2 tiros libres estén en posición de tiro o no.

Medidas de la cancha: Las medidas de la cancha serán de 15 metros de largo por 10 de ancho. Teniendo en los extremos de la cancha un aro cada uno.

Edades: Habrá dos 2 categorías: de 10 a 15 años y de 16 a 21 años. Pero eso depende de cuantos equipos se anoten.

En la final provincial se realizará en un solo día, por la mañana la fase eliminatoria y por la tarde las finales. Según cantidad de equipos

FUTBOL PC – PARALISIS CEREBRAL

Coordinador: Prof. HERNAN ENRIQUE MINOLI

DISCIPLINA PROMOCIONAL

MODALIDAD: NO FEDERADO

NIVELES DE PARTICIPACION

SE COMPETIRA EN DOS NIVELES DE EDAD

NIVEL 1: 12 A 16 AÑOS

NIVEL 2: 17 A 25 AÑOS

Podrán participar los jugadores cuya patología de base sea Parálisis Cerebral (Lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares.

Todos los participantes deberán poseer una clasificación funcional realizada por clasificadores.

CERTIFICACION

La certificación e discapacidad se realizara únicamente por medio de constancia medica indicando patología base claramente, y deberá estar acompañada de la planilla de inscripción.

Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual.

Toda la competencia se basara en el reglamento de la FIFA con el agregado de las reglas oficiales de la cp-sra y la secretaria de deportes (excepto la categoría 8)

INSCRIPCION

(SE REALIZARA UNA VEZ FINALIZADA LA INSTANCIA REGIONAL)

LISTA DE BUENA FE: Estará compuesta por un máximo de 8 jugadores y un mínimo de 6 y un director técnico.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

REGLA 1 EL JUEGO

Se aplicarán las reglas de la FIFA de 2008 con algunas excepciones. Cualquier enmienda a la publicación de la FIFA 2008 no cubierta por las siguientes reglas tendrá que ser considerada antes de su aplicación.

1.1 El terreno de juego no tendrá más de 25m x 45m ni menos de 20m x 40m.

1.2 El tamaño de los arcos será de 5m x 2m.

REGLA 2 EL BALÓN

2.1 Seguirá las reglas de la FIFA. PELOTA: n 4 PARA NIVEL 1 Y n 5 PARA NIVEL 2

REGLA 3 NÚMERO DE JUGADORES

3.1 Cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el portero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores.

3.2 Se permitirán hasta tres (3) sustitutos por equipo en cada partido completo.

3.3 Este deporte está limitado a jugadores de las clases C5, C6 y C7. Cada equipo deberá contar en todo momento con un jugador de la clase C5 o C6 o, en su caso, el equipo jugará con un máximo de cuatro (4) jugadores.

REGLA 4 EQUIPACION DE LOS JUGADORES

4.1 Seguirá las reglas de la FIFA. No se permitirán muletas.

4.2 Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta. El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.

REGLA 5 EL ÁRBITRO

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

REGLA 6 LOS ÁRBITROS AUXILIARES

6.1 Seguirán las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.

REGLA 7 DURACIÓN DEL PARTIDO

7.1 Cada partido estará compuesto por dos periodos iguales de (20) veinte minutos de duración con un intervalo de diez minutos.

7.2 Para solicitar el tiempo perdido se seguirá lo establecido por la FIFA.

REGLA 8 INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO

8.1 Se seguirá lo establecido por la FIFA a excepción de los jugadores contrarios que deberán estar situados a 5 metros del balón.

REGLA 9 BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

9.1 Seguirá lo establecido por la FIFA.

REGLA 10 FORMA DE PUNTUACIÓN

10.1 Seguirá lo establecido por la FIFA.

REGLA 11 FUERA DE JUEGO

11.1 NO existe el fuera de Juego.

REGLA 12 FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA

12.1 De acuerdo a lo establecido por la FIFA.

REGLA 13 PENALES LIBRES

13.1 Seguirán lo establecido por la FIFA a excepción de la ubicación de los contrarios que deben estar situados al menos a 5 metros del balón.

REGLA 14 LANZAMIENTO DE PENALES

14.1 Seguirá lo establecido por la FIFA.

REGLA 15 SAQUE DE BANDA

15.1 Cumplirá lo establecido por la FIFA, a excepción de que un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego con una sola mano. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de las manos del jugador.

REGLA 16 LANZAMIENTO DE GOL

16.1 Seguirá lo establecido por la FIFA.

REGLA 17 LANZAMIENTO DE CORNER

17.1 De acuerdo a lo establecido por la FIFA a excepción de que el contrario deberá situarse a siete (7) metros de la persona que va a lanzar.

REGLA 18 COMPETICIÓN DE EQUIPO

18.1 Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Sólo podrán participar en la competición aquellos jugadores que estén en la lista y que sean aprobados al inicio de la competición. La lista del equipo estará formada por un máximo de doce (8) nombres.

18.2 La lista del equipo será presentada antes de cada partido al Árbitro u oficial que se designe.

REGLA 19 FORMATO DE LA COMPETICIÓN Y PUNTUACIÓN

El Comité de Organización determinará los detalles de:

Cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. Un formato de competición podría ser por sorteo o utilizando un sistema de ranking.

19.1 Los puntos se asignarán de la siguiente forma:

Partido ganado: 3 puntos

Empate: 1 punto

Partido perdido: 0 puntos

19.2 La clasificación para el sistema se determinará de la siguiente manera:

19.2.1 Mayoría de puntos en todos los partidos de grupo.

19.2.2 Diferencia de goles en todos los partidos del grupo.

19.2.3 Mayoría de goles anotados en todos los partidos del grupo.

19.3 Si dos o más equipos están igualados en base a los criterios que se mencionan anteriormente, los puestos definitivos se determinarán de la siguiente manera:

19.3.1 Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupo que incluyan a los pertinentes equipos.

19.3.2 Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los pertinentes equipos.

19.3.3 Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que Corresponda.

19.3.4 En todas las competiciones, se contará para la anotación de goles en cada partido individual, un máximo de diez goles marcados.

19.4 Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA.

19.4.1 Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugarán un partido a penales

Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los siete (5) jugadores elegibles

Para participar en este partido, serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

19.5. Finales: el equipo ganador de cada semifinal jugará para las medallas de oro y de plata

19.5.1 Los equipos que pierdan en cada semifinal jugarán por el bronce.

REGLA 20 TIEMPO EXTRA

20.1 Si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales se jugarán dos (2) por periodos de tiempos extra de 10 minutos.

20.2 En caso de empate tras un período extra de tiempo la competición se guiará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo a lo establecido por la FIFA).

REGLA 21 DISCIPLINA

21.1 Cualquier jugador que reciba dos (2) amonestaciones (tarjeta amarilla) o una tarjeta roja durante el torneo perderá automáticamente la oportunidad de jugar el próximo partido de su equipo.

21.2 Cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá tomar seguir compitiendo en dicho torneo.

21.3 Las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo.

21.4 El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

REGLA 22 JURADO DE APELACIÓN

22.1 El comité se encargará de las reclamaciones técnicas no cubiertas bajo las presentes reglas. El comité estará formado por un representante del Comité Organizador y, el Arbitro Principal o representante. Los miembros del comité no tendrán una relación significativa con la parte afectada, no habrán tenido relación con la decisión objeto de la apelación, y estarán libres de cualquier otro conflicto o parcialidad real o percibida.

TORBALL

Coordinadora: Prof. RAQUEL DOMINGUEZ

El deporte torball, no presentará competencias locales ni regionales, su implementación en los J.D. será en carácter de encuentro deportivo, a desarrollarse con los atletas ciegos que participan en la Final Provincial.

Este encuentro será de carácter obligatorio y promocional del deporte. La conformación de cada equipo participante, estará supeditada por la coordinación de Atletismo ciegos, y se basará en los niveles de experiencia de los deportistas teniendo en cuenta las competencias de torball en ediciones anteriores.

MODALIDAD: Encuentro Deportivo

NIVELES:

A - EXPERIENCIA DEPORTIVA.

B - INICIACION AL DEPORTE.

CATEGORIAS:

Menores : 12 - 13 - 14 años.

Cadetes : 15 - 16 - 17- 18 años.

SEXO: Los equipos se podrán conformar con deportistas de sexo: Masculino, Femenino, o Masculino y Femenino, y su participación en la competencia será indistinta.

INSCRIPCIÓN:

(SE REALIZARA UNA VEZ FINALIZADA LA INSTANCIA REGIONAL)

Podrán participar todos los atletas de la disciplina triatlón.

NOTA: Los deportistas ciegos, con disminución o deficiencia visual, podrán poseer otro componente patológico adicional.

Quedan exceptuados de este torneo, todos los jugadores que hayan sido seleccionados y jugado en algún torneo internacional en el año 2008 dentro de esta disciplina.

Etapas: Final Provincial.

REGLAMENTO:

NIVEL A: El reglamento de Torball de los Juegos Deportivos, se basa en el Manual Oficial de IBSA ("International Blind Sports Association").

NIVEL B: El reglamento adaptado a la iniciación deportiva.