



# JUEGOS 2025 BONAERENSES

**Reglamentos Especificos  
DEPORTES PCD y TRASPLANTADOS**

DEPORTES

MINISTERIO DE DESARROLLO  
DE LA COMUNIDAD



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
BUENOS AIRES



## **REGLAMENTOS ESPECIFICOS**

### **ATLETISMO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD**

Coordinadoras: FERNANDA ANZORENA

#### **NOMENCLADOR ESPECÍFICO:**

- PC: Parálisis Cerebral
- F: Field (Pruebas de campo)
- T: Track (Pruebas de Pista)

#### **ARTÍCULO 1: de los participantes**

Podrán participar del deporte todos los inscriptos en la disciplina Atletismo PC - Atletismo MOTORES - Atletismo VISUAL - Atletismo INTELECTUAL "A" (en las categorías SUB15 y MÁS 16) y Atletismo Intelectual "B" y "C" (categoría MÁS 12), que cumplan con los requisitos detallados más adelante en cada tipo de discapacidad.

En la siguiente tabla se indican las disciplinas en las que cada participante puede inscribirse de acuerdo con su discapacidad y a qué etapa de los juegos corresponde.

DISCIPLINAS POR ETAPA			CLASE	CLASIFICACIÓN GENERAL	
MUNICIPAL	REGIONAL	PROVINCIAL		ÚNICA +12	TOTAL POR ETAPA
Posta mixta 5 x 80 M	Posta Mixta 5 x 80 M	Posta mixta 5 x 80 M	Intelectual con Síndrome Asociado	5	5
Salto en largo con zona  Carreras de pista 80mts.  Lanzamiento de pelota de softbol	2 pruebas (80 mts./ Salto en largo, Lanzamiento de pelota de softbol)	1 prueba (pista/campo )	Intelectual con Síndrome Específico	3M/ 3F	6



TIPO DE DISCAPACIDAD	DISCIPLINAS POR ETAPA			CLASE	CLASIFICACIÓN GENERAL		
	MUNICIPAL	REGIONAL	PROVINCIAL		SUB 15	MÁS 16	TOTAL POR ETAPA
INTELLECTUAL "A"	Lanzamiento de Bala, Salto en largo Carreras de pista 100mts.	2 pruebas (pista y campo)	1 prueba (pista/campo)	Intelectua I T/F 20	3F/3 M	3F/3 M	12
PC	Lanzamiento de Bala y Clava, Salto en largo Carreras de pista 100mts.	2 pruebas (pista y campo)	1 prueba (pista/campo)	T/F 35-36-37 Lanz. Clava: F 32	4F/4 M	4F/4 M	16
MOTOR AMBULANTE	Lanzamiento de Bala, Salto en largo *, Carreras de pista 100mts.			T/F 40/41/42/43/44/45-46/47	3F/3 M	3F/3 M	12
MOTOR/PC EN SILLA	Lanzamiento de Bala, Carreras de pista 100mt.			F/T 34 (PC) F:54/55/56/57 T3/T4	2F/2 M	2F/2 M	8
VISUAL	Lanzamiento de Bala, Salto en largo *, Carreras de pista 100mts.			T/F 11-12-13	3F/3 M	3F/3 M	12

\*En la categoría Motor Baja estatura (40/41) no habrá salto en Largo.

## ARTÍCULO 2: Disciplinas

A- Prueba de pista: 100 mts.

B- Pruebas de campo:

- salto en largo (se considerará de campo para la organización),
- lanzamientos de bala
- lanzamientos de clava.

## ARTÍCULO 3: Criterios de clasificación entre etapas

A- Etapa municipal: es responsabilidad de cada municipio definir qué deportistas participarán y en qué disciplinas. La inscripción se hará en el nuevo sistema online que dispondrá la organización de los Juegos Bonaerenses. El municipio tiene la facultad de efectuar la evaluación o clasificación funcional inicial en esta etapa. En esta instancia cada deportista podrá participar en todas las disciplinas.

B- Etapa regional: es responsabilidad de la sede de cada etapa regional establecer los eventos a realizar



con los clasificados de la etapa anterior. El municipio SEDE deberá contactarse con la coordinación de atletismo PCD de los Juegos Bonaerenses para gestionar la presencia de un evaluador o clasificador funcional en la competencia LA CUAL SERÁ OBLIGATORIA PARA VALIDAR EL TORNEO. Los deportistas que vayan a competir en esta etapa deberán ser clasificados para poder participar en los eventos correspondientes. En esta etapa podrán participar en dos pruebas, en la que clasificó para el regional y en otra (si clasifico en una prueba de campo podrá realizar una de pista y viceversa), independientemente si la segunda prueba este cargada en el plenus, esto da la posibilidad de que el atleta tenga otra posibilidad de competencia y sumar más chances para la final.

- C- El Municipio SEDE tendrá 48hs una vez finalizada la competencia para enviar los resultados a esta Coordinación los resultados de regionales de los tres primeros puestos.
- D- Etapa Final provincial: Todos los atletas serán convocados a excepción de la categoría intelectual para ratificar la categoría funcional estipulada en los regionales, esta clase podrá ser la definitiva y no modificarse con la edad, y será a criterio del evaluador o clasificador funcional, establecer si es o no permanente. Si la clase otorgada difiere de la clase anterior, el deportista participará en los eventos que le correspondan acorde a la nueva clasificación.
- E- Si el deportista fuera no elegible luego del proceso de clasificación, podrá participar fuera de competencia de medallero.
- F- Es responsabilidad de la coordinación de los juegos Bonaerenses definir los eventos por clase y categoría, en los que podrán participar los deportistas.

**ARTÍCULO 4: La clasificación a cada etapa se realizará de la siguiente forma:**

- A- Discapacidades Intelectuales: clasifica el primero de pista, el primero de salto en largo y el primero de los lanzamientos. Si un atleta clasifica primero en la instancia municipal, podrá optar por elegir dos pruebas para competir en el regional. Si clasifica primero en dos pruebas en la instancia regional, deberá optar por una para pasar a la final. Respecto a la posta, clasificará la ganadora mixta. Los atletas que participan de la posta no podrán competir en ninguna prueba individual.
- B- Discapacidades Motoras, PC, Visuales: clasifica el primero de pista, el primero de salto en largo y el primero de los lanzamientos. Se ordenará a los deportistas de lanzamiento y salto con su marca y se determinará al ganador según el mejor porcentaje (entre todas las clases funcionales de la misma discapacidad) obtenido respecto al récord de las tablas del anexo I. Clasificará el deportista mejor posicionado en el ranking, a excepción de la prueba de Clava, que al ser una única categoría(F32) clasifica el primero.
- C- Si alguno de estos deportistas no pudiera luego asistir a la final provincial, tomará su lugar el atleta clasificado segundo en el ranking para las pruebas individuales.
- D- El Municipio designado como organizador del regional será el encargado de informar en 48hs. los resultados a todos los municipios participantes, los cuales serán responsables de corroborar que sean correctos. La Coordinación de Atletismo PCD no hará modificaciones de pruebas en la final provincial.

**NOTA: La evaluación o clasificación funcional será gestionada en conjunto con la Coordinación de ATLETISMO PCD, quienes definirán si será necesaria la presencia de uno o más evaluadores o clasificadores (PARA DISC. MOTRIZ, PC O VISUAL) en función de la cantidad de deportistas.**

**ARTÍCULO 5: Categorías por edad:**

- A- Pruebas individuales Intelectual A
  - SUB15 (2013/ 2012/2011/2010)
  - MÁS 16 (2009 y anteriores, sin límite de edad)
- B- Intelectual "B" - Posta mixta:
  - Única: mayores de 12 (hasta 2013 y anteriores, sin límite de edad)
- C- Intelectual "C":
  - Única: mayores de 12 (hasta 2013 y anteriores, sin límite de edad)
- D- Pruebas individuales Motor / PC / Visual



- SUB15 (2013/ 2012/2011/2010)
- MÁS 16 (2009 y anteriores, sin límite de edad)

#### ARTÍCULO 6: Modalidad de la competencia

NOTA: La modalidad para la competencia en todos los tipos de discapacidad es LIBRE. Esto quiere decir que podrán participar todos los deportistas que hayan competido en eventos Nacionales, a **excepción** de aquellos que:

- A- Hayan participado en la última edición de los Juegos Panamericanos, Campeonatos Mundiales y/o Juegos Paralímpicos, o eventos internacionales durante el 2024;
- B- Que estén seleccionados para representar a la Argentina en las próximas ediciones de los Torneos antes mencionados o eventos internacionales durante el 2025.

#### ARTÍCULO 7: Atletismo para discapacidad intelectual

##### PRUEBAS INDIVIDUALES

##### 7.1 NIVEL A:

- A- Podrán participar todos los atletas cuya patología le permita comprender el reglamento oficial (nivel de competencia A). La documentación por presentar se encuentra detallada en la sección "Inscripción: Documentación Obligatoria" del presente reglamento.
- B- En caso de que el Atleta presente trastornos Psiquiátricos, que le impida respetar los reglamentos, su participación quedará sujeta a la evaluación del Comité Técnico del torneo.
- C- Los atletas con Síndrome de Down, que presentan Síndrome Atlanto – Axial, deberán presentar certificado médico que autorice la actividad física en las pruebas en que se inscriban.

##### D- Pruebas del Nivel A:

SUB-15	100 Mts.	Fem-Masc.
	Salto en Largo (Reglamento oficial)	Fem-Masc.
	Lanzamiento de Bala	Fem/ Masc 3 kg
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc.
	Salto en Largo (Reglamento oficial)	Fem-Masc.
	Lanzamiento de Bala	Fem/Masc : 4 kg

##### 7.2 NIVEL B:

- A- Podrán participar deportistas con discapacidad intelectual con mayor compromiso funcional.

##### B- Pruebas del nivel B:



Mayor a 12 años	Posta mixta de 5 x 80m. con deportistas cuya patología tengan síndrome de Down, Prader Willi, y X Frágil. La posta deberá estar conformada por un mínimo de dos atletas femeninas.
-----------------	--

**NOTA:** Los atletas que participen de la posta no podrán ser inscritos en competencias individuales en la etapa regional.

**C- Lineamientos generales:**

- La partida será alta.
- Se demarca una zona de recepción del testimonio en cada relevo a 20m por delante y por detrás de cada uno de los 80m. Dentro de dicha zona el atleta podrá recibir el testimonio. El equipo será descalificado si el atleta sobrepasa su línea de partida antes de agarrar el testimonio.
- Los atletas serán ubicados dejando un andarivel libre entre medio de ellos. Se utilizarán los andariveles 1, 3, 5, 7 o 2, 4, 6, 8.
- Si no se cuenta con una pista de 400m, la posta podrá realizarse en la recta de los 80m, ubicando 3 atletas en la partida y dos en la llegada, compitiendo en formato carrera de relevos.

**7.3 NIVEL C:**

A- Podrán participar atletas con discapacidad intelectual con síndromes específicos correspondientes a alteraciones cromosómicas: Síndrome de Down (Trisomía par 21); Síndrome de Edwards (Trisomía par 18); Síndrome de PraderWilli (Trisomía par 15); Síndrome de Patau (Trisomía par 13); Síndrome de PallisterKillian (Trisomía par 12); Síndrome de Rethoré (Trisomía par 9); Síndrome de Warkany (Trisomía par 8); Síndrome de Williams (Trisomía par 7); Síndrome de Cri Du Chat (Trisomía par 5); Síndrome de Wolf-Hirschorn (Trisomía par 4); Síndrome de Martín-Bell (Cromosoma X Frágil); y otros trastornos cromosómicos que impliquen discapacidad intelectual y merma en el rendimiento deportivo.

B- Se deberá presentar obligatoriamente el Certificado Único de Discapacidad (CUD) para participar en las competencias de este Nivel C.

**C- Pruebas del Nivel C:**

ÚNICA MÁS 12	80 Mts	Fem – Masc
	Salto en Largo con zona de pique	Fem - Masc
	Lanzamiento de Pelota de Sóftbol	Fem - Masc

**D- Lineamientos generales:**

- La partida será alta, sin tacos y sin zapatos con clavos.
- El Salto en largo se realizará con zona de pique de 1m por el ancho de la tabla.
- El lanzamiento será sobre hombro (zona de jabalina)

**ARTÍCULO 8: Atletismo para personas con discapacidad motriz y baja estatura**

A- Podrán participar los Atletas cuya discapacidad sea motriz o de baja estatura (ej.: lesionados medulares, amputados, secuela de mielomeningocele, malformaciones congénitas, acondroplasia, etc.

**B- Pruebas discapacidad motriz:**

<b>SUB-15</b>	100 Mts.		Motores ambulantes	T 40-41 - 42-43-44 - 45-46
---------------	----------	--	--------------------	----------------------------



		Fem-Masc	Motor en silla	T3-T4 34(PC)
	Salto en Largo	Fem-Masc	Motor ambulante	T 42-43- 44-45-46 Zona de pique de un metro por el ancho de la tabla
	Lanzamiento de Bala	Fem-Masc	Baja Estatura	F 40/41 F: 2 Kg M: 3 Kg
			Motor ambulante	T 42-43-44- 45-46 F: 2kg M:3Kg.
			Motores/PC en silla	F 34 (PC)-54-55-56-57 F/M: 2 Kg.
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc	Motores ambulantes	T 40-41-42-43-44 - 45-46
			Motores en silla	T3- T4 34(PC)
MÁS 16	Salto en Largo	Fem-Masc	Motor ambulante	Todas las clases Zona de pique de un metro por el ancho de la tabla
MÁS 16	Lanzamiento de Bala	Fem-Masc	Motores en silla	F 54-55-56-57 34(PC) M: 3 kg F: 2Kg
			Baja Estatura	F 40-41 F: 2Kg. M: 3Kg
			Motor ambulante	42-43-44-45-46 M: 4 Kg F: 3Kg.

C- Unificación de categorías MOTOR EN SILLA : Se unificarán las pruebas de pista y campo, Masculino y Femenino, en las que participan los atletas **Motor/PC en Silla** de la siguiente manera:

- Atletas comprendidos en clasificación funcional F34 (PC) / F54 / F55 / F56 / F57
- Atletas comprendidos en clasificación funcional T34 (PC) / T3 / T4

D- Unificación de categoría MOTOR AMBULANTE : Se unificarán las pruebas de pista y campo, Masculino y Femenino, en las que participan los atletas **Motores Ambulantes** y baja estatura de la siguiente manera:

- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F40 – T/F41
- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F42 – T/F43 – T/F44
- Atletas comprendidos en clasificación funcional T/F45 – T/F46 - T/F 47



**ARTÍCULO 9: Atletismo para personas con parálisis cerebral**

A- Podrán participar los Atletas cuya deficiencia de base sea Parálisis Cerebral (Lesión Cerebral no progresiva). Deberán presentar CUD o certificado médico que certifique la patología.

B- **Pruebas para clases PC (T/F 35- 36 - 37) y 32 clava:**

SUB-15	100 Mts.	Fem -Masc	Todas las clases
	Salto en Largo	Fem-Masc	F 35-36-37 Zona de pique de un metro por el ancho de la tabla
	Lanzamiento de Bala	Fem /Masc	Todas las clases 2kg.
	Lanzamiento de Clava	Fem-Masc	F32
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc	Todas las clases
	Salto en Largo	Fem-Masc	F 35-36-37 Zona de pique de un metro por el ancho de la tabla
	Lanzamiento de Bala	Femenino	Todas las clases 3 Kg.
		Masculino	F 35-36-37: 4 Kg
Lanzamiento de Clava	Fem-Masc	F 32	

**Aclaración** la categoría PC 34 está incorporada en motores en silla.

C- Se unificarán las pruebas de pista y campo, masculinos y femeninos, en las que participan atletas comprendidos en clasificación T/F 35-36-37

**ARTÍCULO 12: Atletismo para personas con discapacidad visual**

A- Podrán participar todos los deportistas que tengan una patología con disminución visual o ciegos que correspondan a la clasificación deportiva T/F 11,12, o 13. Deberán acreditar la discapacidad a través del CUD y certificado médico emitido por un Oftalmólogo.

B- La evaluación o clasificación del deportista se llevará 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).

C- Pruebas en discapacidad visual (T/F 11/T/F 13):

SUB-15	100 Mts.	Fem-Masc
	Salto en Largo	Fem-Masc
	Lanzamiento de Bala	Fem /Masc: 3 Kg.
MÁS 16	100 Mts.	Fem-Masc



	Salto en Largo	Fem-Masc
	Lanzamiento de Bala	Fem/Masc: 4 Kg

- D- En el caso de los atletas 11 y 12 se utilizarán las siguientes adaptaciones: el entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.
- E- Se utilizará una zona de pique de un metro por el ancho de la tabla, cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona de pique).
- F- En el caso de los atletas 13 se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales.

VER ANEXO I (En la página siguiente)

ARTICULO 11: Anexo I. tabla de marcas de referencia

PISTA 100 MTS.		SALTO EN LARGO		LANZAMIENTO DE BALA	
		Masculino/Femenino		Masculino/Femenino	
Masculino/Femenino		Clase	Resultados	Clase	Resultados
Clase	Resultados	F11	5,8	F11	12,7



T11	12,9	F12	7	F12	14,1
T12	12,3	F13	7,5	F13	15
T13	12,1	F35	4	F34	5,5
T34	23	F36	5	F35	6
T35	16	F37	5,5	F36	8
T36	15	T42/63	5	F37	10
T37	14	T43	5,5	F40	9,5
40	15,3	T44/62/64	6	F41	10,5
41	15	T45	6,2	F42/63	12,5
T42/63	16,2	T46/47	6,5	F43	13,5
T43	14,13			F44/62/64	15
T44/62/64	13,4			F45	15,2
T45	12,5			F46/47	13,8
T46/47	12			F52	8,4
T3	17,5			F53	8
T4	16,5			F53	8,8
				F55	11
				F56	12
				F57	13

**Ejemplo de cálculo:**

- Pruebas de pista (100m)

$$\frac{\text{MARCA DE REFERENCIA} \times 100}{\text{TIEMPO DEL ATLETA}}$$

Ej. Clase T36 - 100 MTS      Tiempo =13.67 seg.      Referencia= 15,00

$$(15,00 \times 100) / 13,67 = 109,72 \%$$

- Pruebas de campo (salto en largo/lanzamiento de bala)

$$\frac{\text{REGISTRO DEL ATLETA} \times 100}{\text{MARCA DE REFERENCIA}}$$

Ej. Clase F54 BALA Marca del atleta= 5,15m      Referencia= 8,80 m

$$(5,15 \times 100) / 8,80 = 58,52$$

ARTÍCULO 12: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

**BÁSQUET 3 VS 3 SOBRE SILLAS DE RUEDAS**

Coordinador: MARCELO VILLANUEVA



## ARTÍCULO 1: Participación

- A- No podrán participar los jugadores o jugadoras que hayan competido en eventos internacionales durante 2024 (ej.: Juegos Panamericanos, Campeonatos Mundiales, Juegos Paralímpicos, etc.) o que estén seleccionados para representar a la Argentina en el exterior durante el presente año.
- B- Este deporte puede ser practicado por jóvenes con discapacidad motriz, ambulantes (PC, amputado, dismelia, malformación, etc.) o usuarios de silla de ruedas (PC, lesión medular, espina bífida, etc.).
- C- **IMPORTANTE:** este deporte se practica sobre silla de ruedas, aunque quien lo practique utilice o no la misma en su vida cotidiana. Las sillas que utilicen podrán ser deportivas o las que son de uso diario (en ambos casos deben ser propulsadas por el jugador con sus manos).

## ARTÍCULO 2: Categorías

- Sub 16 (2013-2009)
- Sub 23 (2008-2002)

## ARTÍCULO 3: Aspectos reglamentarios

### **Regla n°1: Medidas y dimensiones**

Se aplicarán las reglas de la I.W.B.F. de baloncesto 3vs3 con algunas adaptaciones para un mejor desarrollo de los participantes.

- 1.1 El campo de juego es el convencional (media cancha 14 mt largo x 15 mt ancho) de básquet, con un aro en cada extrem.
- 1.2 La altura del cesto estará a 3,05m
- 1.3 Se jugará con pelota N° 6 (categoría Sub 16) y N°7 (categoría Sub 23)
- 1.4 La línea de tiros libres estará a 3m desde la línea final.

### **Regla n°2: Número de jugadores**

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

### **Regla n°3: Equipamiento de los jugadores**

- 3.1 Se seguirán las reglas de IWBFF, pero se permitirá también la participación utilizando la silla de uso diario, siempre y cuando permita que el jugador pueda autopropulsar su silla.
- 3.2 La identificación de los jugadores será desde el número 4 al 15, debiendo utilizar esa camiseta elegida durante toda la competición.
- 3.3 No está permitido jugar sin calzado.
- 3.4 El jugador/a debe estar sujeto con correaes a la silla, obligatoriamente.

### **Regla n°4: El árbitro y la mesa de control**

- 4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego.
- 4.2 En la mesa de control estarán el planillero, el operador del reloj de juego y el operador del reloj de 24".

### **Regla n°5: Duración del partido**

- 5.1 Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno con un intervalo entre periodo de 2 minutos.
- 5.2 Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo.



5.3 En caso de haber empate al finalizar el partido se procederá a un período suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.

**Regla nº6: Inicio y reinicio del partido**

6.1 Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizan según normas FIBA e IWBF.

**Regla nº7: Valor de la canasta**

7.1 Cada canasta tendrá un valor de un punto desde cualquier lugar de la cancha desde donde se convierte el tanto. Ya sea un tanto realizado durante la acción de juego o un tiro libre.

**Regla nº8: Faltas personales y de equipo**

8.1 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

8.2 Cada equipo tendrá hasta 4 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización, que será según reglas FIBA e IWBF.

**Regla nº9: Pelota fuera de cancha**

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

**Regla nº10: Clasificación funcional**

10.1 Cada jugador será testeado, por un evaluador o clasificador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

10.2 El rango de clasificación va desde 1 punto hasta 4,5, valiendo los medios puntos

10.3 Cada equipo podrá tener hasta 8,5 puntos como máximo.

**Regla nº 11: Normas IWBF que no se tendrán en cuenta**

11.1 Regla de los tres segundos.

11.2 Campo atrás.

11.3 No hay lanzamiento de 3 puntos.

11.4. Regla de los 5 y 8 segundos.

**Regla nº 12: En ambas categorías se jugará con la regla de 24"**

**Regla nº 13:** En el tiempo de juego, cuando la diferencia es notoria y un equipo llega a los 15 puntos de diferencia, se dejan de anotar los tantos y se continúa el partido hasta finalizar el tiempo reglamentario, para no reflejar en el tanteador la diferencia entre ambos equipos. A ésta regla se la conoce como "muerte súbita del juego".

**Regla nº 14:** Para incentivar la participación femenina en los equipos se adjudicará 1 punto menos en la clasificación funcional, por ejemplo, una jugadora Categoría 4.0 jugará como categoría 3.0 (siempre siendo 0.5 el mínimo puntaje a otorgar), y siempre y cuando la jugadora no sea federada, en ese caso rige la regla 15)

**Regla nº 15:** Al ser una disciplina de inscripción libre y en caso de que todo el equipo este integrado por jugadores federados, se aumentará 1 punto en la sumatoria de la clasificación (cómo ejemplo si un equipo federado completo tiene 8.5 de sumatoria en cancha se contará como 9.5 excediendo en 1 punto el reglamento), para que el juego sea más equitativo.

**ARTÍCULO 4:** Para la evaluación o clasificación funcional del jugador remitirse a:



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

ARTÍCULO 4: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

## **BOCCIA**

Coordinadora: FLORENCIA LEMOS

**Definición:** El juego de BOCCIA, es un deporte mixto que combina táctica y habilidad. Lo practican personas en silla de ruedas que tienen parálisis cerebral, lesión cerebral o una discapacidad física severa. Se práctica de forma individual, por parejas o Equipos, sobre una pista rectangular en la que los jugadores tratan de lanzar sus Bolas lo más cerca posible de la pelota blanca que sirve de objetivo, a la vez que Intentan alejar las de sus rivales, en un ejercicio continuo de tensión y precisión. Cada jugador, pareja o equipo dispone de seis bolas que pueden ser rojas o Azules, en cada parcial y gana aquel cuya bola termine más cerca de la blanca. Además, recibirá un punto extra por cada bola adicional que haya conseguido Acercar a la blanca por delante de la primera del contrario. Las competencias Individuales y por parejas constan de cuatro parciales, mientras que las de Equipos se componen de seis. En juegos Bonaerenses solo rige la modalidad individual.

La competición se estructura por clases de discapacidad:

- A. BC1: Deportistas que tienen parálisis cerebral y juegan con la mano o con el pie, que evidencian problemas a la hora de coger y lanzar la bola, con dificultades en la coordinación general y la fuerza de lanzamiento. Pueden ser asistidos por un auxiliar, que sólo puede realizar los actos que le indica la persona que está compitiendo.
- B. BC2: Deportistas con parálisis cerebral que juegan con la mano, aunque con menos dificultades motrices que los deportistas BC1. No pueden ser asistidos por ningún auxiliar.
- C. BC3: Deportistas con severa disfunción locomotriz en las cuatro extremidades (con o sin parálisis cerebral), con dificultades para sostener, agarrar o lanzar la bola. Recurren a un auxiliar, que se mantiene de espaldas al juego y sólo puede realizar los actos que le indica la persona que está compitiendo. Utilizan una canaleta o rampa para el lanzamiento de la bocha.
- D. BC4: engloba a deportistas con discapacidades no cerebrales que También afectan a su coordinación. Pueden lanzar la bola con la mano o con el pie y escogiendo solo una de ellas, no juegan con auxiliar.

### ARTICULO 1: Modalidad Libre

- 1.1 Podrán competir todos los deportistas que hayan participado en eventos nacionales. Excepto aquellos jugadores que lo hayan hecho en competencias internacionales en los años 2023-2024 o que estén o sean seleccionados para representar a la Argentina durante el presente año.

### ARTICULO 2: Categorías

2.1 NIVEL 1 - (+ 18) nacidos entre 2006 y 1925 NIVEL 2 - (SUB 18) nacidos entre 2013 y 2007 Ambos niveles Son Mixtos.

### ARTÍCULO 3: Sobre las Clasificación funcional

- 3.1 La clasificación inicial del deportista deberá establecerse inicialmente en cada municipio. Habrá una instancia de clasificación funcional en la etapa regional, donde se le otorgará la categoría con la que competirá en la etapa regional y en la final provincial. Esta clase podrá ser la definitiva y no modificarse con la edad, y será criterio del evaluador o clasificador funcional, establecer si es o no permanente. Si la clase otorgada difiere de la clase anterior, el deportista competirá en los eventos



que le correspondan acorde a la nueva clasificación. Si el deportista resulta no elegible luego del proceso de clasificación, este no podrá participar en Boccia.

- 3.2. Etapa municipal: es responsabilidad de cada municipio definir qué deportistas participarán y en qué disciplinas. La inscripción se hará en el nuevo sistema online que dispondrá la organización de los Juegos Bonaerenses. El municipio tiene la facultad de efectuar la clasificación funcional inicial en esta etapa.
- 3.3. Etapa regional: es responsabilidad del municipio sede de cada etapa regional establecer los eventos a realizar con la presencia de un clasificador funcional, el día del evento. Los deportistas deberán ser clasificados para poder participar en los eventos correspondientes.
- 3.4. Etapa provincial: es responsabilidad de la coordinación de los juegos Bonaerenses definir los eventos por clase y categoría, en los que podrán participar los deportistas de acuerdo a su clasificación funcional.

#### ARTICULO 4: Clasificación a la competencia

- 4.1. Etapa municipal: Participarán todos los deportistas inscriptos compitiendo por Nivel y clase funcional, pasa a la instancia siguiente el primer puesto de cada Categoría y clase.
- 4.2. Etapa Regional: Participarán los deportistas que obtuvieron el primer puesto en la etapa anterior y pasan a la final con el mismo criterio que en la etapa municipal.
- 4.3. Etapa Final: Participarán los deportistas que obtuvieron el primer puesto en la Etapa regional.
- 4.4. Los jugadores competirán por nivel y clase funcional:

#### ARTICULO 5: Reglamento

- 5.1. Se Utilizará para la Competencia de Juegos Bonaerense 2025, en sus tres instancias (municipal-regional y final provincial) la última actualización:
  - BISFed Reglamento Internacional de Boccia 2025 - 2028 – v.1.0 **Exceptuando** del mismo el Ítem 2.1 (correspondiente a los tipos de partidos, en competencia individual, creando eventos masculinos y femeninos por separado). Sostenemos en nuestra disciplina Boccia la participación Mixta.

#### ARTÍCULO 6: Sistema de competencia:

- 6.1. Como sistema de competencia se utilizará el Manual de competencia y Ranking, versión 2.4.2 (Final), de junio de 2021.

#### ARTÍCULO 7: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.



## **BONAERENSES EN CARRERA PCD**

---

Coordinador: JUAN PABLO CAÑETE

ARTÍCULO 1: Modalidad:

1.1. Personas con discapacidad intelectual, libre, Individual.

ARTÍCULO 2: Categoría +18

- Masculino/Diversidades Única (nacidos entre 2007 y 1925).
- Femenino/Diversidades Única (nacidos entre 2007 y 1925).

ARTÍCULO 3: Reglamentación

- 3.1. Se realizará una carrera de 10Kms. de distancia.
- 3.2. Será individual, tanto para masculino/diversidades como para femenino/diversidades.
- 3.3. No estará permitido el acompañamiento ni ayuda externa de ningún tipo, a excepción de competidores ciegos con discapacidad intelectual, que podrán llevar un asistente guía (ver art. 1.7), unidos por un lazo según reglamentación atlética al respecto.
- 3.4. La inscripción se realizará a través del sistema PLENUS (al igual que el resto de las disciplinas).
- 3.5. Los participantes deberán ser residentes en el municipio en el que se inscriben, tomándose como válido el domicilio que figura en el DNI al 31 de diciembre de 2024.
- 3.6. Se pedirá en la inscripción la documentación correspondiente que acredite la discapacidad.
- 3.7. El asistente guía debe presentar DNI y ficha de salud en la inscripción.
- 3.8. TIEMPO DE CORTE 27 minutos 3 kilómetros (deben llegar en menos de 27 minutos a los 3 km), El atleta que no haya llegado a la mitad de recorrido en un determinado tiempo, que lo informaremos en la acreditación, deberá volver por sus propios medios a la zona de llegada.

ARTÍCULO 4: Sistema de competencia

- 4.1. ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente para obtener la clasificación directa a la final provincial de un representante en cada categoría.
- 4.2- FINAL PROVINCIAL: Participarán todos los clasificados de la etapa anterior, en una sola carrera de 10kms. Realizando la clasificación final según la categoría correspondiente para cada participante.

ARTÍCULO 5: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.



## FÚTBOL PARA PERSONAS, CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON SÍNDROME DE DOWN Y CON PARÁLISIS CEREBRAL

Coordinador: LUCAS PRADO

### ARTICULO 1: FÚTBOL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL (FEMENINO – MASCULINO)

#### a- Categorías

FÚTBOL DISC. INTELECTUAL	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	SUB 16 (nacidos entre 2013 y 2009)	
	+ 17 (nacidos entre 2008 y 1925)	
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO	4 niveles (A-B-C-D)

#### b- Modalidad Libre

Podrá participar todo deportista cuya discapacidad de base sea intelectual. Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales, etc.

#### c- Reglas generales

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m	
Medidas - Juveniles	Ancho: min. 20m - max. 25m/Largo: min. 40m - max. 45m	
Arco	3m x 2m	
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota nº4 (medio pique)	
Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.	
Cambios	Ilimitados*	



Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio	
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1er puesto	Pasa el 1er puesto de cada nivel (A-B-C-D)

NOTA: \***CAMBIOS ILIMITADOS**: serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido no se admitirá el ingreso de jugadoras, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que la arquera/o abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquera/o el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

d- Clasificación de los niveles (fútbol Intellectual masculino)

- 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 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, córner, 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, córner, 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.

**NOTA: Las personas con Síndrome de Down u otros síndromes podrán participar en “Fútbol Intellectual” o en “Fútbol para Síndrome de Down”, pero no podrán competir en ambas.**

e- Metodología de testeo

- En todas las Etapas (Local, Regional, Inter Regional y Final Provincial) se debe realizar el testeo a cada uno de los equipos. En la Etapa Local el testeo estará a cargo del Municipio. Es obligatoria la presentación del equipo, para el testeo en todas las etapas.
- 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 inscripción de cada institución se realizarán partidos de 10 o 15 minutos en el cual el/los veedor/es acreditados por la Coordinación de los JUEGOS BONAERENSES y encargados de la organización, observarán y evaluarán en forma individual y colectiva a cada equipo inscripto.
- El o los veedores encargados de la organización otorgaran un nivel a cada equipo, calificando a cada jugador con un puntaje del (1 al 10), para luego ubicar a cada equipo en series equitativas al 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).



- 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 %.
- Los equipos serán agrupados acorde con la habilidad que los caracteriza, 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. Los distintos niveles quedarán determinados según la cantidad y características de los equipos inscriptos.

f- Consideraciones generales

- El equipo puede ser inscripto en un determinado nivel, pero el nivel definido para competir será el otorgado luego del testeo.
- Si un equipo no tiene competidores en la Etapa Local pasa a la siguiente Etapa sin ser evaluado. Deberá ser declarado ganador en el nivel estimado por su entrenador.
- En todas las etapas de competencia un equipo puede ser testeado por el, o los veedores acreditados por la coordinación de los JUEGOS BONAERENSES, y ser recalificado a otro Nivel superior o inferior aun cuando haya comenzado la competencia.
- En caso de que un equipo no posea las nociones mínimas básicas del juego, que permitan su ubicación en los niveles D de juveniles 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.
- El jugador testeado como arquero, no podrá ser jugador de campo y viceversa, siempre y cuando no hayan sido evaluados durante el testeo para dicha función.

g- Aspectos reglamentarios del juego

- Jugadoras/es: el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquera/o, 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/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta 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. La arquera/o, podrá convertirse en jugadora de campo al abandonar su área, en cualquier momento del partido, pero no podrá sobrepasar la mitad de cancha. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- Tarjetas: además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta "azul", la cual será descalificación con cambio (el/la jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).
- La/ El arquera/o: no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.
- Los/Las jugadores/jugadoras: no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como "barrida") a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival.
- 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 únicamente con el pie, sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
  - Diferencia de ocho goles: se establece el resultado 8-0, etc., como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
  - 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, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo, o no se presentara, o llegara después de los 15 minutos de tolerancia, en un partido en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. En caso de inconvenientes de traslado, deberá comunicarse con el responsable del torneo en esa etapa.
  - 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. Resultado entre sí. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
  - Definición por penales: serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(uno) por cada jugador/a, 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 ejecutarán 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.
  - Sanciones disciplinarias Cualquier jugador/a 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; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
  - La organización de la competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
  - Camisetas: en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.
- h- **Información de resultados:** Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.

**ARTÍCULO 2: FÚTBOL REDUCIDO PARA PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN (MIXTO o FEMENINO o MASCULINO)**

a- **Categorías**

FÚTBOL P/ SÍNDROME DE DOWN	MIXTO o FEMENINO o MASCULINO
----------------------------	------------------------------



EDAD	ÚNICA + 15 (nacidos entre 2010 y 1925)
NIVEL DE JUEGO	ÚNICO

a- Modalidad: LIBRE

b- Participantes:

Podrán participar atletas con discapacidad intelectual con Síndrome de Down (Trisomía par 21). Los participantes pueden provenir de: instituciones educativas especiales de la Provincia de Buenos Aires (alumnos en curso o ex - alumnos), operarios de talleres protegidos, centros de formación laboral, centros de día, hogares, centros de educación física, ONGs/fundaciones, instituciones deportivas especiales privadas, municipales, provinciales o estatales.

**NOTA: Las Personas con Síndrome de Down u otros Síndromes podrán participar en “Fútbol para Personas con Discapacidad Intelectual”, pero no podrán competir en ambos. Deberán presentar, sin excepción, el Certificado Único de Discapacidad (C.U.D.) para confirmar su participación.**

c- Reglas generales

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	MIXTO o FEMENINO o MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético
Medidas	Ancho: min. 18m - max. 20m/Largo: min. 35m - max. 40m
Arco	3m x 2m
Área - Pelota	Una sola de 7m x 4m - Pelota nº4 (medio pique)
Tiempo de juego	2 tiempos de 20 minutos/entretiempo de 10 min.
Cambios	Ilimitados*
Indumentaria	Calzado: zapatillas comunes o botines de fútbol 5 Uso de canilleras obligatorio



(Clasificación a la etapa  
siguiente)

Pasa el 1er puesto

**NOTA: \*CAMBIOS ILIMITADOS:** serán ilimitados, pudiendo regresar las/los jugadoras/es 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 competición. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizan con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. En caso de que el/la arquero/a abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquera el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

d- Aspectos reglamentarios del juego

- La lista de buena fe será constituida por 7 participantes, pueden ser del mismo sexo o mixto.
- Jugadoras/es: el mínimo para comenzar el partido será de cuatro (4). El equipo que quede con menos de tres (3) en la cancha perderá los puntos en juego. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0). La/el arquera/o, 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/la arquero/a, sólo podrá jugar la pelota con el pie (cuando ésta 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 /la arquero/a, podrá convertirse en jugadora 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 una compañera. El/la capitán/a del equipo deberá estar debidamente identificado/a. En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arco, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- Tarjetas: además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta "azul", la cual será descalificación con cambio (el/la jugadora no puede volver a ingresar a la cancha por el resto del partido, si podrá jugar el partido siguiente).
- Penal: se ejecutará sin carrera previa; el punto del penal estará a seis (6) metros de la línea del arco.
- El arquero no podrá tomar el balón con sus manos luego de un pase con el pie de su compañero de equipo.
- Los/Las jugadores/jugadoras no podrán lanzarse al piso para disputar el balón (acción conocida como "barrida") a excepción del/la arquero/a dentro de su propia área. Tampoco se cobrará dicha infracción a un/a jugador/a de campo cuando dicha acción no presuponga riesgo de embestir a un rival.
- 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 únicamente con el pie, sin carrera previa y con pelota detenida sobre la línea; el balón no podrá ingresar directamente al área rival.
- Diferencia de ocho goles: se establece el resultado 8-0, como tope en un partido cuando aún no haya finalizado el partido y se observen diferencias de nivel de juego que puedan perjudicar la faz emocional de sus integrantes. El encuentro se seguirá desarrollando, pero el marcador del mismo será de ocho goles de diferencia.
- 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, el resultado de dicho encuentro será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. Si un equipo es descalificado del torneo, o no se presentara, o llegara después de los 15 minutos de tolerancia, en un partido en la etapa clasificatoria el resultado de todos los partidos que haya disputado será 0-2. En caso de inconvenientes de traslado, deberá comunicarse con el responsable del torneo, en esa etapa.

- 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. Resultado entre sí. 4. Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.
- Definición por penales: serán ejecutados por aquellos jugadores/as que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero/a es inmodificable en esta situación: Debe ser quien haya finalizado el partido en esta posición. La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(un) por cada jugador/a, 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 ejecutarán 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.
- Sanciones disciplinarias Cualquier jugador/a 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; Cualquier jugador/a que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo; las tarjetas se irán acumulando a lo largo de la fase de grupos y volverán a cero al pasar a las semifinales.
- La organización de la competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.
- Camisetas: en la Etapa Regional, Inter Regional y Final Provincial, deberán ser numeradas. Para la Final Provincial, los equipos deben concurrir con dos juegos de camisetas, de colores diferentes.

e- **Información de resultados:**

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

**ARTICULO 3: FÚTBOL PARA PERSONAS CON PARÁLISIS CEREBRAL (FEMENINO – MASCULINO)**

a- **Participantes:**

Podrán participar las personas cuya discapacidad de base sea Parálisis Cerebral (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares). Los participantes deberán poseer capacidad de comprender el reglamento del deporte y no tener compromiso intelectual. Todos los participantes deberán poseer una clasificación funcional realizada por clasificadores.

b- **Categorías:**



FÚTBOL PC	FEMENINO	MASCULINO
EDAD	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2009 y 1925)	ÚNICA + 16 (nacidos entre 2009 y 1925)
INSCRIPCIÓN*	7 jugadoras (5+2) /1 técnico	7 jugadores (5+2) /1 técnico

\*Mínimo 5 jugadores

c- Modalidad: LIBRE

d- Clasificación funcional:

- Es responsabilidad de los directivos del equipo, asegurar que los atletas estén disponibles y presentes durante la clasificación. Los atletas deben estar presentes durante la evaluación con indumentaria deportiva. Para la clasificación funcional solo se permitirá el ingreso de un acompañante por jugador. En fútbol, estará limitado a las clases FT1, FT2 y FT3. Cada equipo debería tener al menos una clase FT1 en todo momento en el campo de juego si no lo tuviera jugará con un jugador menos y no más de un FT3. La Coordinación de la Disciplina de los JUEGOS BONAERENSES, será la responsable del control técnico y dirección del campeonato.

e- Reglas Generales:

ASPECTOS REGLAMENTARIOS	FEMENINO	MASCULINO
Nº de jugadores	5 (4+arquera)	5 (4+arquero)
Tipo de superficie	césped natural o sintético	
Medidas - Cadetes	Mín. 20m x 40m - Máx. 27m x 40m	
Medidas - Juveniles		
Círculo central	4 mts de radio	
Área chica	9mts x 4mts	
Área grande	17mts x 9mts	
Arco	3m x 2m	
Pelota	Nº5 (medio pique)	
Tiempo de juego	2 tiempos de 15 minutos/entretiempo de 10 min.	
Cambios	Limitados (2)	
Indumentaria	Según FIFA	
Clasificación a la etapa siguiente	Pasa el 1º puesto	



- **Números de jugadores:** cada equipo estará formado por hasta cinco jugadores, uno de los cuales será el arquero. No podrá darse el inicio de un partido si alguno de los equipos estuviera formado por menos de (3) tres jugadores. Este deporte está limitado a jugadores de las clases FT1, FT2 y FT3. En todo momento del juego debe haber al menos (1) un jugador categoría FT1 dentro del campo de juego o el equipo jugará con un jugador menos. Solo puede haber (1) un jugador de categoría FT3 dentro del campo de juego. Si un jugador categoría FT3 es expulsado no puede ingresar otro jugador categoría FT3.
- **Cambios:** solo se podrán realizar (2) dos cambios teniendo en cuenta lo siguiente:
  - a) El jugador que salió no puede volver a entrar dentro del mismo partido. Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta.
  - b) El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.
- **Árbitro:** Cumplirá con las leyes de la FIFA en cuanto a sus obligaciones, etc.
- **Tiempo:** Cada partido está compuesto por dos períodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de (10) diez minutos.
- **Reglas según lo establecido por la FIFA:**
  - a) EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
  - b) BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO
  - c) INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO (excepción: los jugadores contrarios deberán estar situados a 5 metros del balón)
  - d) FORMA DE PUNTUACIÓN
  - e) SOLICITAR EL TIEMPO PERDIDO
  - f) PENALES LIBRES (excepción: ubicación de los contrarios, que deben estar situados al menos a 3 metros del balón)
  - g) LANZAMIENTO DE PENALES
  - h) FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA
  - i) LANZAMIENTO DE GOL
  - j) LANZAMIENTO DE CÓRNER (excepción: el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar)
  - k) SAQUE DE BANDA (excepción: un jugador puede decidir la introducción del balón al terreno de juego CON UNA MANO. En este caso, el balón deberá tocar el terreno de juego de manera inmediata tras salir de la mano del jugador)
  - l) NO existe el fuera de juego
- **Competición de equipo:**
  - a) Al inicio de cada competición deberá presentarse una lista con la composición del equipo. Solo 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 siete (7) nombres
  - b) La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.
- **Puntuación:**
  - a) Partido ganado: 3 puntos
  - b) Partido empatado: 1 punto
  - c) Partido perdido: 0 puntos
- f- **Formato de la Competición:**
  - Para la Etapa Final, la Coordinación de la Disciplina determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. El formato de competición será por sorteo. Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinarán de la siguiente manera:
    - a) Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los respectivos equipos.



- b) Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los respectivos equipos.
- c) Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.

Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA. Si los dos (2) equipos permanecen igual al término de los partidos preliminares de la clasificación a otra ronda, entonces ambos equipos jugarán un partido a penales. Este partido seguirá las reglas de la FIFA. Los cinco (5) jugadores elegibles. Para participar en este partido serán nominados de entre los que figuren en la lista del equipo.

- Tiempo suplementario: si las puntuaciones están niveladas en todos los partidos de desempate o finales, se jugarán dos (2) por periodos de tiempos extra de cinco minutos.
- Empate: en este caso, tras un tiempo suplementario de tiempo la competición se continuará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo con lo establecido por la FIFA).
- En todas las competencias, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

g- **Disciplina:**

- 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;
- cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier etapa no podrá seguir compitiendo en dicho torneo;
- las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo;
- El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

h- **Clasificación Funcional:** Todo equipo que participe de la Etapa Final Provincial, será evaluado o clasificado por la Coordinación de la Disciplina, si no fue clasificado en alguna etapa regional por un evaluador o clasificador acreditado por la organización. Aquel equipo que no cumpla con los requisitos de los ítems descritos anteriormente, a saber: PARTICIPANTES, CLASIFICACIÓN; NÚMERO DE JUGADORES quedará fuera de la competencia.

i- **Información de resultados:**

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional e Inter-Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

**ARTÍCULO 4: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.**

!



## GOALBALL

Coordinadora: VACCAREZZA MARCELA

### ARTICULO 1: Historia del Goalball

1.1 El goalball fue inventado en 1946 por el austriaco Hanz Lorenzen y el alemán Sepp Reindle, en un esfuerzo por contribuir a la rehabilitación de los veteranos de guerra ciegos. El juego fue presentado al mundo en los Juegos Paralímpicos de 1976 en Toronto, permaneciendo en cada edición en los Juegos Paralímpicos desde entonces. También, cada cuatro años se vienen celebrando los campeonatos del mundo, que comenzaron en Austria en 1978. Desde entonces, la popularidad de éste deporte a aumentado hasta el punto en que ahora se juega en todas las regiones de IBSA.

### ARTICULO 2: Normas del Goalball.

- 2.1 Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores cada uno, con un máximo de 5 (cinco) sustituciones por equipo.
- 2.2 Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo.
- 2.3 Para el juego se utiliza un balón con cascabeles.
- 2.4 El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo.
- 2.5 Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

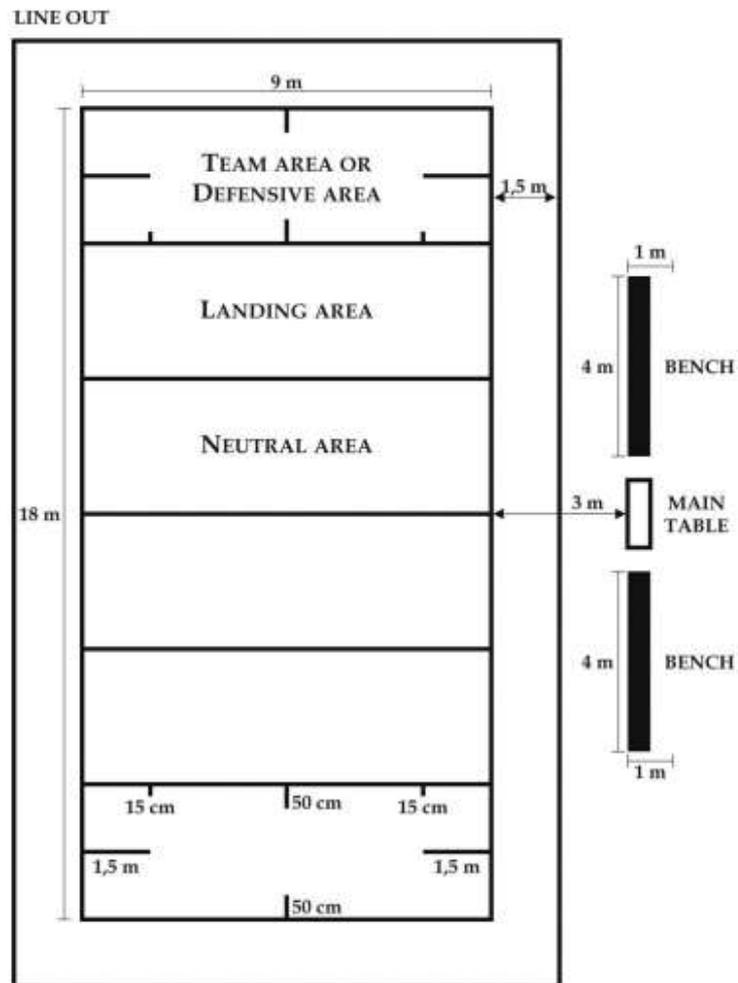
### ARTICULO 3: Clasificación visual.

- 3.1 La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y disminuidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas.
- 3.2 Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados. Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:
  - **B1:** No ve ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección.
  - **B2:** Solo posee la capacidad de reconocer la forma de una mano hasta la agudeza visual de 2/60 y/o campo visual inferior a 5 grados.
  - **B3:** Solo posee la agudeza visual de 2/60, la agudeza visual de 6/60 y/o campo visual de más de 5 grados y menos de 20 grados. Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006).
- 3.3 Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.



ARTICULO 4: Descripción área de juego.

**AREA DE LA CANCHA DE GOALBALL**



REFERENCIAS:

- TEAM ÁREA OR DEFENSIVE ÁREA: ÁREA DE EQUIPO
- LANDING AREA: ÁREA DE LANZAMIENTO
- NEUTRAL AREA: AREA NEUTRAL
- BENCH: BANQUILLO
- MAIN TABLE: MESA

ARTICULO 5: Aspectos reglamentarios.

5.1: CUD

- a) Es requisito poseer el Certificado Único de Discapacidad ( CUD) que especifique la discapacidad



visual (encuadrándose en las categorías B1, B2, B3).

- b) En caso de NO poseer CUD, se tomará por excepción una certificación expedida por la Institución Escolar, Social o de Salud de pertenencia, debidamente firmada y sellada por la autoridad a cargo.

#### 5.2: MODALIDAD: Libre

#### 5.3: CATEGORIA

- a) Sub 19. Nacidos entre el 2006 y 2013.

#### 5.4: SEXO

- a) Mixto  
b) Femenino

#### 5.5: CONFORMACIÓN DE EQUIPOS

- a) Cada equipo contará con 1 entrenador y 1 asistente como parte de su cuerpo técnico.
- Equipos Mixtos: 1 femenino y 1 masculino.
  - Equipos Femeninos: obligatoriamente 1 femenino.
- b) Los equipos mixtos estarán conformados por 5 (cinco) integrantes, deberán tener como mínimo un integrante femenino. La misma deberá jugar el Primer tiempo completo.
- c) Los equipos femeninos estarán conformados por 5 (cinco) jugadoras, podrán inscribirse con un mínimo de 3 (tres) jugadoras, por lo cual podrán participar, haciéndose responsable que, en caso de imposibilidad como lesión etc. dicho equipo no tiene reemplazo.

#### 5.6: TIEMPO DE JUEGO

- a) Cada partido consta de 2 (dos) tiempos de juego de 8 minutos cada uno, y 5 minutos de entretiempo.

#### 5.7: RESPONSABLE DEL EQUIPO:

- a) El responsable del equipo deberá presentarse 30 minutos antes del comienzo del partido, a la cámara de llamada, donde se realizará el sorteo y la inspección de las camisetas a utilizar según reglamento.
- b) **Observación:** El responsable del equipo deberá controlar la numeración de las camisetas que podrá ser del 1 al 19, con un alto de 12 cm.

#### 5.8: PRORROGA:

- a) En caso de partido empatado, se jugará un tiempo de alargue de 6 minutos con gol de oro.

**Notas: Los encuentros se desarrollarán de acuerdo a las reglamentaciones oficial de juego vigentes, con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento.**



ARTÍCULO 6: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

## NATACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Coordinadoras: ANDREA CAÑETE y MARÍA LAURA QUINTERO

### ARTÍCULO 1: Participantes

- 1.1 Podrán participar todos los deportistas que hayan competido en eventos Nacionales, a excepción de aquellos que hayan participado en eventos internacionales durante 2022/2023/2024 o que estén seleccionados para representar a la Argentina durante el presente año.
- 1.2 No está permitido que el nadador compita con asistencia de un acompañante dentro del agua, ni con elementos que ayuden a su flotación. Deberá trasladarse por sus propios medios.
- 1.3 Indumentaria: deberá presentarse con traje de baño, gorra, ojotas y antiparras (no excluyente) VER EXCEPCIONES PARA DISMINUIDOS VISUALES.

### ARTÍCULO 2: Modalidad Libre

### ARTÍCULO 3: Categorías

- SUB 14 (2013/2012/2011)
- SUB 16 (2010-2009)
- MÁS 17 (nacidos entre 2008 y 1925)

### ARTÍCULO 4: Clasificación funcional para personas con discapacidad

4.1 En todas las etapas del torneo debe haber una clasificación funcional, de todos los atletas tengan o no competencia. La misma consta de una etapa de evaluación motriz en seco antes de la prueba y una segunda etapa de evaluación de posibilidades de nado durante la ejecución del torneo. **Ver cuadro del Anexo I (Descripción general por clase)**, donde se describen las mismas a nivel general. El evaluador observará si los criterios seleccionados para establecer la categoría coinciden con el nado observado en competencia.

**Nota: la clase del atleta queda establecida definitivamente luego de la observación en competencia, determinándose el estatus del atleta (OA). Y se reubicara con la nueva categoría a partir de dicho torneo.**

4.2 Si el deportista resulta no elegible luego del proceso de clasificación, este no podrá participar en natación para personas con discapacidad.

4.3 Si en la etapa final luego de ser reclasificados dos nadadores que pertenecieran a la misma región y quedaran en la misma categoría, se eliminarán automáticamente entre ellos quedando en los registros de ganadores el que haya obtenido el mejor puesto.

### ARTÍCULO 5: Clases funcionales

5.1 **Nadadores con Discapacidad Física/Motora:** Clase S1 a Clase S10. En este caso la Clasificación es funcional, permitiendo que compitan juntos los deportistas con amputaciones o malformaciones congénitas, dismelia, lesión medular y polio, con parálisis cerebral, acondroplasia y otras discapacidades con afectación funcional. Dentro de este grupo habrá 5 subdivisiones: S1-S2/S3-S4/S5-S6/S7-S8/S9-S10.

5.2 **Nadadores con Discapacidad Visual:** Clase S11, S12, S13.



**5.3 Nadadores con Discapacidad Intelectual:** Clase S14.

**5.4 Nadadores con Discapacidad Auditiva:** S 15.

**NOTA:** La descripción de clases de S1 a S14 se encuentra en el Anexo I

**OBSERVACIONES:** La clase de un nadador tendrá:

- S: se utiliza para los estilos libre, espalda y mariposa.
- SB: Esta clase es para el estilo pecho.

**ARTÍCULO 6:** Pruebas

PRUEBAS		
SUB 14	SUB 16	MAS 17
25 mts. Libre	50 mts. Libre	50 mts. Libre
25 mts. Pecho	25 mts. Pecho	50 mts. Pecho
25 mts. Espalda	25 mts. Espalda	50 mts. Espalda
25 mts. Mariposa	25 mts. Mariposa	50 mts. Mariposa

**ARTÍCULO 7:** Personal de apoyo

7.1 Los nadadores con Discapacidad Motora pueden utilizar personal de apoyo para la entrada y salida del natatorio, y durante la partida. Se deberá aclarar al momento de la competencia e indicar qué tipo de asistencia requiere.

7.2 Los nadadores con Discapacidad Visual serán asistidos por personal de apoyo para las partidas y las llegadas. Asimismo, los nadadores clase S11 deberán nadar con sus propias antiparras ocluidoras de resto visual que serán revisadas al momento de la competencia, al finalizar la prueba. Aquellas antiparras que no sean totalmente oscuras significarán la descalificación del nadador.

**ARTICULO 8:** Códigos de Excepción

Los clasificadores asignan los códigos de excepción a un atleta y son solo para guiar a los Oficiales Técnicos. El Oficial Técnico actuará de acuerdo con las Reglas y Regulaciones de World Para Swimming y NO con los Códigos de Excepción. Los Códigos de excepción se mencionan en las Reglas y Regulaciones de WPS dentro de la Parte A - Definiciones generales.

Código	Excepción	WPS Regla	Interpretación y Guía
H	Hipoacúsico Luz o Señal requerida	11.1.6 11.1.7 11.1.8 1.4.4.3	Nadador con discapacidad auditiva. Requiere una luz, señal o salida táctil. Una luz estroboscópica puede ser colocada en la salida o al lado de los bloques de salida de los nadadores relevantes. Se pueden usar otras señales, como un gesto con el brazo. El Personal de Apoyo puede realizarle una salida táctil.
Y	Dispositivo de Salida	11.1.3.8 11.3.1.3	El nadador usa un dispositivo en la partida. Un dispositivo de salida es cualquier dispositivo de asistencia que permite al nadador realizar una salida efectiva. Los dispositivos típicos incluyen correas, cordones o toallas que permiten a los nadadores agarrarse efectivamente para salidas de espalda o salidas hacia adelante. Los



			dispositivos de salida deben ser aprobados por WPS antes de su uso.
<b>E</b>	<b>Imposibilitado de agarrarse en salida de espalda</b>	11.3.1.2	El nadador no se puede sujetar de las agarraderas de espalda debido a la falta de manos y/o muñeca. Este código significa que a un nadador se le permite comenzar en espalda sin usar las agarraderas de espalda, sosteniéndose de la parte superior de la placa de toque en su lugar.
<b>A</b>	<b>Requiere Asistente</b>	11.1.2.2 11.1.2.8 11.1.7 11.1.8 11.3.1.3	El nadador requiere asistencia en la salida o en la llegada. Los nadadores tienen derecho a un personal de apoyo que les proporcione asistencia al inicio, para ingresar a la piscina o acceder a los bloques de salida antes de comenzar la carrera, y/o ayudarlo a salir de la piscina al final de la carrera.
<b>T</b>	<b>Tappers</b>	10.7.3 10.7.3.1 10.7.3.2 11.7.12	Nadador con discapacidad visual que requiere un Tapper. Un Tapper usará un dispositivo de golpeteo para notificar al nadador cuando se acerca al giro, con un simple o doble toque sobre el nadador. Un dispositivo de tapping es generalmente hecho en casa y consiste en una barra o poste lo suficientemente largo como para alcanzar el carril con una pieza de extremo suave. Los Tappers son obligatorios para nadadores S / SB / SM11. Si se requiere un Tapper en ambos extremos, se debe usar un Tapper por separado. Los dispositivos de tapping deben ser aprobados por WPS antes de su uso.
<b>B</b>	<b>Antiparras Opacas</b>	11.8.8	Para los nadadores S / SB / SM11 es obligatorio usar gafas ennegrecidas a menos que tengan dos (2) ojos protésicos. Las gafas deben ser revisadas al final de la carrera por un oficial técnico. Si el nadador no tiene ojos, no es obligatorio usar gafas ennegrecidas.
<b>0</b>	<b>Nulo</b>	N/A	No aplican excepciones a este nadador.
<b>1</b>	<b>Partida una sola mano</b>	11.3.1.1	El nadador no puede agarrarse en la partida con las 2 manos. Colocará una mano / brazo en la agarradera, pero el otro brazo puede estar al lado del brazo de agarre, estar en el agua o no existir.
<b>2</b>	<b>Pecho – Toque con una sola mano</b>	11.4.6.3	El nadador usa un solo brazo para realizar el estilo de natación, por lo que debe tocar en el giro y terminar con una mano o brazo usado para nadar. El brazo no funcional puede arrastrarse o estirarse hacia adelante.
<b>3</b>	<b>Pecho – intento simultáneo de toque</b>	11.4.6.1 11.4.6.4	El nadador usa ambos brazos para realizar el estilo de nado. El nadador debe intentar tocar la pared con ambas manos al mismo tiempo. Esta excepción significa que solo el brazo más largo puede tocar la pared, pero ambos brazos deben ser estirados hacia adelante simultáneamente.



4	<b>Mariposa – Toque con una sola mano</b>	11.5.4.3	El nadador usa un solo brazo para realizar el estilo de natación, por lo que debe tocar en el giro y terminar con una mano o brazo usado para nadar. El brazo no funcional puede arrastrarse o estirarse hacia adelante.
5	<b>Mariposa – Intento simultáneo de toque</b>	11.4.6.2 11.5.4.2	El nadador usa ambos brazos para realizar el estilo de nado. El nadador debe intentar tocar la pared con ambas manos al mismo tiempo. Esta excepción significa que solo el brazo más largo puede tocar la pared, pero ambos brazos deben ser estirados hacia adelante simultáneamente.
7	<b>Parte Superior del cuerpo debe tocar</b>	11.4.5.1	Permite que cualquier parte de la parte superior del cuerpo de los nadadores toque la pared al girar o terminar. Los atletas típicamente tocan con la cabeza o los hombros o con los brazos acortados.
8	<b>Pie derecho debe girar hacia afuera</b>	11.4.5.1	El nadador <b>debe</b> girar el pie derecho hacia afuera al realizar la parte propulsora de la patada de pecho.
9	<b>Pie izquierdo debe girar hacia afuera</b>	11.4.5.1	El nadador <b>debe</b> girar el pie izquierdo hacia afuera al realizar la parte propulsora de la patada de pecho.
12	<b>Arrastra las piernas o muestra intento patada</b>	11.4.4.1	El nadador puede elegir arrastrar ambas piernas o mostrar intención de patear. El nadador debe mantener la pierna de arrastre o la intención de patear durante toda la carrera y no puede cambiar. Por ej. un nadador no puede arrastrar las piernas durante los primeros 50 m, luego comienza a patear en los últimos 50m.
+	<b>Atleta físicamente capaz de realizar patada de Mariposa</b>	11.4.1 11.4.5	El código "+" no es tanto una excepción de la regla, sino que informa a los oficiales que el nadador es físicamente capaz de realizar una patada de mariposa. Si esta acción se observa durante el ciclo normal de pecho, es una violación de la Regla WPS 11.4.5.  Recuerde: a cualquier nadador se le permite realizar una patada de mariposa en cualquier momento antes de la primera patada de pecho, patear después de la salida o girar como se detalla en la Regla 11.4.1
<b>Libre</b>		<b>Sin Excepciones (Nil)</b>	
<b>Espalda</b>		<b>Solo Excepción '1' puede aplicar</b>	
<b>Mariposa</b>		<b>Excepciones '4, 5, 7' pueden aplicar</b>	
<b>Pecho</b>		<b>Excepciones Superior '2, 3, 7' pueden aplicar Inferior '8, 9 o 12, +' pueden aplicar</b>	

## ARTÍCULO 9: Desarrollo de las etapas de la competencia

### 9.1 ETAPA LOCAL:

- a) En aquellas competencias donde el evento es multiclase, se consideran los tiempos realizados en relación con la tabla de récord descripta más abajo respecto a la clase correspondiente a cada nadador, estableciendo para cada prueba el nadador que obtuviera el 1 lugar. El del 2 lugar etc.



**NOTA:** En la discapacidad MOTORES, clasificarán los 5 mejores DE ACUERDO CON CADA SUBGRUPO Y APLICANDO LA TABLA DE RECORD.

- b) En el caso de existir más de un competidor y con diferentes estilos de nado, se deberá aplicar la tabla de récord para la clasificación a la etapa siguiente respetando la cantidad de ganadores que se detalla en la siguiente tabla:

DISCAPACIDAD	MASCULINO	FEMENINO
INTELECTUAL	1	1
VISUAL	1	1
MOTORES	5	5
AUDITIVOS	1	1
TOTAL SUB 14	8	8
TOTAL SUB 16	8	8
TOTAL +17	8	8

- c) Aquellos nadadores que hubieran obtenido el primer lugar en más de una prueba deberán optar por una sola de ellas para pasar a la etapa regional en una.
- d) **TODOS LOS NADADORES DEBERÁN REALIZAR LA PRUEBA AUN CUANDO EXISTIERA UN SOLO COMPETIDOR, A FIN DE SER EVALUADO EN SU NADO Y OBTENER UN TIEMPO CON EL CUAL COMPETIR EN LA ETAPA SIGUIENTE.**

#### 9.2 ETAPA REGIONAL:

- a) La clasificación será igual que en la etapa local, debiendo ser obligatoriamente realizada por un clasificador o evaluador Funcional.
- b) **NOTA:** No se aceptará ninguna otra clase de planilla enviada que no sea la oficial. Todos los datos de la planilla deberán estar cargados, sin excepción. En el caso de que alguna categoría quedará desierta se deberá anular esta parte de la planilla con una línea para dar a entender que no fue omisión la falta de nadadores.
- c) Es de suma importancia completar la planilla de control de resultados con los 3(tres) participantes que hubieran obtenido los mejores resultados, a fin de poder citar al segundo, si el nadador clasificado primero no pudiera asistir. De la misma forma, poder citar el tercero. Avisar de las bajas lo antes posible para dar lugar al nadador clasificado en el siguiente puesto.

#### 9.3 ETAPA FINAL

- a) Participarán los nadadores clasificados de la etapa anterior a esta instancia. Se podrán realizar pruebas multiclase, pero la premiación es por clase.
- b) En esta etapa se realizará clasificación funcional.

#### ARTÍCULO 10: Tablas de récord



- a) Estos valores fueron obtenidos de la página oficial de:
- World ParaSwimming, ([Para Swimming Records](#)) en piscina corta (SHORT COURSE).
  - Página Federación Internacional de sordos <http://www.ciss.org/athletes/records>
- b) Los tiempos obtenidos a los 25m fueron calculados a partir de los tiempos existentes para la prueba de 50m de cada estilo.

50 LIBRES Short Course			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	1:17.19	S1	0:54.15
S2	1:00.39	S2	0:56.02
S3	0:45.98	S3	0:47.28
S4	0:37.50	S4	0:40.74
S5	0:31.51	S5	0:37.39
S6	0:29.09	S6	0:34.22
S7	0:27.28	S7	0:32.17
S8	0:26.09	S8	0:30.41
S9	0:24.28	S9	0:28.20
S10	0:22.44	S10	0:27.22
S11	0:25.88	S11	0:29.57
S12	0:23.86	S12	0:26.54
S13	0:23.14	S13	0:27.07
S14	0:25.73	S14	0:30.14
S15	0.23.12	S15	0.25.81

25 LIBRES			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	0.38.50	S1	0.27.07
S2	0.30.19	S2	0.28.01
S3	0.22.99	S3	0.23.64
S4	0.18.75	S4	0.20.37
S5	0.15.75	S5	0.18-69
S6	0.14.54	S6	0.17.11
S7	0.13.64	S7	0.16.08
S8	0.13.04	S8	0.15.20
S9	0.12.14	S9	0.14.10
S10	0.11.22	S10	0.13.61
S11	0.12.94	S11	0.14.78
S12	0.11.57	S12	0.13.27
S13	0.11.57	S13	0.13.53
S14	0:12.86	S14	0:15.07
S15	00:11.56	S15	0.12.90

50 ESPALDA Long Course			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	1:14.79	S1	1:07.58
S2	1:06.12	S2	1:06.87
S3	0:46.37	S3	0:50.59
S4	0:43.38	S4	0:52.90
S5	0:35.06	S5	0:42.64
S6	0:34.32	S6	0:39.57
S7	0:33.57	S7	0:36.04
S8	0:30.67	S8	0:35.89
S9	0:27.64	S9	0:32.34
S10	0:26.97	S10	0:30.49
S11	0:30.05	S11	0:36.43
S12	0:26.54	S12	0:32.60
S13	0:26.49	S13	0:30.33
S14	00:31.04	S14	00:36.07
S15	0.25.35	S15	0.29.37

25 ESPALDA			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	0.37.39	S1	0.33.79
S2	0.30.03	S2	0.33.43
S3	0.25.29	S3	0.25.29
S4	0.26.45	S4	0.26.45
S5	0.21.32	S5	0.21.32
S6	0.19.78	S6	0.19.78
S7	0.18.02	S7	0.18.02
S8	0.17.94	S8	0.17.94
S9	0.16.17	S9	0.19.17
S10	0.15.24	S10	0.15.24
S11	0.18.21	S11	0.18.21
S12	0.16.30	S12	0.16.30
S13	0.15.16	S13	0.15.16
S14	00:15.52	S14	0:18.03
S15	0.12.67	S15	0.14.68



50 PECHO Long Course			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
SB1	1:36.33	SB1	1:23.15
SB2	1:00.71	SB2	1:12.76
SB3	0:48.25	SB3	0:52.27
SB4	0:44.18	SB4	0:48.25
SB5	0:40.01	SB5	0:43.53
SB6	0:37.65	SB6	0:44.03
SB7	0:34.45	SB7	0:41.35
SB8	0:31.39	SB8	0:36.05
SB9	0:29.09	SB9	0:32.14
SB11	0:31.87	SB11	0:38.52
SB12	0:30.64	SB12	0:33.46
SB13	0:27.48	SB13	0:35.24
SB14	0:32.94	SB14	0:43.00
SB15	0:27.71	SB15	0:32.55

25 PECHO			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
SB1	0.48.16	SB1	0.41.57
SB2	0.30.35	SB2	0.36.38
SB3	0.24.12	SB3	0.29.13
SB4	0.22.09	SB4	0.24.12
SB5	0.20.00	SB5	0.21.76
SB6	0.18.82	SB6	0.22.01
SB7	0.17.22	SB7	0.20.67
SB8	0.15.69	SB8	0.18.02
SB9	0.14.54	SB9	0.16.07
SB11	0.15.93	SB11	0.19.26
SB12	0.15.32	SB12	0.16.73
SB13	0.13.74	SB13	0.17.52
SB14	0:16.47	SB14	0:21.50
SB15	0.13.85	SB15	0.16.27

50 MARIPOSA			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	1:58.14	S1	0:51.13
S2	1:20.40	S2	0:58.27
S3	0:48.59	S3	0:45.49
S4	0:43.13	S4	0:40.22
S5	0:34.02	S5	0:38.17
S6	0:31.38	S6	0:34.55
S7	0:31.70	S7	0:32.99
S8	0:27.49	S8	0:30.62
S9	0:26.61	S9	0:28.15
S10	0:24.47	S10	0:28.38
S11	0:27.62	S11	0:32.92
S12	0:25.05	S12	0:29.19
S13	0:24.60	S13	0:27.98
S14	0.25.13	S14	0.28.79
S15	0.24.90	S15	0.27.49

25 MARIPOSA			
MASCULINO		FEMENINO	
CLASE	RESULTADO	CLASE	RESULTADO
S1	0.59.07	S1	0.25.56
S2	0.40.20	S2	0.29.13
S3	0.24.29	S3	0.22.74
S4	0.21.56	S4	0.20.11
S5	0.17.01	S5	0.19.08
S6	0.15.69	S6	0.17.27
S7	0.15.85	S7	0.16.49
S8	0.13.74	S8	0.15.31
S9	0.13.30	S9	0.14.75
S10	0.12.23	S10	0.14.19
S11	0.13.81	S11	0.16.46
S12	0.12.52	S12	0.14.59
S13	0.12.30	S13	0.13.99
S14	0.12.56	S14	0.14.39
S15	0.12.45	S15	0.13.74

**Ejemplo de cálculo del porcentaje**

$$\frac{\text{RÉCORD} \times 100}{\text{MARCA}}$$

Ej. Clase SB7 FEM – 50m pecho Marca = 59,78s Récord= 41,21s

$$(41.21 \times 100) / 59,78 = 68,9\%$$



ARTÍCULO 11: Cómo se establecen los ganadores (aplica a disc. Intelectual, auditiva, motriz, PC y visual)

11.1 Cuando existe más de un nadador en una misma prueba edad sexo y categoría, se utilizara la tabla de records citada anteriormente, Ej:

Juan Fernández 18 años, S14:

- 25m pecho 00:20.93 %al récord:  $(16,47/20,93) \times 100 = 78,7\%$

Martín Gómez 18 años, S14:

- 25m pecho 00:23.83 %al récord:  $(16,47/23,83) \times 100 = 69,1\%$

(Los valores de los récords son tomados de la tabla de récords.)

Como ambos pertenecen a la misma categoría de edad y tienen el mismo tipo de discapacidad en el ranking quedará primero Juan Fernández dado que tiene el porcentaje más cercano al 100%:

ARTICULO 12 : Información de resultados

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

**Notas: Se aplicarán las reglas vigentes de la Federación Internacional de Natación (WORLD PARA SWIMMING), con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento**

ARTÍCULO 13: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.



## ANEXO I. DESCRIPCIÓN DE LAS CLASES FUNCIONALES

Esta tabla contiene la descripción general de las clases. Hay una gran diversidad de discapacidades no nombradas que también son elegibles. Cabe destacar que la clasificación en natación depende de la suma de puntos obtenidos en la evaluación médica y técnica resultante del proceso de clasificación.

CLASE	DESCRIPCIÓN
S1, SB1	Nadadores con dificultades severas de coordinación en brazos y piernas; no tienen movilidad ni en brazos, manos ni piernas, no tienen control de tronco y apenas tienen movimiento de hombros; generalmente nadan espalda. Ej.: PC severa, cuadriplejía
S2, SB1	Nadadores con dificultades severas de coordinación en brazos y piernas; o que tienen movilidad en brazos, pero no en las piernas ni manos y no tienen control de tronco
S3, SB2	Nadadores con fuerza significativa en brazos, sin uso de piernas, manos o tronco; o bien con dificultades de coordinación en los cuatro miembros o bien amputación o malformaciones en los cuatro miembros
S4, SB3	Nadadores con una movilidad completa de brazos y leve debilidad en las manos, sin motricidad en las piernas y sin control de tronco; dificultad de coordinación de los cuatro miembros a predominio de miembros inferiores o amputación de tres miembros
S5, SB4	Nadadores de baja estatura y alguna discapacidad adicional; nadadores con hemiplejía; paraplejía completa, entre otras opciones
S6, SB5	Nadadores de baja estatura, o con doble amputación de brazos o dificultades moderadas de coordinación en un lado del cuerpo por ejemplo



S7, SB6	Nadadores con una amputación de pierna y de brazo en lados opuestos o bien parálisis de un brazo y una pierna del mismo lado; o nadadores con movilidad completa de brazos, manos y tronco con algo de funcionalidad en las piernas; o con dificultades de coordinación o debilidad del mismo lado del cuerpo
S8, SB7	Nadadores con amputación en un brazo; o bien con restricciones de movimiento en la cadera, rodillas y tobillos
S9, SB8	Nadadores con la amputación de un brazo (muñón más extenso que en S8); restricciones en la articulación de una pierna; doble amputación bajo rodilla
S10, SB9	Nadadores con discapacidad física mínima; por ejemplo, amputación de una mano o una limitación de movimiento en la articulación de la cadera
S11, SB11	Nadadores con muy baja agudeza visual y/o sin percepción de la luz (ej. Ceguera)
S12, SB12	Nadadores con mayor agudeza visual que los que compiten en la clase 11 y/o un campo visual menor a 5 grados de radio
S13, SB13	Nadadores con al menos una discapacidad visual severa y elegible para competir en deporte paralímpico. Tienen mayor agudeza visual y/o un campo visual de hasta 20 grados de radio
S14, SB14	Nadadores con discapacidad intelectual que les provoca dificultades en el reconocimiento de patrones, secuenciación y memoria o también una reacción más lenta, todo esto teniendo impacto en la performance en general
S15	Discapacidad auditiva

## **PARABÁDMINTON**

Coordinador: LEANDRO GÓMEZ

### Introducción

El Parabádminton es un deporte adaptado que empezó a ser conocido en el año 1993 en Holanda, se diferencia del bádminton convencional, solamente en las características físicas de los jugadores, se puede jugar en silla de ruedas o de pie, siempre adaptando las reglas que lo regulan según el Reglamento de cada modalidad.

El Parabádminton es reconocido y regido por la BWF (Badminton World Federation).

ARTÍCULO 1: Modalidad masculino y femenino libre

ARTÍCULO 2: Categorías

CATEGORIAS	
ATLETAS EN SILLA DE RUEDAS	ATLETAS DE PIE (SL3 , SL4, SU5)
SUB 20 – Nacidos entre 2011 y 2005	SUB 20 – Nacidos entre 2011 y 2005



### ARTÍCULO 3: Clasificación funcional

**NOTA:** Con el fin de garantizar equidad en la competencia, los deportistas son agrupados en clases funcionales, de acuerdo a su patología de base, grado de funcionalidad, rango de fuerza, etc. Las posibles causas que puedan dar acceso a su práctica en la final provincial son las siguientes: hipertensión, ataxia, atetosis, deficiencia de las extremidades, disminución del rango de movimiento, capacidad muscular disminuida, diferencia de las extremidades.

**ACLARACIÓN: TODOS LOS ATLETAS DEBEN PRESENTAR EL CUD.**

NO se considera criterio de elegibilidad: DISCAPACIDAD INTELECTUAL, TALLA BAJA, HIPOACUSIA, SORDERA O DEFICIENCIA AUDITIVA Y SÍNDROMES (COMO PATOLOGÍA DE BASE).

3.1 El hecho de que un atleta presente una discapacidad física de algún tipo, no significa necesariamente que pueda incorporarse a la práctica del parábádminton, pues el proceso de asignación de la clase deportiva pasa por una evaluación médica en sala y una evaluación funcional en pista.

#### 3.2 MOTOR EN SILLA:

- Atleta usuario de Silla de ruedas o WH1-WH2
- Presentan hemiplejía, diplejía, cuadriplejía, lesión medular con una marcada afectación de los miembros inferiores y del tronco durante su participación en entrenamientos o partidos.
- Precisan de una silla de ruedas para desplazarse y tienen afectación en el control de tronco.

#### 3.3 ATLETAS DE PIE

- En la presente clase denominada ATLETAS DE PIE (incluyen SL3, SL4 y SU5).
- Criterios mínimos de elegibilidad para jugar bádminton pcd de pie con alteración en miembro/s inferior/es o superior/es, unilaterales o bilaterales.
- SL3: Hipertensión, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad, afectación de origen sistema nervioso central o periférico.
- SL4: Hipertensión, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad, afectación de origen sistema nervioso central o periférico.
- SU5: De pie con deficiencia en miembro superior, hipertensión, ataxia, atetosis con afectación moderada de la extremidad superior, pero con muy leve afectación de las extremidades inferiores. Parálisis braquial obstétrica (PBO), afectación de MMSS de origen periférico.

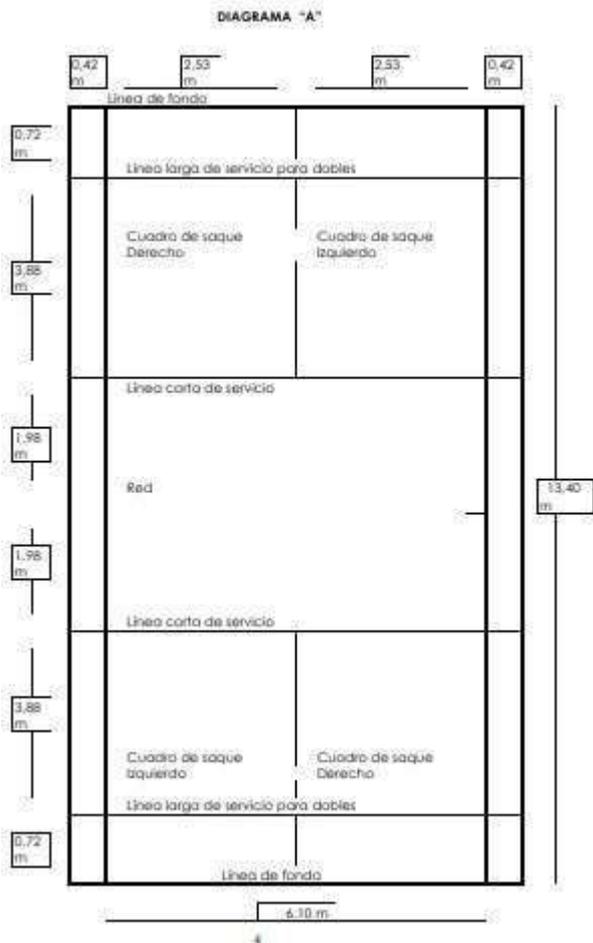
### ARTÍCULO 4: Pruebas

4.1 Las pruebas incluidas en este reglamento de Parábádminton son:

- Individual masculino para cada una de las clases funcionales.
- Individual femenino para cada una de las clases funcionales.

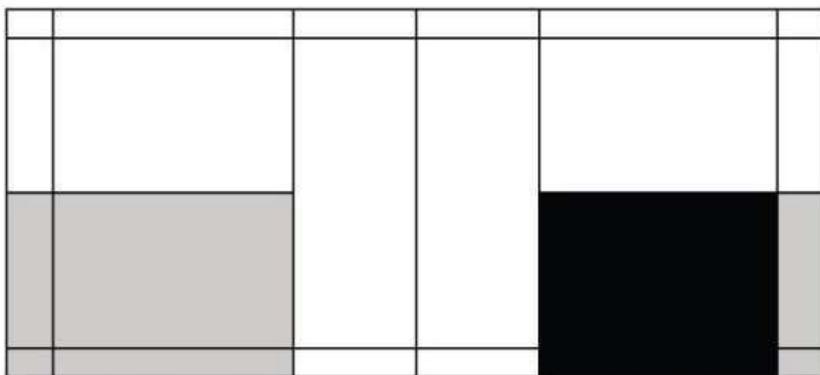
### ARTÍCULO 5: Reglamento

5.1 Medidas de cancha

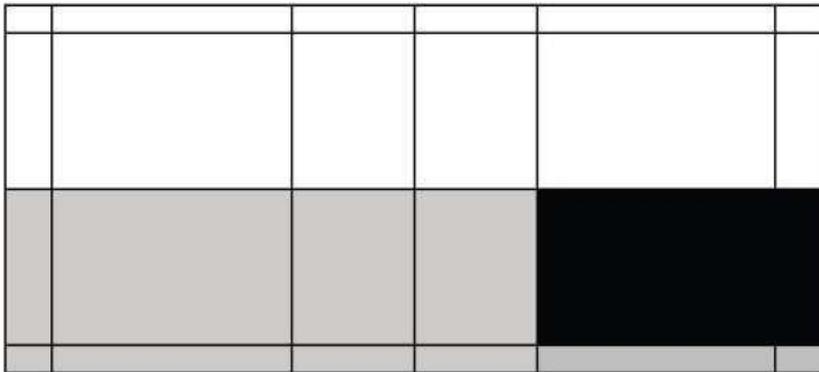


## 5.2 Los terrenos de juego para la práctica del parabádminton son:

- Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas.



- Pista de juego y servicio para el juego individual de la clase SL3.



**NOTA:** En ambos diagramas



**ÁREA  
DE  
JUEGO**



**ÁREA  
DE  
SAQUE**

- Pista de juego estándar para el resto de clases en individuales SL4, SU5.

**ATENCIÓN: EN CASO DE DISPUTAR EL PARTIDO UN ATLETA DE CLASE SL3 CONTRA UN SL4 O SU5, LA REGLAMENTACIÓN SE ACONDICIONARA A LA CATEGORÍA DE MENOR GRADO DE FUNCIONALIDAD, ES DECIR; SL3 (Mitad de cancha) (3.4).**

#### ARTÍCULO 6: Pista y su Equipamiento

- 6.1 La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama "A" según las medidas indicadas.
- 6.2 La pista de bádminton para jugadores en silla de ruedas debe ser tal como se indica en los Diagramas D y E respectivamente.
- 6.3 La pista de bádminton para jugadores de clase de pie que juegan en media pista debe ser como se indica en el Diagrama F.

#### ARTÍCULO 7: Volantes

- 7.1 El volante puede estar fabricado con materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.

#### ARTÍCULO 8: Raqueta

- 8.1 Se juega con raquetas específicas para este deporte, que no puede exceder de 680 mm de largo y 230 mm de ancho.



#### ARTÍCULO 9: Equipo apropiado y conformidad

9.1 El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla por una banda elástica. La silla puede estar equipada con una rueda posterior, que puede extenderse más allá de las ruedas principales. Los pies del jugador deben estar sujetos al reposapiés de la silla.

#### ARTÍCULO 10: Sorteo

10.1 Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión sobre la norma especificada en las reglas: 1 Sacar o recibir primero. 2 Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

#### ARTÍCULO 11: Tanteo

11.1 El partido se jugará al mejor de tres juegos.

11.2 El lado que primero gane 11 (se determina a cantidad de encuentros) puntos ganará un juego. SOLO LA FINAL SE JUEGA A 21 PUNTOS, en caso de empate a 20 puntos, el set continúa hasta que se consiguen 2 puntos de diferencia (por ej. 24-22), hasta un máximo de 30 (30-29 es la puntuación máxima posible).

11.3 Si en el tanteo se empata a 11, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.

#### ARTÍCULO 12: Saque o servicio

12.1 En un saque correcto:

12.2 El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos (Diagrama A) sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque;

12.3 En Para-Bádminton, las clases correspondientes a jugadores en silla de ruedas, o categoría de pie que juegan en media pista, deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente

12.4 En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al ejecutar el saque.

12.5 En bádminton en silla de ruedas, el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.

12.6 En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.

#### ARTÍCULO 13: Juego de Individuales

13.1 Zonas de saque y recepción:



Las clases que juegan en media pista, el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.

#### 13.2 Puntuación y servicio:

- Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.
- Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y, comenzará a sacar.

#### ARTÍCULO 14: Falta

##### 14.1 Si durante el servicio, el volante:

- Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
- Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.

##### 14.2 Si durante el juego, el volante:

- Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
- No pasa por encima de la red entre los postes.
- Toca el techo o las paredes laterales.
- Toca el cuerpo o ropa del jugador.
- En Para-Bádminton la silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador.

##### 14.3 En el bádminton en silla de ruedas

- Si en el momento de golpear el volante, ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla.
- Si se ha perdido la fijación de los pies a la silla.
- Si durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.
- Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla de mala conducta

#### ARTÍCULO 15: Repeticiones

15.1 Una “repetición” podrá ser indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.

##### 15.2 Debe ser una repetición si:

- Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.
- En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador contrario es distraído por un entrenador.

#### ARTÍCULO 16: Vestimenta

16.1 Para garantizar la igualdad y un aspecto deportivo uniforme en el torneo, se establece el siguiente código de vestimenta:

- Utilizar la vestimenta representativa de su municipio, de los Juegos Bonaerenses o en su defecto ropa deportiva lisa sin diseños.
- No se permitirá indumentaria de clubes de fútbol.

#### ANEXO

##### EQUIPAMIENTO ADICIONAL EN PARABÁDMINTON SILLA DE RUEDAS

- El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla de ruedas con una correa alrededor de la cintura, a través de las piernas o ambas.
- Los pies deben estar obligatoriamente atados al reposapiés de la silla.
- En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco y de las piernas debe estar en contacto con el asiento de la silla.
- La silla puede estar equipada con una rueda trasera de seguridad, que puede sobresalir más allá de las ruedas principales.
- La silla no puede disponer de dispositivos eléctricos ni de cualquier otro tipo que faciliten el movimiento o manejen la silla.



ARTICULO 17 : Información de resultados

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

**NOTA: Los encuentros se desarrollarán de acuerdo a las reglamentaciones de juego vigentes, con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento.**

ARTÍCULO 18: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

**Enlaces de interés:**

Reglamento completo en sitio oficial Federación de Bádminton: <http://www.febara.org/>

MOTOR EN SILLA WH1-2: <https://www.youtube.com/watch?v=am0yrSHEB9w>

ATLETAS DE PIE :

- SL3 <https://www.youtube.com/watch?v=wPpChtH-pb0>
- SL4 <https://www.youtube.com/watch?v=ibUkRV3EeAA>
- SU5 <https://www.youtube.com/watch?v=7jIAWBi3QOo>

**TENIS DE MESA ADAPTADO**

Coordinador: GONZALO GERNHARDT

El tenis de mesa es un deporte de raqueta, que se disputa entre dos jugadores (individual o singles) o dos parejas (dobles), se juega fuera de una mesa de 2.74m de longitud, 1.52m de ancho, 0.76m de altura, la mesa está dividida por una red de 15.25cm de altura, se utiliza una pelota de celuloide o de un material plástico similar de 40mm de diámetro.

El tenis de mesa adaptado es un deporte paralímpico organizado bajo las reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF).

Los participantes se dividen en 11 clases, en función de su discapacidad. Todas empiezan con las letras TT (de tenis de mesa en inglés) y son acompañadas por un número: del 1 al 5 para personas en silla de ruedas; del 6 al 10 para las que pueden caminar y 11 para las que tienen discapacidad intelectual.

En cuanto a las adaptaciones reglamentarias, a los atletas que no pueden utilizar su mano libre para sacar (ya sea por haber sido amputada o por alguna discapacidad que les impide lanzar la pelota), se les permite usar la mano que sostiene la paleta. Esto debe estar debidamente anotado en la clasificación funcional del deportista.

También los atletas tienen que asegurarse que la bola traspasa la línea de fondo de su rival en silla de ruedas en el momento del servicio. Si esto no ocurre, se repite el proceso todas las veces que sea necesario.

Además, se les permite sostenerse a sí mismos en la mesa para volver a sus asientos después del golpe, aunque no todo el tiempo.

Los atletas pueden jugar con aparatos ortopédicos, prótesis y/o muletas. Pueden utilizar un vendaje para ayudar a colocar la paleta en la mano e incluso contar con una extensión del mango si lo precisan.



## ARTÍCULO 1: Participantes con discapacidad motora sub 20

1.1 MODALIDAD: Mixto

1.2 CATEGORÍA: MENORES de 20 años – (nacidos entre 2013 y 2005)

1.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad motriz en silla de ruedas (mixto, CLASE 1 a CLASE 5).
- Deportistas con discapacidad motriz de a pie (mixto, CLASE 6 a CLASE 10)

## ARTÍCULO 2: Participantes con discapacidad intelectual sub 18

2.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino

2.2 CATEGORÍA: MENORES de 18 años – (nacidos entre 2013 y 2007)

2.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)
- Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)

## ARTÍCULO 3: Participantes con discapacidad intelectual más 19

3.1 MODALIDAD: Masculino y Femenino

3.2 CATEGORÍA: MÁS 19 años (nacidos entre 2006 y 1925)

3.3 CLASE FUNCIONAL:

- Deportistas con discapacidad intelectual (masculino, CLASE 11)
- Deportistas con discapacidad intelectual (femenino, CLASE 11)

## ARTÍCULO 4: Modalidad general para todas las categorías y clases

4.1 PROMOCIONAL NO FEDERADOS INDIVIDUAL

• Se considera Federados a los deportistas que hayan jugado algún torneo de cualquiera de las Federaciones o Asociaciones de tenis de mesa existentes (locales, regionales, provinciales y nacionales), incluyendo todas las edades, incluso cualquier categoría considerada inicial, promocional o escuela. También se consideran federados a los convocados por seleccionados provinciales y nacionales, aunque no hayan disputado torneos federativos.

• Se considera FEDERADOS a los jugadores que se encuentren entre la 6ta y la 1era categoría del TMT (por nivel de juego).

• Se consideran NO FEDERADOS a los jugadores de categoría 7<sup>ma</sup> de TMT, siempre que no hayan disputado partidos y/o torneos en categorías superiores (de 6ta a 1era).

• En caso de que, un deportista NO FEDERADO, se federe con posterioridad a su inscripción, quedará automáticamente descalificado.

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

## ARTÍCULO 5: Sistema de Juego

• Etapa Municipal: A criterio de cada Municipio. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.



- Etapa Regional: Por zonas o eliminación simple, de acuerdo con la cantidad de participantes. Deberá pasar a la siguiente instancia un atleta por cada grupo de clases (sin importar la clase dentro de la clasificación), sea masculino o femenino.

#### ARTÍCULO 6: Aspectos reglamentarios de juego

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

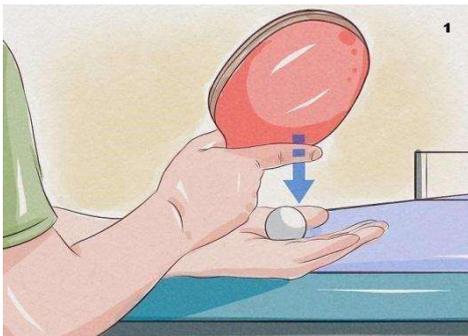
#### ARTÍCULO 7: Sobre los partidos

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

#### ARTÍCULO 8: Sobre el servicio - Regla obligatoria sobre el saque (edición 2022)

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

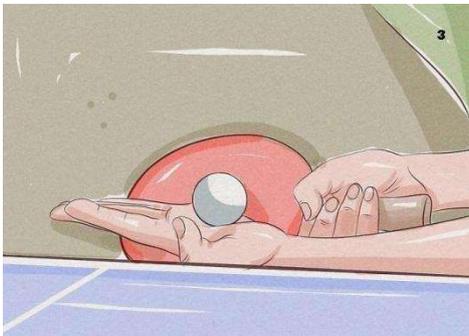
Al servir, debes seguir las reglas para que el Árbitro de la mesa, no te llame la atención.



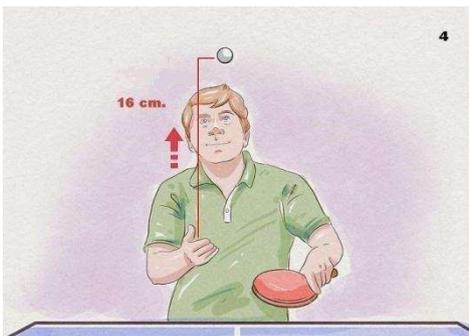
- Sujeta la pelota con la palma de la mano plana. Empieza un servicio legal abriendo completamente la mano de manera que esté plana una vez que hayas tomado la pelota. La pelota debe mantenerse allí durante uno o dos segundos, ya que, antes de lanzar la pelota al aire, tu mano debe estar quieta o inmóvil. [1]
- Saque contemplado para personas con una sola mano/brazo funcional, la pelota puede descansar de forma visible sobre la raqueta y sostenida por un momento, ya sea en equilibrio o sujeta entre el dedo pulgar y la raqueta, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.
- Saque contemplado para personas con una de las manos poco hábiles, o muñón, o falanges de dedos faltantes, la pelota debe ser visible y sostenida por un momento, antes de ser lanzada al aire en forma vertical.
- Si el servicio es ilegal, el Árbitro de la mesa podría determinarlo como "incorrecto". Se te puede dar una advertencia una vez durante una partida o en caso de que el oficial no esté seguro en cuanto a la legalidad del servicio, pero, si haces un servicio que esté claramente incorrecto, se le otorgarán puntos a tu oponente. [2]



- Mantén la pelota por encima de la mesa y detrás de la línea de servicio. La mano con la que sujetas la pelota (es decir, la que será tu "mano libre") debe encontrarse por encima de la mesa conforme te vayas preparando para el servicio. La pelota en sí debe permanecer detrás del extremo de la mesa (es decir, la línea de servicio). [3]
- Con tal que la pelota en sí no atraviese la línea de servicio, tu dedo pulgar sí puede hacerlo.



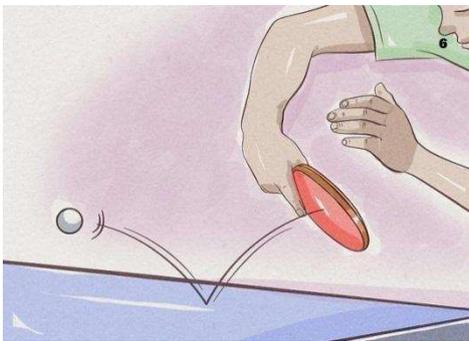
- La raqueta puede estar escondida debajo de la mesa, a diferencia de lo que ocurre con la pelota. De esta forma, podrás ocultar el tipo de servicio que quieras hacer. Una vez que lances la pelota al aire para prepararte para el servicio, deberás subir la raqueta con rapidez. [4]



- Lanza la pelota por lo menos 16 cm en el aire. Esta constituye la altura mínima que requiere el Árbitro de la mesa. Si la lanzas a una altura por debajo de esta, el servicio no contará como legal. Es necesario lanzar la pelota hacia arriba de manera vertical y no de lado ni en dirección diagonal. [5]
- Ten cuidado de lanzar la pelota de manera que esta se dirija hacia arriba casi en línea recta. Por ejemplo, no es posible simplemente dejar caer la pelota desde una altura de 16 cm, ya que esto no se considerará un lanzamiento vertical.



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



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

#### ARTÍCULO 9: Nota sobre Walkover (pronunciado /wokover/) o W.O.

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

#### ARTÍCULO 10: Desempate

- En caso de empate entre dos participantes se definirá por el sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- En caso de empate entre más de dos participantes que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios: a) Diferencia de sets. b) Sets a favor. c) Diferencia de puntos. d) Puntos a favor. f) Sorteo.

#### ARTÍCULO 11: Competencia ambos sexos

- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz en silla (sin importar ni el sexo ni la clase).
- Se eliminarán entre sí los atletas con discapacidad motriz de a pie (sin importar ni el sexo ni la clase).
- Se eliminarán los atletas con discapacidad intelectual (masculinos entre sí y femeninos entre sí).



**JUEGOS 2023  
BONAERENSES**

ARTÍCULO 12: Información de resultados

**Tanto en la instancia Municipal como en la Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.**

ARTÍCULO 13: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

