



Juegos Nacionales Evita

Reglamento Discapacidad

Reglamentación

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

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

http://Paralimpicos.soportec.es/publicación/ficheros/File/reglamento_atletismo.pdf.es

Atletismo

Cada categoría estará integrado por doce (12) atletas y ocho (8) Delegados/Acompañantes por edad de participación, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Sub- 14, Sub- 16 y Sub- 18. **(Ver cuadro anexo n°1)**

6 (seis) atletas masculinos

6 (seis) atletas femeninos

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

Por lo tanto la delegación estará conformada por: 36 atletas y 24 acompañantes. (Ver cuadro anexo N° 2).

Dentro del total de deportistas será obligatoria la participación de los cuatro (4) grandes grupos de discapacidades de la siguiente manera:

3 (tres) Atletas con discapacidad intelectual.

3 (tres) Atletas con discapacidad motora (miembros superiores/ miembros inferiores).

3 (tres) Atletas con parálisis cerebral.

3 (tres) Atletas con discapacidad visual (ciegos, disminuidos visuales).

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

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

Los atletas podrán participar en dos (2) pruebas, una de pista y otra de campo, como máximo.

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

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

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

Que los padres, tutores y otros responsables, no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL**

2- La obligación de presentar un certificado médico que demuestre que esta persona (con síndrome de Down) no posee dicha condición de **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL**

Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo). A excepción de la categoría sub-18 (intelectuales), que podrá participar en forma libre en 1500mts, femenino y masculino.

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

REGLA 144 APOYO A DEPORTISTAS

Regla 144 Párrafo 2 (C2) (Clases 11 y 12)

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

Regla 144 Párrafo 2 (C5) (Clases 11 y 12)

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

Regla 144 Párrafo 2 (C6) (Clases 11 y 12)

El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso.

Regla 144 Párrafo 2 (C7) (Clases 11 y 12)

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

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

Regla 143 Párrafo 11 y 12 Prótesis (Clases 42-46)

Los deportistas de las clases T42, T43 Y T44 utilizarán prótesis de pierna en las pruebas de pista.

No está permitido saltar. En toda las competencias será opcional la utilización de prótesis, excepto en las carreras para clases T42, T43 Y T44.

Nota: Las prótesis de competición se consideran aparatos que no dan ningún tipo de ventaja a sus usuarios.

Regla 144 Párrafo 2 (C9 10 y 11)

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

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

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

DISPOSICIONES GENERALES PARA LA UTILIZACION DE SILLAS DE RUEDAS



(Motores y Parálisis Cerebral)

Regla 159 Párrafo 1

Las sillas de ruedas deben tener dos ruedas grandes y una rueda pequeña, como mínimo.

Regla 159 Párrafo 2

Ninguna parte de la silla debe sobresalir por delante del eje de la rueda frontal y su ancho no debe exceder el interior de los ejes de las dos ruedas traseras.

Regla 159 Párrafo 5

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

Regla 159 Párrafo 6

Sólo se permiten dispositivos mecánicos impulsados manualmente.

Regla 159 Párrafo 8

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

Regla 159 Párrafo 9

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

Regla 159 Párrafo 11

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

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

Pista

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

Lanzamientos

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

Visuales

Clasificación

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

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

B 3 (F 13 - T13): Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta

Aquellas con agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

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

Regla 143 Párrafo 13 (Clase 11)

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

Se regirá por el Reglamento Oficial del IPC a excepción de las modificaciones realizadas por IBSA (Federación Internacional de Deportes para ciegos), siempre que no se contradiga con la reglamentación de los Juegos Nacionales Evita 2014.

El reglamento completo puede encontrarse en www.ibsa.es

Lanzamiento de Bala

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

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

Peso de la Bala: ver cuadro anexo N° 3

Carrera:

En la prueba (1500 mts) ,podrán participar la categoría sub 18, intelectuales femenino y masculino.

La categoría sub 14 correrá 80 mts, la sub 16 y sub 18, 100 mts, los atletas T 11 y T12 deben correr obligatoriamente con un atleta guía que lo acompañe en todo el trayecto, la prueba será organizada en series de 4 atletas, ya que se otorgan 2 (dos) andariveles por atleta. **No está permitida la guía acústica.**

Los 150 mts. se realizan con el sistema de atleta guía en categorías T 11 y T 12.

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

Salto en Largo

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

- . El entrenador puede dar señales acústicas para orientar al atleta antes, durante y luego de la prueba.
- . Se utilizará una zona de pique más amplia cubierta por tiza para poder medir el salto desde la Huella marcada por el atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona pique).
- . Los saltadores pueden optar por saltar con o sin carrera.
- . En el caso de los atletas T y F 13, se permitirán señales visuales demarcatorias utilizando la tabla de pique para convencionales

Nota aclaratoria:

Los lanzamientos y los saltos:

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

saltos podrán hacerse en forma consecutiva, para facilitar la participación del deportista.

Las carreras

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

POSTA INTEGRADA: (5X80 MTS) Categoría sub. 14 Intelectual femenino y masculino.



De la misma participaran 2 atletas con discapacidad intelectual y 3 atletas convencionales. Es obligatorio en dicha prueba que se respete el orden de partida; 1 y 5 . La prueba será competitiva y se entregaran medallas

CUADRO ANEXO N° 1

Pruebas Juegos Evita 2014

Categorías	Sub. 14				Sub. 16				Sub. 18			
	Int.	Cie.	Mot.	PC	I	C	M	PC	I	C	M	PC
S. en Largo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
L. de Bala	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
80 Mts.	X	X	X	X			X	X			X	X
100 Mts.					X	X			X	X		
150 Mts.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1.500 Mts.									X			

POSTA INTEGRADA	X												
------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CUADRO ANEXO N° 2

Cantidad de Acompañantes

	<u>Sub 14</u>		<u>Sub 16</u>		<u>Sub 18</u>	
	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes	Atletas	Acompañantes
Intelectual	3	1	3	1	3	1
PC	3	2	3	2	3	2
Motores	3	3	3	3	3	3
Ciegos	3	2	3	2	3	2
TOTAL	12	8	12	8	12	8

CUADRO ANEXO N°3

MODIFICACIONES PESO DE BALA

JUEGOS NACIONALES EVITA

DISCAPACIDAD	SUB. 14	SUB.16	SUB. 18 FEMENINO	SUB. 18 MASCULINO
INTELLECTUAL (20)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG
CIEGOS (B1-B2-B3)	3 KG	4 KG	4 KG	5 KG

PC	F 32 A 33:1K F34 A 38:2 K	F32 A 33:1 KG F34 A 38:2 KG	F 32: 2KG F33 A 38 3KG	F 32:2 KG F 33: 3KG F34 A 36: 4KG F37 A 38: 5KG
MOTORES	F 40: 2 KG F 42 a 46: 3 K F 52 A 57: 1K F 58: 2 KG	F 40: 2 KG F 42 A 46: 3 K F 52 A 57: 2 K F 58: 3 KG	F 40: 2 KG F42 A 45:3KG F52 A 57: 2 KG F 58: 3KG	F 40: 3 KG F 42 A 45: 4 KG F 52: 2 KG F 53 A 57: 3KG F 58: 4 KG

NATACIÓN

El evento de natación en esta nueva edición de los Juegos Nacionales Evita 2014 "SERA COMPETITIVO SOLO EN LA CATEGORIA SUB 16, es decir tendrán cupo aparte" (8 atletas en total- con 5 acompañantes).

La delegación deberá estar conformada por:

Discapacidad	Masculino	Femenino	Acompañantes
Parálisis cerebral	1	1	1
Motores	1	1	2
Intelectuales	1	1	1
Ciegos y Disminuidos	1	1	1

LAS CATEGORIAS SUB 14 Y SUB 18 CONTINUAN SIENDO PARTICIPATIVAS, es importante aclarar que los competidores que quieran participar surgirán del cupo asignado en atletismo.

En ambos tanto la competitiva como la participativa, podrán competir en dos (2) pruebas como máximo.

Pruebas

- . 25 m libres
- . 25 m espalda
- . 25 m pecho

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

Atletas con Discapacidad Mental: Intelectuales.

Atletas con Discapacidad sensorial: Ciegos y Disminuidos Visuales.

Atletas con Discapacidad Motora: Parálíticos Cerebrales, Motores y Amputados. Los Deportistas se dividirán o clasificaran para la competición, basados en su EDAD, SEXO Y CAPACIDAD FUNCIONAL, y cada uno de ellos participara dentro de su categoría. Es decir, de acuerdo a la clasificación funcional

FCS (Sistema de clasificación Funcional)

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

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

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

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

10 clases para estilo individual (SM1-SM10)

Discapacidad visual

Hay 3 clases: S11-SB11-SM11 S12-SB12-SM12 Y S13-SB13-SM13

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

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

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

Discapacidad Intelectual



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

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

El torneo se regirá a través del Reglamento de natación del IPC

Basquetbol sobre silla de ruedas (3vs3)

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

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

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

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

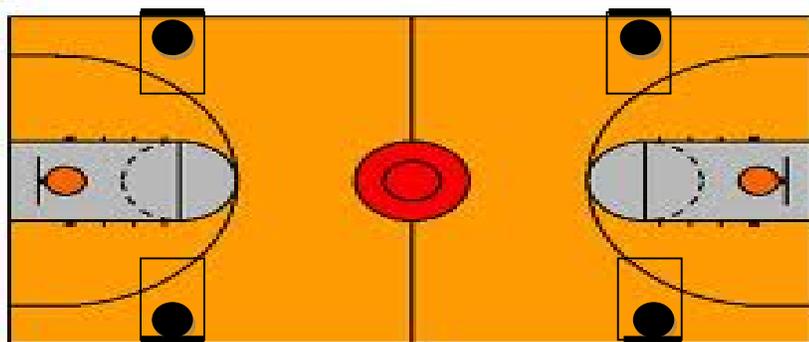
Inscripción: La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y dos personas de Staff.

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 nuestros participantes.

- 1.1 La dimensiones de la cancha serán de acuerdo al plano que se acompaña
- | | |
|----------|----------|
| Cancha 1 | Cancha 2 |
|----------|----------|



- 1.2 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 15 de ancho.
- 1.3 La altura del cesto estará a 3,05
- 1.4 Se jugará con pelota N° 6 (Femenina).
- 1.5 La línea de tiros libres estará a 3 metros 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) comenzaran el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

2.2 Las sustituciones son libres como en el básquet 5vs5.

Regla n°3: Equipamiento de los jugadores

3.1 Se seguirán las reglas de IWBF.

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 las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas pero estas últimas deben ser las que posean dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

Regla n°4: El árbitro y mesa de control.



4.1 El juego será controlado por un árbitro de juego,

4.2 En la mesa de control estarán el planillero y el cronometrista.

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 periodo suplementario de 3 minutos hasta quebrar la igualdad.

Regla n°6: Inicio y reinicio del partido.

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

Regla n°7: Valor de la canasta.

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

Regla n°8: Faltas personales y de equipo.

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

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

Regla n°9: Pelota fuera de cancha.

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

Regla n°10: Clasificación funcional.

10.1 Cada jugador será clasificado por un clasificador funcional de basquetbol sobre silla de ruedas.

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

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

Regla n° 11: Normas IWBF que no tendremos 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 24 segundos.

11.5 regla de los 5 y 8 segundos.

Para la clasificación funcional del jugador remitirse a:

**MANUAL DE CLASIFICACION DEL JUGADOR DE BALONSESTO EN SILLA
DERUEDAS de la INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION.**

Futbol para Deportistas con Parálisis Cerebral

Categoría sub. 16

INFORMACION GENERAL

Podrán participar los jugadores cuya patología de base sea **Parálisis Cerebral** (lesión cerebral no progresiva, con disfunción locomotriz, lesión cerebral traumática, ataque cerebral (apoplejía) o condiciones similares. Todos los participantes deberán tener una clasificación previa antes de los Juegos Evita.

CERTIFICACION

Deberán traer certificado de discapacidad vigente y constancia médica indicando patología de base claramente y deberá estar acompañado de la planilla de inscripción.



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

INSCRIPCION

LISTA DE BUENA FE: Estará compuesta por un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 5 y dos técnicos

CLASIFICACION 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 FT5, FT6, FT7, FT8. Cada equipo debería tener al menos un clase FT5 o FT6 en todo momento.

El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

ASPECTOS REGLAMENTARIOS

TORNEO

El torneo comenzará con una fase de grupos, para los cuales los 24 equipos serán sorteados y se acomodarán en seis grupos de cuatro equipos. Los equipos jugarán una PRIMER FASE, todos contra todos por zona.

La SEGUNDA FASE clasificará el primero y el segundo de cada grupo a la zona de ganadores y el tercero y cuarto a la zona de perdedores.

La TERCERA FASE clasificará a los ganadores al medallero y los perdedores al cuarto, quinto y sexto puesto.

TERRENO DE JUEGO



- 1- La dimensión de las marcas del terreno de juego se realizara según el plano que se acompaña. La superficie será de hierba natural o sintética.
- 2- El terreno de juego no tendrá más de 25 m x 45m ni menos de 20 m x 40 m.
- 3- El tamaño de los arcos 3 m x 2 m.

EL BALON

- 4- Seguirá las reglas de la FIFA. PELOTA: N° 5

NUMERO DE JUGADORES (reducido)

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

EL JUEGO

- 6- Se permitirán hasta dos (2) sustitutos por equipo en cada en cada partido completo.

EQUIPACION DE LOS JUGADORES

- 7- Seguirá las reglas de la FIFA.
- 8- Por razones de identificación, cada jugador deberá llevar un número en la espalda de su camiseta. El jugador deberá utilizar este número a lo largo de toda la competición.

EL ÁRBITRO

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

DURACION DEL PARTIDO

- 10- Cada partido compuesto por dos periodos iguales de (15) quince minutos de duración con un intervalo de diez minutos.
- 11- Para solicitar el tiempo perdido se seguirá lo establecido por la FIFA.



INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO

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

BALON DENTRO Y FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

13-Seguirá lo establecido por la FIFA.

FORMA DE PUNTUACION

14-Seguirá lo establecido por la FIFA.

FUERA DE JUEGO

15-NO existe el fuera de juego

FALTAS Y CONDUCTA INDEBIDA

16-De acuerdo a lo establecido por la FIFA

PENALES LIBRES

17-Seguirán lo establecido por la FIFA a excepción de la ubicación de los contrarios que deben estar situados al menos a 3 metros del balón.

LANZAMIENTO DE PENALES

18-Seguirá lo establecido por la FIFA.

SAQUE DE BANDA



19-Cumplirá lo establecido por la FIFA, a excepción de que en 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.

LANZAMIENTO DE GOL

20-Seguirá lo establecido por la FIFA.

LANZAMIENTO DE CORNER

21-De acuerdo a lo establecido por la FIFA a excepción de que el contrario deberá situarse a tres (3) metros de la persona que va a lanzar.

COMPETICION DE EQUIPO

22-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.

23-La lista del equipo será presentada antes de cada partido a la mesa de control.

FORMATO DE LA COMPETICION Y PUNTUACION

El comité de Organización determinará los detalles de cada competición teniendo en cuenta factores como el número de equipos que compitan y el formato que será utilizado. **El formato de competición será por sorteo.**

24-Los puntos se asignarán de la siguiente forma:

Partido ganado: 3 puntos

Partido empatado: 1 punto

Partido perdido: 0 puntos

25-Si dos o más equipos están igualados, los puestos definitivos se determinaran de la siguiente manera:



- 26- Mayoría de puntos obtenidos en todos los partidos de grupos que incluyan a los pertinentes equipos.
- 27- Diferencia de goles en todos los partidos de grupo entre los pertinentes equipos.
- 28- Mayoría de goles anotados en todos los partidos de grupo entre los equipos que corresponda.
- 29- Si todavía persiste un empate se decidirá el ganador mediante el lanzamiento de penal siguiendo las reglas FIFA.
- 30- 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 EXTRA

- 31- 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.
- 32- En caso de empate tras un periodo extra de tiempo la competición se guiará por el lanzamiento de penales para decidir el equipo ganador (de acuerdo a lo establecido por la FIFA).
- 33- En todas las competiciones, se permitirá un número máximo de diez goles a favor en cualquier partido.

DISCIPLINA

- 34- 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.
- 35- Cualquier jugador que reciba dos (2) tarjetas rojas en cualquier torneo no podrá seguir compitiendo en dicho torneo.
- 36- Las tarjetas se irán acumulando a lo largo del torneo.
- 37- El comité organizador / de competición tiene potestad para imponer sanciones posteriores en aquellos casos de conducta inadecuada tanto antes como después del partido.

JURADO DE APELACION

- 38- El comité se encargará de las reclamaciones técnicas no cubiertas bajo las presentes reglas. El comité estará formado por un representante del comité organizador y el árbitro principal o representante. Los miembros del comité no tendrán una relación significativa con la parte afectada, no habrán tenido relación



con la decisión objeto de la apelación y estarán libres de cualquier otro conflicto o parcialidad real o percibida.

ES IMPORTANTE DESTACAR QUE:

Futbol estará limitado a las clases FT5, FT6, FT7 Y FT8. Cada equipo debería tener al menos una clase FT5 o FT6 en todo momento.

El comité de los juegos, será el responsable del control técnico y dirección del campeonato.

TORBALL

El Torball es un deporte de conjunto especialmente creado para personas con discapacidad visual.



Por su dinámica y rápido aprendizaje, el Torball se incluirá en los Juegos Evita, a modo de introducción al deporte de conjunto para jóvenes con discapacidad visual.

Reglamentación

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

ACLARACION: Se puede encontrar el reglamento oficial (solo en inglés) del IBSA en

<http://www.ibsasport.org/sports/files/246-Rules-IBSA-Torball-Rulebook-2014-2017-.pdf>

(Teniendo en cuenta que la Federación Internacional sólo cuenta con versión oficial en inglés, quedará a disposición de los equipos un archivo con la versión en español utilizada actualmente en Argentina).

Conformación de los Equipos

Cada provincia podrá inscribir un equipo en la categoría **Sub 14**.

Los equipos deberán estar conformados por cuatro (4) integrantes. Los integrantes deberán pertenecer a las categorías B1, B2 o B3. Los equipos serán mixtos, atletas masculinos y femeninos integrados, debiendo tener como mínimo un integrante femenino por equipo. Cada equipo contará con dos (2) entrenadores o acompañantes como parte de su cuerpo técnico (uno de sexo masculino y otro femenino).

Equipo conformado por 4 (cuatro) atletas con discapacidad visual.

Categoría; mixta (varones y mujeres integrados) - Mínimo; 1 atleta femenina por equipo

Cuerpo técnico por equipo: 2 (dos) profesores, entrenadores o acompañantes.

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

Clasificación Visual:

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

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

B 3 (F 13 - T13): Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta

Aquellas con agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

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

Elementos Personales

Cada atleta deberá estar provisto de parches oculares y antifaces a prueba de luz de acuerdo a lo que indica el reglamento, como así también de los materiales deportivos necesarios para su protección: rodilleras, coderas u otro tipo de protección permitida.

Los equipos deberán contar con una camiseta identificatoria y cada jugador deberá tener un número (del 01 al 10) en la parte delantera de su camiseta.

Introducción al Reglamento:

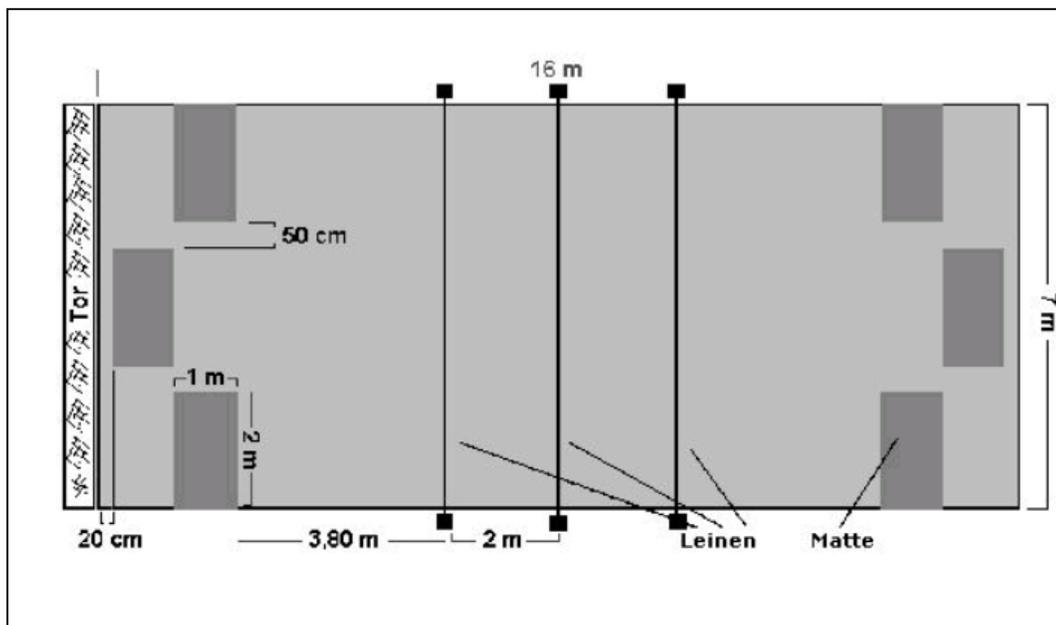


Durante el juego se utilizará el reglamento completo adjunto. Las reglas resumidas a continuación son a modo de introducción para un mejor entendimiento a la hora de leer el reglamento para quienes desconozcan el deporte. En la web podrán encontrar numerosos videos para tener un acercamiento visual del deporte.

El Juego y los equipos:

El Torball es un juego para hombres y mujeres ciegos y para personas con deficiencias visuales. Lo juegan dos equipos de tres jugadores cada uno sobre el piso de un gimnasio. Hay una portería en cada uno de los lados cortos de un campo rectangular y se utiliza un balón con una campanilla en su interior que durante el juego debe lanzarse por debajo de tres cordones tendidos a través del campo.

El objetivo del juego consiste en lanzar el balón de tal manera que pase la línea de meta del adversario mientras el otro equipo trata de evitarlo. A continuación, el equipo defensor tiene que atacar mientras el equipo que atacaba anteriormente se convierte en equipo defensor.



Cuerdas - Alfombras

Cuerdas de orientación; pueden ser cordones elásticos. Cruzan transversalmente el campo de juego a 40 cm. de altura en su línea media, dos metros hacia un campo de juego y dos metros hacia el otro. El objetivo de las mismas es obligar a que los lanzamientos pasen por debajo de ellas haciendo contacto con el suelo para que hagan ruido y sean escuchadas por el equipo en defensa.

Alfombras o esteras de orientación: deben adherirse al suelo con cinta de embalaje o similar, esto permite que no se muevan cuando los jugadores se desplacen sobre ellas permitiéndoles orientarse entre ellos y dentro del campo

Arcos: Los mismos se encuentran a lo largo de toda la línea final de la cancha y son de 1,30 m. de alto. También sirven de orientación para los jugadores, sobre todo a la hora de lanzar ya que pueden tocarlo, orientarse e iniciar su carrera desde allí para realizar un tiro al campo contrario.

Tiempos de Juego; se juegan 2 tiempos netos de 5 minutos con 2 minutos para descanso y cambio de lado. Se dice que son 2 tiempos netos ya que cada vez que suena el silbato para detener el juego el reloj también se detiene.



Jueces, sonidos y forma de comunicación para que los jugadores puedan orientarse en la cancha: Hay un Juez principal que es quien hace sonar el silbato y da las indicaciones verbales de juego, jueces de cronómetro y planilla que se ubican en una mesa frente al campo de juego y al juez principal y 4 jueces de esquina o portería que se ubican por fuera de las esquinas de cada arco y ayudan alcanzando la pelota a los jugadores cuando se va fuera del campo. El Juez principal tocará 3 silbatos para iniciar y finalizar cada uno de los 2 tiempos de juego, 2 silbatos para indicar el gol y 1 silbato para indicar alguna falta, la detención del juego y cuando se reinicie el mismo. El Juez indicará con un léxico determinado y claro anunciando los goles, las faltas, qué sanción está cobrando, y cualquier otra explicación que crea necesaria para que los jugadores se orienten y entiendan lo que sucede en la cancha.

Cambios y tiempos muertos; están permitidos 3 cambios durante todo el partido. Los cambios que se hagan durante el intermedio no cuentan. Cada equipo posee un tiempo muerto de equipo de 30 segundos en cada mitad de juego. No puede utilizar los 2 pedidos de minuto juntos en un solo tiempo. Cuando se otorga el tiempo muerto a un equipo el otro equipo también puede utilizarlo. Los cambios y tiempos muertos pueden ser solicitados por cada capitán desde adentro de la cancha o el entrenador desde el banco cuando el equipo tenga posesión de la pelota. Luego, el juez autorizará y podrán llevarse a cabo la sustitución o el minuto de equipo. No podrá solicitarse un cambio ni tiempo muerto durante una situación de penal. Deberá esperarse a que el penal se ejecute y ahí pedirlo siempre y cuando esté en posesión de la pelota.

Indicaciones a los jugadores: El juez controlará que haya absoluto silencio en el estadio ya que es indispensable para la orientación de los jugadores. Ni el técnico ni el público puede dar instrucciones verbales a los jugadores durante el juego, sólo pueden hacerlo en los tiempos muertos de equipo o en el intermedio. Si lo hicieran el equipo puede ser sancionado con conducta antideportiva.

Antifaces y parches oculares: Antes de iniciarse cada tiempo de juego, los 3 jugadores que inician el partido deberán tener puestos los parches y antifaces a prueba de luz que equipará la visión entre ellos. El juez controlará que estén correctamente colocados y luego de eso no deberán tocarlos o moverlos a menos que pidan autorización al juez y este lo permita. Si los jugadores tocan los antifaces sin autorización pueden ser sancionados con un penal.

Situaciones de defensa y ataque: en forma similar a un partido de voleibol, los equipos pasarán sistemáticamente del ataque a la defensa pero en lugar de lanzar la pelota por encima de una red, en el torball la pelota debe ser lanzada al ras del piso



por debajo de las cuerdas centrales. Los jugadores del equipo en ataque podrán realizar entre ellos la cantidad de pases que deseen, siempre y cuando no superen los 8 segundos de posesión contados desde el primer contacto hasta el lanzamiento. Tanto en el ataque como en la defensa, los jugadores podrán moverse libremente en su campo siempre y cuando no toquen las cuerdas.

Defensa ilegal: Los jugadores del equipo en defensa deberán ajustarse a determinadas posturas hasta que escuchen que la pelota sea lanzada por el equipo contrario. Las posturas permitidas son: parados, en cuclillas o de rodillas, no pudiendo estar en posición mixta (ejemplo, una pierna en cuclillas y la otra de rodillas), ni con ninguna parte del cuerpo por encima de la rodilla apoyada en el suelo. Sí está permitido tocar el suelo con las manos o dedos a modo de orientación, pero los mismos deberán dejar de hacer contacto antes de que la pelota llegue al campo propio.

Ruidos molestos y cuarto tiro consecutivo. Durante el partido, los jugadores en cancha no podrán realizar ruidos que distraigan la atención o no permitan escuchar la pelota al equipo contrario. Además, un mismo jugador no podrá lanzar la pelota más de 3 veces consecutivas. Si lo hiciere, será sancionado por 4º tiro.

Pelota fuera, pelota muerta, pérdida de pelota: cuando la pelota sale fuera de la línea lateral, ya sea por un lanzamiento desviado o porque fue bloqueada y desviada por un defensor, el juego no será detenido, no sonará el silbato y la pelota será devuelta al jugador en defensa por el juez de línea o el juez principal. Si la pelota es bloqueada por el equipo en defensa y la misma queda muerta en el campo de juego sin ser recuperada por el jugador, contarán los 8 segundos y al finalizar este plazo se considerará pérdida de pelota y la posesión pasará al otro equipo.

En situación de ataque, si una pelota es pasada a un compañero y este no logra encontrarla antes de que se cumplan los 8 segundos, se sancionará un penal en contra. Si durante una interrupción de juego, (es decir el cronómetro está parado porque el juego había sido detenido por el silbato) el jugador realiza un pase a un compañero o lanza sin esperar a que suene nuevamente el silbato, perderá la posesión.

Pelota en retroceso; cuando la pelota, producto de un lanzamiento, rebote en un jugador del otro equipo o en el arco y vuelva al campo del equipo que la lanzó se considerará pelota en retroceso y el equipo volverá a tener el lanzamiento a su disposición. No se sonará el silbato ni se detendrá el tiempo. Simplemente el juez explicará la jugada haciendo el anuncio "pelota en retroceso".

Sanciones ante el no cumplimiento de las normas: cuando un equipo incurra en una falta será sancionado por el juez principal con la realización de un penal en contra. Durante el lanzamiento del penal (que para el equipo atacante es igual a un lanzamiento normal), el jugador que cometió la falta deberá retirarse del campo de juego, por lo que el equipo defenderá con sólo 2 jugadores. Una vez finalizada la jugada de penal, ya sea que haya sido gol o pelota bloqueada, el jugador sancionado podrá retornar. Al 3° penal individual consecutivo de un equipo, el mismo será sancionado con un penal de equipo. En este caso, son 2 los jugadores que deberán salir del campo y el equipo defenderá con un solo jugador. La elección del jugador que queda en defensa será decisión del equipo.

Situaciones sancionadas con penal individual;

- Defensa ilegal: cuando uno o más jugadores de la defensa no esperan la pelota en posición permitida.
- Ocho segundos: cuando el equipo excede los 8 segundos de posesión contados desde el primer contacto hasta el lanzamiento.
- Pase de mano en mano: cuando los jugadores se pasan la pelota de mano en mano.
- Cuerdas: cuando un jugador toca las cuerdas con su cuerpo o con la pelota durante un lanzamiento.
- 4° tiro consecutivo de un mismo jugador.
- Tocarse las gafas sin autorización del juez principal.
- Conducta antideportiva.

Situaciones sancionadas con penal de equipo:

- 3° penal individual consecutivo de un equipo. Una vez ejecutado el penal de equipo, la cuenta vuelve a cero y deberá tener nuevamente 3 penales individuales seguidos para ser sancionado con penal de equipo.
- Conducta antideportiva del banco, por dar instrucciones o generar disturbios.
- Conducta antideportiva reiterada o muy grave de un jugador.

Ley de ventaja: si un jugador comete una falta en defensa, por ejemplo, defensa ilegal por posición antirreglamentaria del cuerpo, tocarse las gafas, etc., el juez esperará hasta que la jugada finalice antes de tocar el silbato y cobrar la falta. Si la jugada finaliza el gol, la falta no se cobrará por haber otorgado la ley de ventaja. Si en caso contrario no se produce un gol, detendrá el juego y cobrará el penal.



TENIS DE MESA

La disciplina estará integrada por tres (3) atletas y tres (3) Delegados/ Acompañantes los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia. Los mismos deberá ser categoría **Sub 18**.

Un equipo por provincia:

El equipo deberá estar conformado por 3 (tres) atletas y 3 (tres) acompañantes.

- Un atleta en silla de rueda. (Categoría 1 a 5)
- Un atleta con discapacidad motriz (Categoría 6 a 10)

- Un atleta con discapacidad intelectual. (Categoría 11)

Se dividirán en 6 zonas de 4 equipos cada uno.

Se juntaran todos los equipos en un bolillero, de ahí comenzaran a salir en primer término los cabeza de zonas o si lo quieren hacer con los seis cabezas de zonas ya establecidas, eso queda a resolver por ustedes.

Armado las 6 zonas, se disputará sistema Copa Davis, 2 primeros partidos singles, luego un doble y si es necesario los otros 2 singles.

Se clasificará el primero de cada zona y los dos mejores segundos.

La clasificación será por puntos, en caso de empate, se tomaran en cuenta la diferencia en set, de persistir se tomarán los tantos obtenidos a favor y en contra, de continuar se tomara en cuenta el encuentro entre ellos (supremacía). Si el empate llegara a ser entre 3 equipos se tomara el mismo concepto.

Clasificados los 16 equipos se arman las llaves a simple eliminación, se dividen los 4 primero (1°A arriba, 1° B abajo; 1° C (sorteo) y 1° D (sorteo), las demás posiciones también se sortean.

Los equipos clasificados como mejores segundos, se los ubicará en la zona diferente a la que se encuentre el equipo que haya obtenido el 1° lugar en la zona.

Clasificados los 4 semifinalistas, se disputarán al mismo tiempo, los encuentros.

Los perdedores de las semifinales, obtendrán el tercer escalón del podio.

La final se disputará en una sola mesa en el medio del gimnasio

SISTEMA DE JUEGO



Todos los encuentros se disputarán al mejor de 5 set. Cada set será de 11 tantos, sirviendo cada jugador de dos saques cada uno, si se llegara a estar 10 iguales, realizará un saque cada jugador hasta llegar a obtener una diferencia de 2 tantos.

Se disputarán con el sistema Copa Davis, (A-B vs. X-Y).

Si llegarán a encontrarse, en alguno de los encuentros de single, un jugador de sillas contra alguno de pie, se disputará el partido con la regla del jugador de silla, el saque deberá salir por el fondo de la mesa. Cuando se dispute el partido de dobles, será permitido el saque por el costado de la mesa.

Dentro de todos los equipos se estipula la obligatoriedad de que alguno de los integrantes sea una dama, no importa la categoría (discapacidad) y de un jugador mental, y deberán disputar alguno de los encuentros. (cabe aclarar que el equipo estará integrado por 3 jugadores uno en silla, cat de 1 a 5, uno parado cat. 6 a 10 y uno con discapacidad intelectual)

Ningún jugador deberá ser federado.

Habrà una zona de entrada en calor, el cual podrán usarla cualquier jugador.

Los días de entrenamientos estipulados, serán designados con horarios y mesas a cada provincia.

Síntesis del reglamento

2.1 La Mesa

2.1.1 La superficie superior de la mesa, conocida como superficie de juego, será rectangular, con una longitud de 2.74 cm. y una anchura de 1.525 cm. y estará situada en un plano horizontal a 76 cm. del suelo.

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

2.1.3 La superficie de juego puede ser cualquier material y por proporcionará un bote uniforme de aproximadamente 23 cm. al dejar caer sobre ella una pelota reglamentaria desde una altura de 30 cm.

2.1.4 La superficie de juego será de color oscuro, uniforme y mate, con una línea lateral blanca de 2 cm. de anchura a los largos de cada borde de 2.74 y una línea de fondo blanca de 2 cm. de anchura a lo largo de cada borde de 1.525 cm.

2.1.5 La superficie de juego estará dividida en dos campos iguales por una red vertical paralela a las líneas de fondo y será continua en toda el área de cada campo.

2.1.6 Para dobles, cada campo estará dividido en dos medios campos iguales por una línea central blanca de 3 mm. de anchura y paralela a la líneas laterales; la línea central será considerada como parte de cada medio campo derecho.

2.2- EI CONJUNTO DE LA RED

2.2.1 El conjunto de la red consistirá en la red, su suspensión y los soportes, incluyendo las fijaciones que lo sujetan a la mesa.

2.2.2 La red estará suspendida de una cuerda sujeta en cada uno de sus extremos a un soporte vertical de 15,25 cm. de altura; el límite exterior de los soportes estará a 15,25 cm. por fuera de las líneas laterales.

2.2.3 La parte superior de la red estará, en toda su longitud, a 15.25 cm. sobre la superficie de juego.

2.2.4 La parte inferior de la red deberá estar, en toda su longitud lo más cerca posible de la superficie de juego, y los extremos de la red lo más cerca posible de los soportes.

2.3 LA PELOTA

2.3.1 La pelota será esférica, con un diámetro de 40 mm.

2.3.2 La pelota pesara 2.7 gramos.

2.3.3 La pelota será de celuloide o de un material plástico similar, blanca o naranja y mate.

2.4 LA RAQUETA

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

2.4.2 Como mínimo, el 85% del grosor de la hoja será de madera natural, la hoja puede estar reforzada en su interior con una capa adhesiva de un material fibroso tal como fibra de carbono, fibra de vidrio o papel prensado, pero sin sobrepasar el 7.5 % del grosor total o 0.35 mm. Siempre la dimensión inferior.

2.4.3 El lado de la hoja usado para golpear la pelota estará cubierto, bien con goma de picos normal con los picos hacia fuera y un grosor total no superior a 2 mm. Incluido el adhesivo, o bien con goma sándwich con los picos hacia dentro o hacia afuera y un grosor total no superior a 4 mm. Incluido el adhesivo.

2.4.3.1 La goma de picos normal es una capa sencilla de goma no celular, natural o sintética, con picos distribuidos de manera uniforme por su superficie, con una densidad no inferior a 10 por cm² si superior a 50 cm².

2.4.3.2 La goma sándwich es una capa sencilla de goma celular, cubierta exteriormente por una capa sencilla de goma de picos normal, el grosor de la goma de picos no debe sobrepasar los 2 mm.

2.4.4 El recubrimiento llegará hasta los límites de la hoja, pero sin sobrepasar, si bien la parte más cercana al mango y que se sujeta con los dedos puede quedar sin descubierto o cubrirse con cualquier material.

2.4.5 La hoja, cualquiera capa en su interior y todo recubrimiento o capa adhesiva en el lado usado para golpear la pelota, serán continuos y de grosor uniforme.

2.4.6 La superficie del recubrimiento de los lados de la hoja, o la de un lado si este queda sin cubrir, será mate, de color rojo vivo por un lado y negro por el otro.

2.4.7 Pueden permitirse leves alteraciones en la continuidad de la superficie, o en la uniformidad de su color, debidas a roturas accidentales o uno, siempre y cuando las características de la superficie no sufran cambios significativos.

2.4.8 Al comienzo de un partido y siempre que cambie la raqueta durante el mismo, un jugador mostrara a su contrincante y al árbitro la raqueta que va a usar, y permitirá que la examinen.

2.5 DEFINICIONES

2.5.1 Una jugada es el período durante el cual estará en juego la pelota.

2.5.2 La pelota estará en juego desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.

2.5.3 Una anulación es una jugada cuyo resultado no es anotado.

2.5.4 Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado.

2.5.5 La mano de la raqueta es la mano denominada empuñadura.

2.5.6 La mano libre es la mano con la que no se empuña la raqueta.

2.5.7 Un jugador golpea la pelota si, estando en juego, la toca con su raqueta empuñada con la mano, o con la misma mano por debajo de la muñeca.

2.5.8 Un jugador obstruye la pelota si el, o cualquiera cosa que vista o lleve, la toca cuando está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia esta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

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

2.5.10 El restador es el jugador que ha de golpear en segundo lugar la pelota en una jugada.

2.5.11 El árbitro es la persona designada para dirigir un partido o encuentro.

2.5.12 El árbitro asistente es la persona designada para asistir al árbitro en ciertas decisiones.

2.5.13 Lo que un jugador viste o lleva incluye todo lo que vestía o llevaba al comienzo de la jugada, excluida la pelota.

2.5.14 Se considera que la pelota pasa por encima o alrededor del conjunto de la red, si para por cualquier lugar que no sea entre la red y los soportes de esta o entre la red y la superficie de juego.

2.5.15 Se considera que la línea de fondo se prolonga indefinidamente en ambas direcciones.

2.6 SERVICIO CORRECTO.

2.6.1 El servicio comenzara con la pelota descansando libremente sobre la palma abierta e inmóvil de la mano libre del servidor.

2.6.2 Después, el servidor lanzara la pelota hacia arriba lo más verticalmente posible, sin imprimirle efecto, de manera que se eleve al menos 16 cm. tras salir de la palma de la mano libre y luego caiga sin tocar nada antes de ser golpeada.

2.6.3 Cuando la pelota está descendiendo, el servidor la golpeará de forma que toque primero su campo y después de pasar por encima o alrededor del conjunto de la red, toque directamente el campo del restador, en dobles, la pelota tocara sucesivamente el medio campo derecho del servidor y del restador.

2.6.4 Desde el comienzo del servidor hasta que es golpeada, la pelota estará por encima del nivel de la superficie de juego y por detrás de la línea de fondo del servidor, y no será escondida al restador por ninguna parte del cuerpo o vestimenta del servidor o su compañero de dobles.

2.6.5 Es responsabilidad del jugador servir de forma que el arbitro o arbitro asistente pueda ver que cumple con los requisitos del buen servicio.

2.6.5.1 Si no hay arbitro asistente y arbitro esta dudoso sobre la legalidad de un servicio, puede, en la primera ocasión de un partido, advertir al servidor sin conceder un tanto.

2.6.5.2 Si posteriormente en el partido, un servicio del jugador o de su compañero de dobles es de dudosa legalidad, por la misma o cualquier otra razón, el restador ganara un tanto.

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



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

2.7 DEVOLUCION CORRECTA.

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

2.8 ORDEN DE JUEGO.

2.8.1 En individuales, el servidor hará primero un servicio correcto; el restador hará entonces una devolución correcta, y en lo sucesivo, servidor y restador harán devoluciones correctas alternativamente.

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

2.9 ANULACION.

2.9.1 La jugada será anulada:

2.9.1.1 Si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima o alrededor de ella, siempre y cuando por lo demás el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida por el restador o su compañero.

2.9.1.2 Si se efectúa el servicio cuando el restador o pareja restadora no están preparados, siempre que ni el restador ni su compañero intenten golpear la pelota.

2.9.1.3 Si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro cumplimiento de las reglas, se deben a alteraciones fuera del control del jugador.

2.9.1.4 Si el árbitro o árbitro asistente interrumpen el juego.

2.9.2 Se puede interrumpir el juego:

2.9.2.1 Para corregir un error en el orden del servicio, resto o lados;



2.9.2.2 Para introducir la regla de aceleración.

2.9.2.3 Para amonestar o penalizar a un jugador o pareja.

2.9.2.4 Cuando las condiciones de juego son perturbadas de forma tal que pudieran afectar el resultado de la jugada.

2.10 TANTO.

2.10.1 A menos que la jugada sea anulada, un jugador ganara un tanto:

2.10.1.1 Si su oponente no hace un servicio correcto.

2.10.1.2 Si su oponente no hace una devolución correcta.

2.10.1.3 Tras haber realizado un servicio correcto o una devolución correcta, la pelota toca cualquier cosa, excepto el conjunto de la red, antes de ser golpeada por su oponente.

2.10.1.4 Si la pelota pasa más allá de su línea de fondo sin haber tocado su campo, tras ser golpeada por su oponente.

2.10.1.5 Si su oponente obstruye la pelota.

2.10.1.6 Si su oponente golpea la pelota dos veces consecutivas.

2.10.1.7 Si su oponente golpea la pelota con un lado de la hoja de la raqueta cuya superficie no cumple los requisitos indicados en los artículos 2.4.3, 2.4.4, y 2.4.5.

2.10.1.8 Si su oponente, o cualquier cosa que este vista o lleve, mueve la superficie de juego.

2.10.1.9 Si su oponente, o cualquier cosa que esta vista o lleve, toca el conjunto de la red.

2.10.1.10 Si su oponente toca la superficie de juego con la mano libre.

2.10.1.11 Si en doble uno de los oponentes golpea la pelota fuera de orden establecido por el primer servidor y el primer restador.

2.10.1.12 De acuerdo con lo estipulado en la regla de aceleración (2.15.2)

2.11 JUEGO.

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

2.12 PARTIDO.

2.12.1 Un partido se disputara al mejor de cualquier número impar de juego.

2.13 ORDEN DEL SERVICIO, RESTO Y LADOS.

2.13.1 El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa será decidido por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

2.13.2 Cuando un jugador o pareja ha elegido servir o restar, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

2.13.3 Después de cada dos tantos anotados el restador o pareja restadora pasara a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado diez tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan solo un tanto alternativamente.

2.13.4 En cada juego de un partido de dobles, la pareja que tiene el derecho de servir en primer lugar elegirá cuál de los dos jugadores lo hará primero, y en el primer juego la pareja restadora decidirá cuál de los dos jugadores restara primero; en el siguiente juego del partido, una vez elegido el primer jugador, el primer restador será el jugador que le servirá en el juego anterior.

2.13.5 En dobles, en cada cambio de servicio, el anterior restador pasara a ser servidor, y el compañero del anterior servidor pasara a ser restador.

2.13.6 El jugador o pareja que sirva primero en un juego restara en primer lugar en el siguiente juego del partido. En el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiara su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.

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



2.14 ERRORES EN EL ORDEN DEL SERVICIO RESTO O LADOS.

2.14.1 Si un jugador sirve o resta fuera de su turno, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto como se advierta el error, y se reanudará sirviendo y restando con aquellos jugadores que deberían servir y restar respectivamente según el tanteo alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al principio del partido; en dobles, el juego se reanudará con el orden de servicio elegido por la pareja que tenía derecho a servir primero en el juego durante el cual es advertido el error.

2.14.2 Si los jugadores no cambiaron de lado cuando debían haberlo hecho, el juego será interrumpido por el árbitro tan pronto se advierta el error, y se reanudará con los jugadores en los lados en que deberían estar según el tanto alcanzado, de acuerdo con el orden establecido al comienzo del partido.

2.14.3 En cualquier caso, todos los tantos conseguidos antes de advertirse un error serán válidos.

2.15 REGLA DE ACELERACION.

2.15.1 Excepto que ambos jugadores o parejas hayan llegado a 9 tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras diez minutos de duración, o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas

2.15.1.1 Si la pelota está en juego al jugarse al tiempo límite, el juego será interrumpido por el árbitro y se reanudará con el servicio del jugador que sirvió en la jugada que fue interrumpida.

2.15.1.2 Si la pelota no está en juego al llegarse al tiempo límite, el juego se reanudará con el servicio del jugador que resto en la jugada inmediatamente anterior.

2.15.2 A partir de ese momento, cada jugador servirá un tanto por turno hasta el final del juego y el jugador o pareja restadora ganará el tanto si hace 13 devoluciones correctas.

2.15.3 Una vez que haya entrado en vigor, la regla de aceleración se mantendrá hasta el final del partido.

REGLAS ADAPTADAS



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