



2024

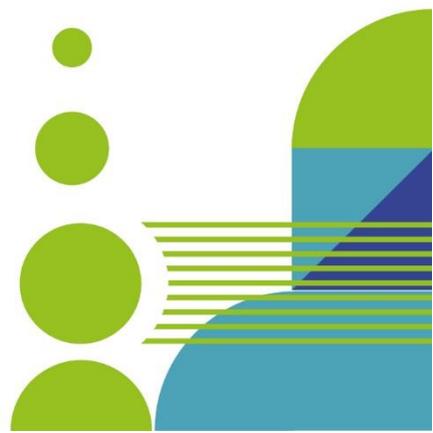
REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS

JUEGOS
INTERCOLEGIALES
Deportivos



2024

REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS



BÁSQUETBOL 5X5

Categorías

- Categoría "A" (2010/2011/2012) Masculino y Femenino
- Categoría "B" (2008/2009) Masculino y Femenino
- Categoría "C" (2005/2006/2007) Masculino y Femenino

Participantes

Cada equipo masculino y femenino estará integrado por un mínimo de cinco (5) jugadores y un máximo de doce (12), con un (1) jugador federado, profesores de Educación Física y/o docentes de la institución, los cuales deberán integrar la planilla oficial de inscripción.

Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el reglamento oficial de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- a. Se jugarán 4 periodos de 10 minutos corridos; luego de la finalización de los dos primeros periodos (1er Tiempo: 1ro y 2do) se tomará un descanso de 5 minutos. En los restantes será de un (1) minuto.

Solo en el cuarto periodo se cronometrará los últimos 3 minutos del partido.

- b. Las camisetas deberán estar numeradas, tanto en la parte posterior como anterior.
- c. Solicitud de 1 minuto: se podrá pedir hasta 2 veces en el primer tiempo (1er y 2do periodos), pudiendo utilizarlos de manera indistinta tanto en el 1er periodo como en el 2do periodo; en el segundo tiempo (3er y 4to periodos) se podrá pedir hasta 3 veces. Pudiendo perder uno de estos si no se utilizase ninguno hasta antes de los últimos dos minutos del partido.

Puntuación

- Se otorgarán dos (2) puntos al ganador del partido, un (1) punto al perdedor y cero (0) puntos para el equipo que no se presente.
- En caso de no presentarse un equipo a la jornada, la planilla se cerrará veinte (20) a cero (0) a favor del otro equipo.

Criterios de Desempate

En caso de igualdad de puntaje entre 2 o más equipos participantes, en la fase final, se clasificará de acuerdo al siguiente criterio:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor.
- Partido entre sí.

Nota Federados

- Se permitirá la incorporación en las listas de buena fe de 1 (un) jugador federado.

Nota General

- Para respetar el cronograma de la jornada, el régimen de horario para los partidos será estricto. El docente deberá concentrar a sus alumnos con tiempo suficiente para realizar el calentamiento, movimientos pre-competitivos, charla técnica, etc.
- La tolerancia para el inicio del primer partido será de 15 min.



2024

REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS



FÚTBOL 7

Categorías

- Categoría "A" (2010/2011/2012) Masculino y Femenino libre
- Categoría "B" (2008/2009) Masculino y Femenino libre
- Categoría "C" (2005/2006/2007) Femenino libre

Participantes

Cada equipo estará integrado por catorce (14) jugadores y dos (2) profesores de educación física y/o docentes de la institución, los cuales deberán integrar la planilla oficial de inscripción. Asimismo, cada equipo deberá presentar en cancha un (1) arquero y cuatro (4) jugadores de campo (como mínimo).

Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el reglamento oficial de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- a. El encuentro se jugará en dos (2) tiempos de quince (15) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
- b. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte posterior.
- c. Es necesario el uso de medias largas y canilleras, en caso de presentarse algún inconveniente con este tipo de indumentaria deberá consultarlo con la organización.
- d. No se permite el uso de elementos que hagan peligrar la integridad física del jugador.
- e. Los cambios serán ilimitados y rotativos.
- f. La aplicación de 1 (una) tarjeta roja, automáticamente inhabilita al jugador/a, a disputar el siguiente encuentro como mínimo y debiendo someterse a la sanción que imponga el tribunal de disciplina, según el informe del árbitro del encuentro.

Puntuación

- Se otorgarán tres (3) puntos al ganador del partido, un (1) punto en caso de empate (a cada equipo) y cero (0) puntos para el equipo perdedor.
- En caso de no presentarse un equipo a la jornada, la planilla se cerrará tres (3) a cero (0) a favor del otro equipo.
- En caso de empate en partidos eliminatorios se definirá desde el punto de penal. Cinco (5) penales por equipo y de persistir la igualdad 1 y 1 hasta definir.

Criterios de Desempate:

En caso de igualdad de puntaje entre 2 o más equipos participantes, en las fases finales, se clasificarán de acuerdo al siguiente criterio:

- Diferencia de goles.
- Goles a favor.
- Partido entre sí.

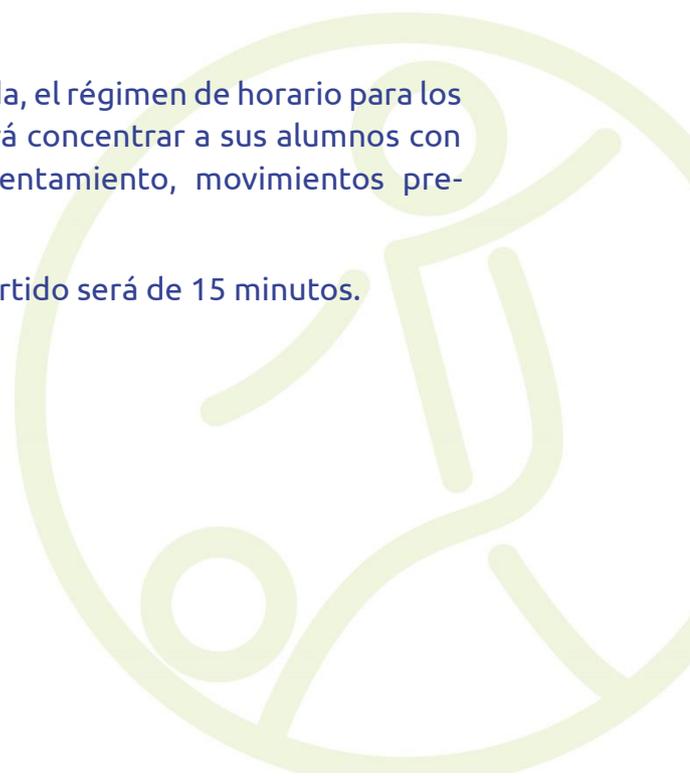
En caso de que persista la igualdad se definirá por tanda de penales entre los equipos involucrados.

Nota Federados

- Federados y No Federados (**Modalidad Libre**).

Nota General

- Para respetar el cronograma de la jornada, el régimen de horario para los partidos será estricto. El docente deberá concentrar a sus alumnos con tiempo suficiente para realizar el calentamiento, movimientos pre-competitivos, charla técnica, etc.
- La tolerancia para el inicio del primer partido será de 15 minutos.



2024

REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS



HANDBALL

Categorías

- Categoría "A" (2010/2011/2012) Masculino y Femenino
- Categoría "B" (2008/2009) Masculino y Femenino
- Categoría "C" (2005/2006/2007) Masculino y Femenino

Participantes

Cada equipo masculino y/o femenino estará integrado por catorce (14) jugadores y dos (2) profesores de educación física y/o docentes, los cuales deberán estar asentados en la planilla oficial de inscripción.

Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el reglamento oficial de la International Hándbol Federación (IHF), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- a. El encuentro se jugará **categoría A** dos (2) tiempos de 15 minutos, **categoría B y C** en dos (2) tiempos de veinte (20) minutos con un descanso de cinco (5) minutos entre sí.
- b. En la **categoría A**, queda prohibido la utilización de defensas cerradas (6-0, 5-1,) se utilizará defensa abierta (3-3, 4-2 y 1-1).
- c. Las camisetas deberán estar numeradas en la parte anterior y posterior del número 1 al 99.
- d. En caso de empate en partidos eliminatorios se definirán desde el punto de penal. Cinco (5) penales por equipo y de persistir la igualdad 1 y 1 hasta definir.

Puntuación:

- Se otorgarán 3 puntos para el equipo ganador del partido, 1 punto en caso de empate (a cada equipo) y 0 puntos para el equipo perdedor.
- En caso de no presentarse un equipo a la jornada, la planilla se cerrará seis (6) a cero (0) a favor del otro equipo.

Criterios de Desempate:

En caso de igualdad de puntaje entre 2 o más equipos participantes, en la fase final, se clasificarán de acuerdo al siguiente criterio:

- Diferencia de goles.
- Goles a favor.
- Partido entre sí.

En caso de que persista la igualdad se definirá por tanda de penales entre los equipos involucrados.

Nota Federados

- Se permitirá la incorporación en las listas de buena fe de 2 (dos) jugadores federados.

Nota General

- Para respetar el cronograma de la jornada, el régimen de horario para los partidos será estricto. El docente deberá concentrar a sus alumnos con tiempo suficiente para realizar el calentamiento, movimientos pre-competitivos, charla técnica, etc.
- La tolerancia para el inicio del primer partido será de 15 minutos.



2024

REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS



VOLEY

Categorías

- Categoría "A" (2010/2011/2012) Masculino y Femenino (1 federado por lista).
- Categoría "B" (2008/2009) Masculino y Femenino (1 federado por lista).
- Categoría "C" (2005/2006/2007) Masculino y Femenino (1 federado por lista).

Participantes

Cada equipo estará integrado por doce (12) jugadores y dos (2) profesores de educación física y/o docentes de la Institución, los que deberán integrar la planilla oficial de inscripción.

Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el reglamento oficial de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- a. Todos los encuentros se disputarán al mejor de tres (3) sets, bajo el sistema Rally Point a veinticinco (25) puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos. El tercer set se desarrollará en tiebreak a quince (15) puntos con una diferencia mínima de dos (2).
- b. Se deberá tener en cuenta que el mínimo de jugadores para iniciar un partido, es de 6 jugadores.
- c. Las camisetas deberán estar numeradas, con número legible; en caso de contar con libero deberá tener camiseta diferente.
- d. En los equipos podrá ser opcional la incorporación del libero.
- e. El entrenador contará con 2 tiempos por set a solicitar cuando lo disponga, estos tiempos no son acumulables para set posteriores.
- f. El entrenador contará con 6 cambios de jugadores para realizar por set, debe tener en cuenta que el jugador que salga si vuelve a ingresar deberá hacerlo por quien lo reemplazo y no por otro, y esto ya contaría como 2 cambios (apertura y cierre del cambio)

g. Los cambios de los jugadores se deben solicitar al segundo arbitro/ planillero y la zona de sustitución de la misma es desde la red a la línea de 3 metros.

h. En caso de contar con libero este puede hacer el cambio por cualquier jugador que se encuentre en el área de defensa (posición 1,6 o 5) siempre que haya una jugada de por medio, la sustitución entre los jugadores se debe realizar entre la línea de 3 metros y línea final de la cancha.

Puntuación

- Se otorgarán 2 puntos para el equipo ganador del partido, 1 punto para el perdedor y 0 puntos para el equipo que no se presente.
- En caso de no presentarse un equipo a la jornada, la planilla se cerrará dos (2) a cero (0) a favor del otro equipo (25 – 0 / 25 – 0).

Criterios de desempate

En caso de igualdad de puntaje entre 2 o más equipos participantes, en cualquiera de las fases, se clasificarán de acuerdo al siguiente criterio:

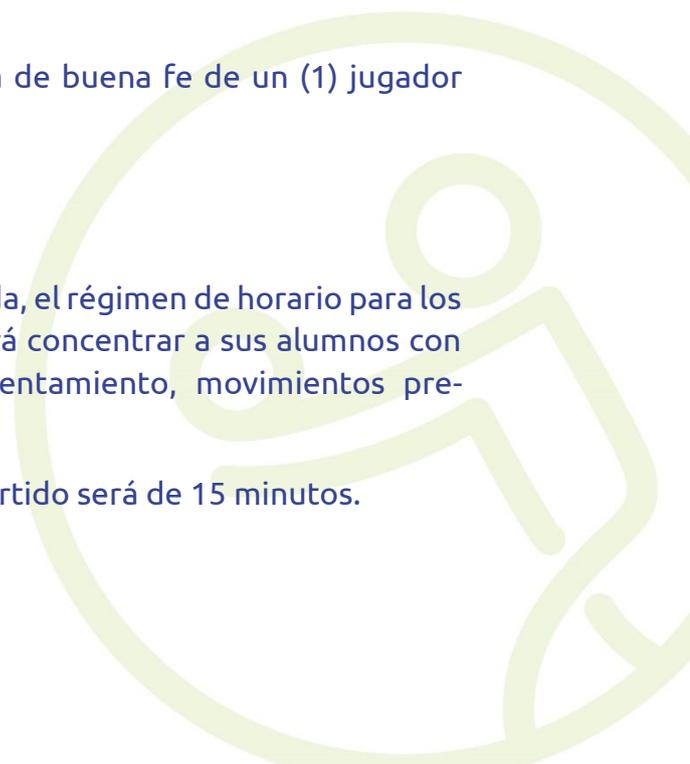
- Puntos de la tabla de posiciones.
- Diferencia de set (set a favor y set en contra).
- Diferencia de puntos (puntos a favor y puntos en contra).
- Partido entre sí (en caso de subsistir igualdad en todos los criterios anteriores).

Nota Federados

- Se permitirá la incorporación en la lista de buena fe de un (1) jugador federado.

Nota General

- Para respetar el cronograma de la jornada, el régimen de horario para los partidos será estricto. El docente deberá concentrar a sus alumnos con tiempo suficiente para realizar el calentamiento, movimientos pre-competitivos, charla técnica, etc.
- La tolerancia para el inicio del primer partido será de 15 minutos.



2024

**REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS**



**PARA PERSONAS
CON DISCAPACIDAD**



ATLETISMO PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Categorías

- Categoría "A" (2010/2011/2012) Masculino y Femenino
- Categoría "B" (2008/2009) Masculino y Femenino
- Categoría "C" (2005/2006/2007) Masculino y Femenino

Participantes

Podrán participar atletas con discapacidad, motriz, intelectual, psicosocial, auditiva y visual.

Reglamentación

Esta disciplina se regirá por el Reglamento de los Juegos Nacionales Evita de atletismo para personas con discapacidad, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

APOYO A DEPORTISTAS (Clases 11 y 12)

Los acompañantes y los guías de los atletas de las clases 11 y 12 son los únicos que pueden acompañar a los atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos.

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.

El guía no puede, en ningún momento, tirar del atleta ni empujarlo para darle impulso independientemente de que se utilice atadura o no, entre el atleta y el guía no debe haber, en ningún momento, una distancia mayor de 0,50 m.

Carreras

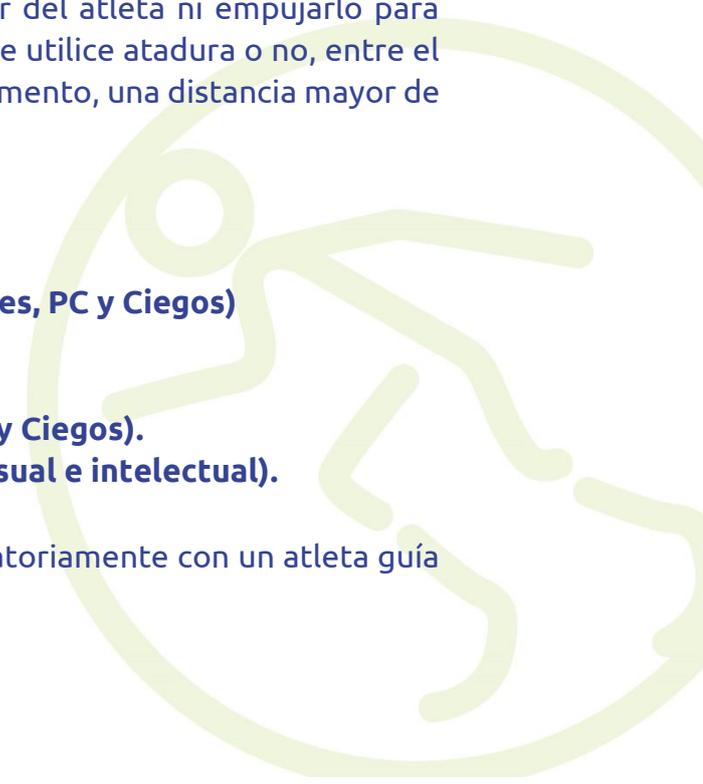
Categorías "A" y "B" (Intelectuales, Motores, PC y Ciegos)

Pruebas: 80 m y 150 m.

Categoría "C" (Intelectuales, Motores, PC y Ciegos).

Pruebas: 100 m; 200 m y 1500m* (* Solo visual e intelectual).

Los atletas T 11 y T 12 deberán correr obligatoriamente con un atleta guía que los acompañe en todo el trayecto.



CUADRO ANEXO N° 1
Modificaciones peso de bala

| DISCAPACIDAD | SUB 14 | SUB16 | SUB18 FEMENINO | SUB 18 MASCULINO |
|-----------------------|--------|-------|----------------|------------------|
| INTELLECTUAL | 2kg | 3kg | 3kg | 4kg |
| SINDROME DE DOWN | - | - | 2kg | 3kg |
| SORDOS E HIPOACUSICOS | - | - | 3kg | 4kg |
| CIEGOS (B1-B2-B3) | 2kg | 3kg | 3kg | 4kg |
| PC F32 | Clava | Clava | Clava | Clava |
| PC F33 | 1kg | 1kg | 3kg | 3kg |
| PC F34 a F38 | 2kg | 2kg | 3kg | 4kg |
| MOTORES F40 y 41 | 2kg | 2kg | 2kg | 3kg |
| MOTORES F42 a F46 | 2kg | 3kg | 3kg | 4kg |
| MOTORES F52 | - | - | - | 2kg |
| MOTORES F52 a F57 | 1kg | 2kg | 2kg | - |
| MOTORES F53 a F58 | - | - | - | 3kg |
| MOTORES F58 | 2kg | 3kg | 3kg | - |

2024

REGLAMENTO
POR DISCIPLINAS



BOCCIA

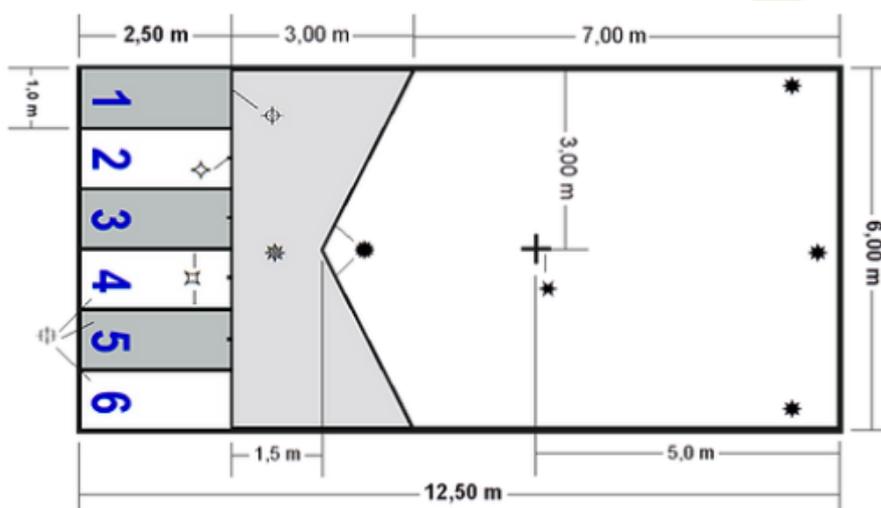
La boccia es una compleja combinación de táctica y habilidad. Se practica sobre una pista rectangular en la que los jugadores tratan de lanzar las bolas lo más cerca posible de la pelota blanca que sirve de objetivo, a la vez que intentan alejar las de sus rivales, en un ejercicio continuo de tensión y precisión.

Cada jugador dispone de seis bolas en cada manga 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 constan de cuatro mangas.

El deporte de la boccia lo practican personas en silla de ruedas que tienen parálisis cerebral, lesión cerebral o discapacidad física severa, y que se colocan en uno de los extremos del campo, desde donde lanzan las bolas.

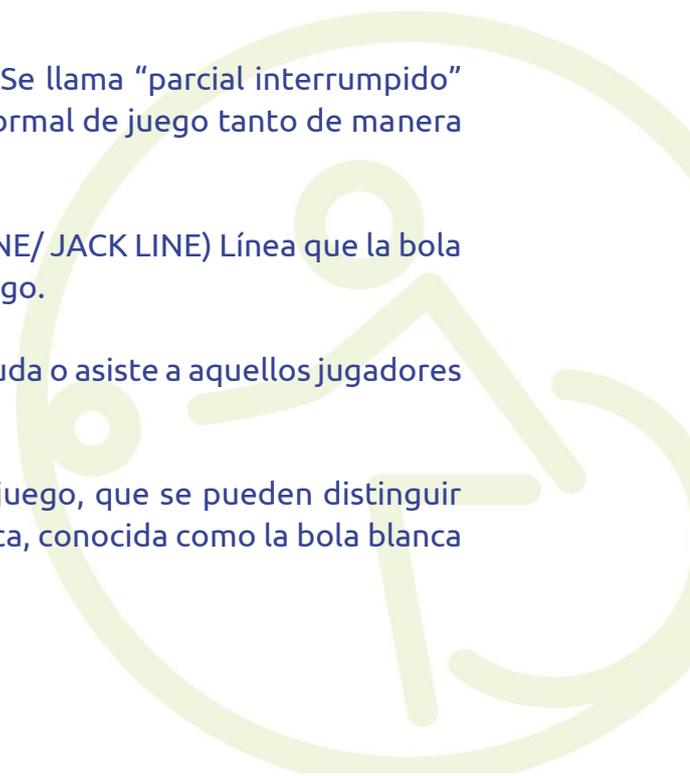
La competición se estructura por clases de discapacidad:

- Los jugadores BC1 tienen limitaciones severas de actividad que afectan a sus piernas, brazos y tronco, y generalmente dependen de una silla de ruedas eléctrica. Pueden competir con ayuda de un asistente.
- Los de la clase BC2 tienen una mejor función del tronco y del brazo que los de la BC1. Son capaces de lanzar la bola sin ayuda.
- Los deportistas de la clase BC3 tienen limitaciones significativas en las funciones de brazos y piernas, y un control del tronco deficiente o nulo. No son capaces de agarrar o lanzar la bola con soltura, así que se les permite utilizar una rampa con la ayuda de un asistente.
- La clase BC4 engloba a jugadores con discapacidades no cerebrales que también afectan a su coordinación. Pueden lanzar la bola sin ayuda.



DEFINICIONES

- BOLA BLANCA (JACK BALL) Es la bola blanca o diana.
 - BOLA (BALL) Una de las bolas, bien la roja o la azul.
 - CAMPO (COURT) Se considera área de juego aquella zona comprendida dentro de las líneas que lo delimitan incluida la zona de boxes (zona de lanzamientos).
 - PARTIDO (MATCH) Es una competición entre dos lados cuando se juega un número determinado de parciales.
 - PARCIAL (END) Es una parte de un partido una vez que la bola blanca y todas las demás bolas han sido jugadas por ambos lados.
 - MATERIAL AUXILIAR (ASSISTIVE DEVICE) Es el término utilizado para describir una ayuda en el juego y que usan los Jugadores pertenecientes a la categoría BC 3, por ejemplo, una rampa o canaleta.
 - INFRACCIÓN (VIOLATION) Es cualquier acción realizada por un Jugador, lado, sustituto, Auxiliar o Entrenador que vaya en contra de las reglas del juego.
 - LANZAMIENTO (THROW) Término utilizado para lanzar una bola al campo. Se incluye el lanzamiento, patada o deslizamiento de la bola al utilizar un material auxiliar.
 - BOLA PERDIDA (DEAD BALL) Es una bola que ha salido fuera del campo después del lanzamiento, o una bola retirada del campo por el árbitro como consecuencia de una infracción, o que no ha sido lanzada una vez acabado el tiempo del lado.
 - PARCIAL INTERRUMPIDO (DISRUPTED END) Se llama "parcial interrumpido" cuando las bolas se mueven fuera del orden normal de juego tanto de manera accidental como deliberada.
 - LINEA EN V/LINEA DE LA BOLA BLANCA (V LINE/ JACK LINE) Línea que la bola blanca debe cruzar para ser considerada en juego.
- AUXILIAR (SPORT ASSISTANT) Persona que ayuda o asiste a aquellos jugadores en cuya categoría está permitido.
1. Bolas: Cada equipo tiene seis bolas de juego, que se pueden distinguir por su color. Además, hay una bola blanca, conocida como la bola blanca o diana.





2. **Objetivo:** El objetivo del juego es acercar las bolas lo más posible a la bola blanca, que se encuentra en el centro del campo de juego.
3. **Turnos:** En cada turno, un equipo lanza una bola tratando de acercarla a la bola blanca. Después de cada lanzamiento, el equipo contrario tiene la oportunidad de lanzar una bola para intentar superar la posición de las bolas del equipo rival.
4. **Puntuación:** Al final de cada turno, se puntúa la bola del equipo que esté más cerca de la bola blanca. El equipo que haya logrado acercar más bolas a la bola blanca al final de la partida, gana.

La modalidad de juego será individual.

Divisiones Individuales

En las divisiones individuales, un partido constará de cuatro (4) parciales excepto en el caso de producirse un desempate. Cada Jugador inicia dos de los parciales controlando la bola blanca alternando esta función entre los Jugadores. Cada Jugador recibe seis (6) bolas de color. El lado que lanza las bolas de color rojo ocupará el box señalado con el número tres (3) y aquel que lance las bolas de color azul ocupará el box número cuatro (4).

Lanzamiento de moneda

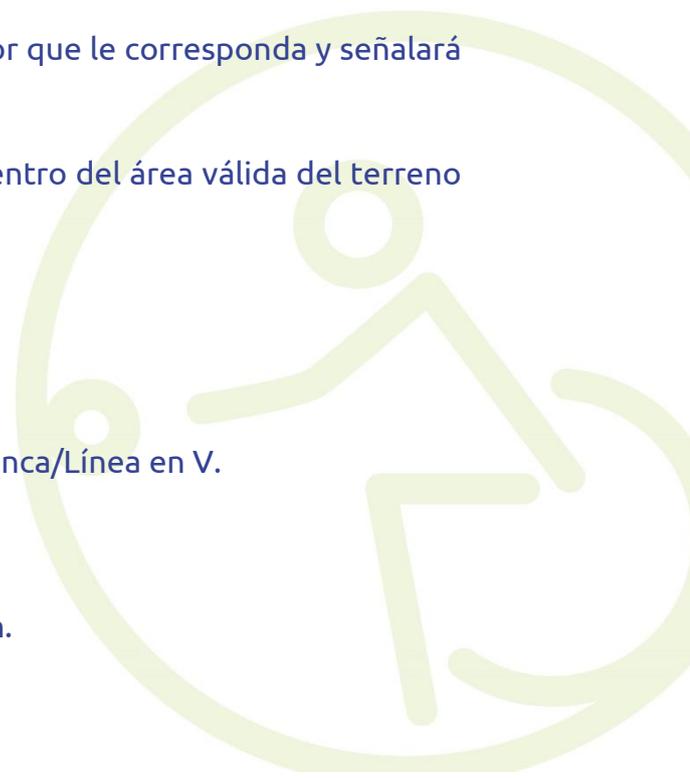
El Árbitro lanza una moneda al aire y el ganador del sorteo elegirá si juega con las bolas de color rojo o con las de color azul.

Lanzamiento de la bola blanca

- El lado que juegue con bolas rojas iniciará el primer parcial.
- El Árbitro presentará la Bola blanca al Jugador que le corresponda y señalará el comienzo del parcial.
- El Jugador debe lanzar la Bola blanca para dentro del área válida del terreno de juego.

Bola blanca no válida

- La Bola blanca será no válida si:
 - No consigue sobrepasar la línea de la bola blanca/Línea en V.
 - Es lanzada para fuera del campo.
 - El jugador que la lanza comete una infracción.





- Si la Bola blanca no es válida, la lanzará el Jugador que corresponda hacerlo en el parcial siguiente. Si es no válida en el último parcial, entonces deberá lanzarla el Jugador que lo hizo en el primer parcial. La bola blanca seguirá esta secuencia hasta que sea lanzada para dentro del terreno de juego.

- Cuando la Bola blanca sea no válida, en el parcial siguiente será lanzada por el Jugador al que correspondiese hacerlo si no hubiese sido no válida.

Lanzamiento de la primera bola al campo

- El Jugador que lanza la Bola blanca también lanza la primera bola de color.

- Si la bola es lanzada para fuera del campo o retirada por una violación, dicho lado continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas.

Lanzamiento de la primera bola contraria

- Le tocará lanzar al lado contrario.

- Si la bola es lanzada para fuera del campo o retirada por una infracción, ese lado continuará lanzando hasta que consiga colocar una bola en el área válida del campo o haya lanzado todas sus bolas.

Lanzamiento de las bolas restantes

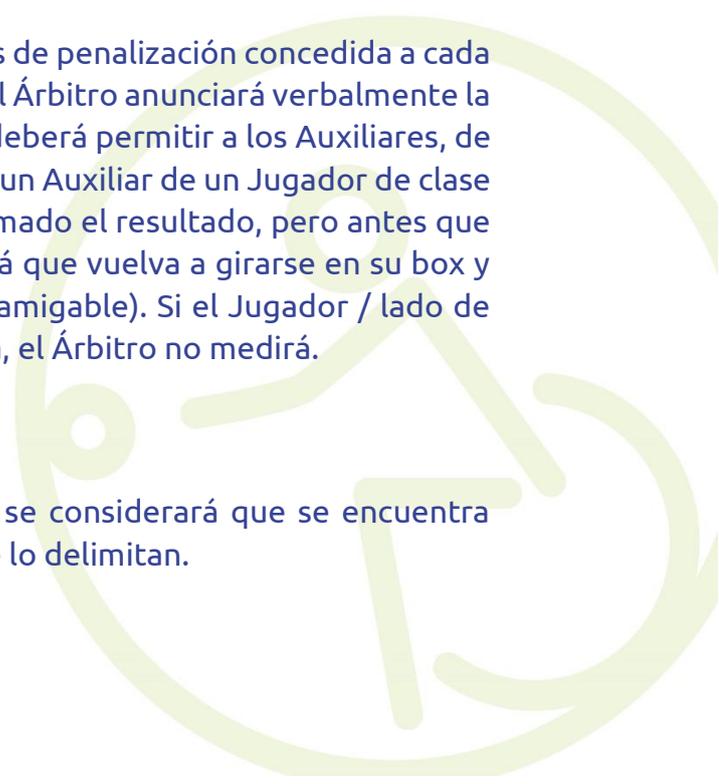
- El siguiente lanzamiento lo hará el lado que no tiene la bola más cercana a la Bola blanca a menos que ya haya lanzado todas sus bolas, en cuyo caso tendrá que lanzar el otro lado.

Fin del parcial

Una vez lanzadas todas las bolas, incluidas las de penalización concedida a cada lado, el Árbitro dirá el resultado del parcial. El Árbitro anunciará verbalmente la finalización del parcial. Tras esto, el Árbitro deberá permitir a los Auxiliares, de los Jugadores BC3, girarse hacia el campo. Si un Auxiliar de un Jugador de clase BC3 se gira después que el Árbitro ha confirmado el resultado, pero antes que el Árbitro diga "Final del parcial", se le pedirá que vuelva a girarse en su box y se le avisará que no vuelva a hacerlo (aviso amigable). Si el Jugador / lado de ese Auxiliar luego le pide al Árbitro que mida, el Árbitro no medirá.

Bolas Fuera del Campo

- Cualquier bola, incluyendo la bola blanca, se considerará que se encuentra fuera del campo si cruza o toca las líneas que lo delimitan.



- Una bola que toque o atraviese una línea y que vuelva a entrar a la pista se considerará como bola fuera.
- Una bola que se lanza y no consigue entrar en el campo, exceptuando el caso 6.17, se considerará bola perdida.
- Cualquier bola que se lanza fuera de la pista se convierte en bola perdida y se guarda en el recipiente de bolas perdidas. El árbitro es el que toma siempre la decisión final en estos temas.
- Bola blanca empujada para fuera del campo.
- Si la Bola blanca es empujada para fuera del campo durante el partido, se coloca en la "Cruz de la Bola Blanca".
- Si esto no fuese posible porque ya hubiese una bola colocada en dicha cruz, la Bola blanca se colocará enfrente de la cruz tan cerca como sea posible con la bola centrada entre las líneas laterales de ambos competidores. ("Enfrente de la cruz" se refiere al área entre la línea frontal de lanzamiento y la propia cruz.)
- Si no hay bolas de color en la pista una vez colocada la Bola blanca en la cruz, jugará el lado que empujó fuera la Bola blanca.
- Bolas caídas Si a un Jugador se le cae la bola de manera accidental, el Árbitro podrá permitir que dicho Jugador pueda volver a lanzarla. Será decisión del Árbitro determinar si la bola cayó como resultado de una acción producida de manera involuntaria o si fue un intento deliberado de lanzarla. No hay establecido límite alguno del número de veces que puede ser relanzada una bola, siendo el Árbitro el único que puede tomar esta decisión. En una situación como esta el tiempo no se para.

PUNTUACIÓN

El Árbitro será el encargado de llevar a cabo el recuento de los puntos una vez que ambos lados han lanzado todas las bolas incluyendo, si las hay, las bolas de penalización.

El lado que se encuentre más cercano de la Bola blanca anotará un punto por cada una de las bolas que se encuentren más cercanas a la blanca que la más próxima de las del contrario.

Si dos o más bolas de distintos colores se encuentran equidistantes de la Bola blanca y no hay ninguna otra bola más cerca, cada uno de los lados recibirá un punto por cada bola. Al finalizar cada parcial, el Árbitro deberá asegurarse que la puntuación obtenida es la correcta en el acta y en el marcador.



Los jugadores/capitán serán los responsables de que las puntuaciones se anoten adecuadamente.

Al finalizar los parciales, los puntos obtenidos en cada uno de ellos se sumarán, siendo ganador el que más puntos haya sumado.

El Árbitro podrá llamar a los Capitanes (o a los Jugadores en el caso de la competición individual) si se ha de realizar alguna medición o si se debe tomar una decisión sobre un resultado.

En el caso de obtenerse la misma puntuación, se juega un parcial de "desempate". En el conjunto de partidos, los puntos anotados en el desempate no contarán en el marcador del Jugador en ese partido; sino que servirán únicamente para determinar el ganador.

DESEMPATE

Un "desempate" constituye un parcial "extra".

Todos los Jugadores permanecerán en sus boxes originales.

La bola blanca será colocada en la cruz "+".

En el parcial de desempate, el ganador del lanzamiento de la moneda podrá elegir qué lado juega primero. La Bola blanca del lado que juegue primero se colocará en la cruz. El parcial extra se juega como si fuese un parcial normal.

