

**XI OLIMPIADA PROVINCIAL DE PROFESIONALES EN CIENCIAS ECONOMICAS  
NECOCHEA, 29 y 30 DE NOVIEMBRE Y 1 y 2 DE DICIEMBRE DE 2006**

**REGLAMENTOS POR DISCIPLINAS**

**REGLAMENTO DE ATLETISMO**

1 - El Reglamento que será utilizado para las competencias de Atletismo será el de la Federación Internacional de Atletismo Amateurs (IAAF) - Sección IV.

2 - Excepciones, modificaciones y aclaraciones al reglamento de la F.A.M.

**2.1. JURADO**

No será tenida en cuenta la Sección -IV- capítulo "I" Oficiales en cuanto al número y miembros del Jurado. La autoridad suprema de la competencia de Atletismo será un Director General, quien designará y distribuirá a los Jueces, Árbitros y Auxiliares que actuarán en la misma y resolverá sobre las excepciones y casos controvertidos.

Las Apelaciones que el Director General no pueda o no este autorizado a resolver deberán ser canalizadas a través de las Autoridades respectivas de las IX Olimpiada Provincial.

Tanto el Director General como el resto del Jurado serán idóneos en Atletismo.

Se combinará con el Director General que hubiese sido designado el número de jueces necesarios en base al cronograma y disciplina a disputarse.

Esta comisión de Atletismo se pone a disposición para conectarse con las Federaciones e institutos de Educación física que puedan disponer personal para el jurado.

**2.2. VESTIMENTA**

Deberá ajustarse al artículo 139 del Reglamento permitiéndose la utilización de zapatos con clavos, siempre que los mismos sean los autorizados para el tipo de material en que esté construida la pista de competición (Solado sintético o rcilla). Se proveerá de números identificatorios a todos los atletas, quienes deberán colocárselos sobre el pecho durante la competencia y conservarlos en buen estado para devolver o utilizar en otra disciplina en que participe.

**2.3. LUGAR DE COMPETICION**

Pista y Campo: Pista del Parque Miguel Lillo, ciudad de Necochea. Maratón: Será llevada a cabo preferentemente en la calle y sobre una distancia aproximada de 5.000 metros para varones y 3.000 metros para damas, aplicándose el artículo 165 del reglamento.

En caso de no ser posible competir en calle, la prueba de Fondo o Maratón se hará en la Pista de Atletismo sobre la misma distancia, aplicándose el reglamento para carrera en pista. Si por el número de participantes la prueba deba disputarse en más de una serie, el resultado de la competición se determinará por los tiempos empleados, sin rueda final.

**2.4. IMPLEMENTOS DE COMPETICION**

Serán provistos por las Instituciones que cedan las instalaciones para competir enumeradas en el punto 2.3 y ajustados al reglamento. Solo se permitirá el uso de tacos de partida propios, y siempre que sean los autorizados para el tipo de material en que esté construida la pista

**2.5. PARTICIPANTES INSCRIPTOS**

Serán admitidos como participantes los matriculados presentados en las Listas de Buena Fe de cada Delegación. No habrá límites en el número de participantes en cada disciplina o postas por Delegación. Según la reglamentación se competirá en series y finales cuando las circunstancias lo indiquen a cada decisión del Director General.

Tanto los andariveles, como las series y el orden de competición serán sorteados entre todos los participantes, salvo que el Director General disponga otra forma de distribuir a los competidores.

Cada atleta se inscribirá hasta diez (10) minutos antes de cada prueba ante el auxiliar designado, se proveerá a cada uno de los inscriptos de un número identificador que deberá prender sobre el pecho. Toda excepción a las normas de inscripción será resuelta por el Director General, no pudiéndose en ningún caso habilitar al participante que se inscriba con demora cuando la competición ha concluido o la misma se encuentre en la ronda final.

### 3 - DISCIPLINAS Y CRONOGRAMA

Se disputarán las disciplinas y categorías, establecidas en la Circular General a Delegaciones.

## REGLAMENTO DE BÁSQUET

1 - Los profesionales participantes deberán someterse y respetar todas las disposiciones emanadas del presente Reglamento y las que fueran de aplicación subsidiaria, conforme a las que rigen el juego oficialmente según la Federación Argentina de Basquetbol.

2 - Los equipos participantes deberán presentar sus jugadores con camisetas uniformes .

3 - Las categorías se dividirán por edades según las definiciones generales de estas olimpiadas, es decir:

LIBRE: Sin limite de edad

MAYORES JUNIORS: Clase 1973 y anteriores

MAYORES SENIORS: Clase 1966 y anteriores

4 - Los partidos tendrán una duración de cuarenta (40) minutos cronometrados que estarán divididos en cuatro cuartos de diez (10) minutos cada uno con un intervalo de dos minutos entre el 1° y el 2° cuarto y entre el 3° y el 4° y un intervalo de 10 minutos entre el 2° y el 3° cuarto, para las todas las categorías.

5 - La cantidad mínima de jugadores se fija en cinco (5) para cada categoría, pudiendo los equipos incluir en planilla una cantidad de hasta doce (12) jugadores, pudiendo incluir cónyuges, con el límite de 1 cónyuge por categoría en el campo de juego . La firma de la planilla se podrá realizar hasta la iniciación del segundo tiempo (tercer cuarto).

6 - Para caso de empate entre dos o mas equipos se aplicará para desempatar en 1ª Instancia el Sistema Olímpico, o sea resultado entre ellos, en 2ª Instancia la diferencia de tantos entre los empatados solamente, en 3ª Instancia la diferencia de tantos entre todos los equipos de la zona y de subsistir el empate por Sorteo.

7 - El presente reglamento está supeditado a la interpretación o modificación que decida el Comité Olímpico por simple mayoría ya sea antes o durante la disputa del evento.

## REGLAMENTO DE BEACH VOLLEY

1 - Los equipos participantes deberán respetar las disposiciones del presente Reglamento y las que fueran de aplicación subsidiaria.

2 - Se aplicarán las reglas de juego aprobadas por la F.I.V.B. y el torneo será libre, pudiendo participar en el juego solo cuatro (4) jugadores debiendo ser por lo menos uno de ellos de sexo femenino en la categoría mixto. Se jugará con el sistema de anotación tradicional de puntos es decir con la existencia de cambios de saques.

3 - Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fixture confeccionado por la Comisión Organizadora de la Olimpiada. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros quince (15) minutos, vencido éste se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente.

4 - Las listas de inscripción de los equipos se complementarán con un mínimo de cuatro (4) jugadores y un máximo de seis (6), y el tiempo límite para completar la planilla de suplentes hasta la iniciación del primer Set.

5 - Antes de comenzar el encuentro se debe designar un Capitán por equipo que será el único capacitado para dialogar con el juez.

6 - Todos los jugadores deberán comenzar el juego con la indumentaria correspondiente, entendiéndose por esto a un pantalón corto o traje de baño, una camiseta o pechera es opcional debiendo estar visiblemente numerados. Los equipos deben tener una cierta uniformidad en la vestimenta. Los jugadores deben jugar descalzos, excepto cuando han sido autorizados por los árbitros a usar zapatillas. No se podrá ingresar a la cancha con elementos cortantes como: anillo, cadenas, relojes, etc.

7 - Los partidos se desarrollarán por alguno de los siguientes sistemas, debiendo las autoridades de ésta Olimpiada elegir uno de ellos antes del comienzo de las competencias según cantidad de equipos inscriptos y demás consideraciones:

Formato a: Un Set solamente. Gana el encuentro el equipo que gane el Set a quince (15) puntos, con una diferencia mínima de dos (2) puntos y con un límite de diecisiete (17) puntos.

Formato b: El mejor de tres (3) sets. Gana el encuentro el equipo que gana dos (2) Sets a doce (12) puntos cada uno, ganando el set el equipo que primero logra los doce puntos. En caso de empate en sets, el set decisivo (3ro) se juega como desempate con el sistema de Tie break, ganando el set el equipo que con una diferencia mínima de 2 puntos marca primero 12 puntos:

En caso de empate el juego continúa hasta que uno de los dos equipos alcance una diferencia de 2 puntos. No hay límite de puntos.

8 - Cada equipo tiene derecho a un máximo de cuatro (4) tiempos para descanso por set de 30 segundos cada uno, a solicitud del capitán del equipo.

9 - Respecto a los cambios de campo se aplicarán las siguientes reglas:

Formato a: Los equipos cambian de campo después de cada cinco (5) puntos jugados.

Formato b: Los equipos cambian de campo después de cada cuatro (4) puntos jugados.

## REGLAMENTO DE BOCHAS

1 - Los partidos se disputaran aplicando el reglamento vigente de la Confederación Argentina de Bochas, vigente desde 1999, con las dispensas que en éste se establecen.

2 - No se exige vestimenta especial, salvo el calzado, que deberá ser sin taco y de suela lisa (en canchas de tierra o similares).

3 - Los Delegados de bochas de los Consejos participantes, formarán el Comité Organizador. Dicho Comité se encargará de confeccionar el fixture y realizar los sorteos correspondientes 40 minutos antes de la iniciación. Se deberá determinar, teniendo en cuenta la cantidad de canchas disponibles y equipos participantes, el desarrollo del torneo.

En una de las especialidades, la primera ronda no podrá eliminar a simple pérdida, pero sí en las rondas siguientes. Habiéndose cumplido ésta, los torneos en otras especialidades, podrán hacerse a simple pérdida.

En especialidades de terceros o parejas, los equipos son libres, de caballeros y/o damas, pudiendo usar un suplente, de acuerdo con el art. 22 del reglamento de la CAB.

4 - Los partidos se realizarán a 15 tantos, salvo las finales que serán a 18 tantos. Los horarios de los partidos, estarán establecidos previamente en cada zona y tendrán una tolerancia de inicio de 15 minutos. El equipo que no se encuentre en la cancha vencido el plazo, perderá los puntos.

5 - En caso de empate en los puestos clasificatorios de alguna zona, los ganadores surgirán de aquellos que hallan obtenido la mayor cantidad de tantos a favor en la totalidad de los partidos. De subsistir la igualdad, se tendrá en cuenta el resultado del partido entre ambos, salvo que el empate sea entre más de dos equipos, en que se tomará primero la mayor diferencia de tantos a favor y en contra de cada uno.

6 - Las situaciones no contempladas en este reglamento, serán resueltas por mayoría de votos por el Comité Organizador.

## REGLAMENTO DE FUTBOL

### 1) Forma de Disputa:

1.1. Se disputarán en lo posible en zonas con igual cantidad de equipos cada una, las cuales se integrarán por sorteo, respetando como cabezas de zonas a los mejores ubicados en la última olimpiada. En cada una de las zonas jugarán todos contra todos y la clasificación será por puntos, ganador (2), empate (1) y perdedor (0).

En caso de igualdad de puntos se definirá de la siguiente forma:

- 1) El resultado entre equipos
- 2) Por diferencia de goles
- 3) Por goles a favor
- 4) Fair Play
- 5) Por sorteo, que se realizará en presencia de los delegados de los equipos involucrados y el coordinador general de ese deporte.

Si en la zona algún Equipo no se presentó a jugar algún partido no se tomará en cuenta la diferencia de goles de los partidos jugados contra ese Equipo, esta norma se aplicara a los puntos 2) y 3).

### 2) Definición de Torneo:

Los equipos clasificados primero o primero y segundo, según el caso y según la cantidad de equipos en cada zona, disputarán una ronda eliminatoria por el primer puesto. En caso de empate en el tiempo reglamentario, en semifinales y finales, se definirá por penales.

Los penales se ejecutarán de la siguiente forma: Serie de 5 ejecutados por 5 jugadores distintos; en caso de subsistir la igualdad, series de 1 penal hasta desnivelar sin repetir el ejecutante.

### 3) Tolerancia:

Vencido el horario de iniciación de los partidos, no habrá más de quince (15) minutos de tolerancia en el comienzo de los mismos. Vencido dicho tiempo, el ó los equipos que no reúnan el mínimo de jugadores exigibles perderán los puntos en disputa.

Si existiera acuerdo de ambos delegados dentro de los primeros quince (15) minutos, podrá demorarse quince (15) minutos adicionales por sobre lo establecido, haciendo conocer al encargado de cancha y al árbitro, dejando constancia en la planilla de control.

No se permitirá a posteriori ningún acuerdo entre los delegados.

El equipo que no se presente a jugar un partido automáticamente perderá los puntos en disputa y el resultado se fija en 2 - 0 a favor del Equipo que se presentó.

### 4) Número de Jugadores y edades:

En todas las categorías, Libres (sin límite de edad), Juniors (nacidos en 1973 y anteriores), Seniors (nacidos en 1966 y anteriores) y Maxi (nacidos en 1960 y anteriores) (admitiéndose, como excepción la inclusión de hasta dos jugadores clase 1961 y 1962, tratándose únicamente de profesionales); los partidos serán disputados por dos equipos de once (11) jugadores cada uno y no menos de siete (7) en el campo de juego.-En la categoría super maxi (clase 1955 y anteriores, mayores o iguales a 51 años), admitiéndose como excepción la inclusión de hasta dos jugadores clase 1956 (únicamente

profesionales), se jugará en equipos de nueve jugadores (8 de campo mas el arquero), disputándose el partido con al menos seis (6) jugadores.-

#### **5) Vestimenta:**

El equipo usual de cada jugador estará compuesto de la correspondiente camiseta con el color de la delegación a la que corresponda con números correlativos perfectamente visibles.

#### **6) Duración de los partidos:**

Los partidos comprenderán dos períodos iguales de 35 minutos cada uno para todas las categorías con un descanso de 10 minutos entre ambos.

#### **7) Cambios durante el partido:**

Se podrán realizar hasta seis (6) cambios de jugadores incluyendo al arquero, pudiendo el jugador reemplazado reingresar al campo de juego computándose como un cambio más.

#### **8) Delegados:**

Cada Delegación deberá designar a su Delegado en Fútbol, que será una persona que esté o no incluido en la lista de buena fe del equipo.

El delegado será encargado de hacer conocer a los Capitanes y Jugadores, las reglas de juego a efectos de lograr el máximo de corrección en la disputa de los partidos de fútbol. Representará a su equipo ante el Comité Olímpico y el Tribunal de Disciplina y solamente en los partidos podrá delegar esa función al Capitán de su Equipo para ante el encargado de cancha, la mesa de control y el coordinador de la organización.

#### **9) Planilla de Control:**

En la misma se detallará: nombre y apellido de cada jugador, en forma correlativa a su numeración, número de legajo profesional, número de documento, firma autógrafa y nominación del jugador que hará de Capitán. La planilla deberá completarse antes del comienzo del partido.

El veedor deberá verificar los inscriptos en las planillas correspondientes, solicitando el documento de identidad de los jugadores detallados, sin excepción.

#### **10) Tarjeta Azul:**

Con el propósito de lograr un alto espíritu de caballerosidad los jueces podrán usar la Tarjeta Azul para expulsar temporariamente, mínimo cinco minutos, a aquellos jugadores que considere oportuno brindarles una pausa de reflexión acerca del evento deportivo.

Sin perjuicio de ello, se aplicarán las Tarjetas Amarillas y Rojas según la forma tradicional.

**11)** Ante toda duda se aplicará lo dispuesto por el reglamento de la A.F.A.

**12)** El presente reglamento está supeditado a la interpretación ó modificación que decida el Comité Olímpico por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa del evento.

## REGLAMENTO DE GOLF

- 1 - Se jugarán 36 hoyos Medal Play. El jueves será utilizado para que los competidores puedan efectuar un reconocimiento de la cancha. Las competencias tendrán lugar los días viernes 1 y sábado 2 de Diciembre.
- 2 - Se competirá en dos categorías con handicap 0 a 18 y 19 a 36, las que incluyen tanto Femenino como Masculino.
- 3 - Podrán participar por cada Delegación la cantidad de jugadores que cada Delegación inscriba, dado que el desarrollo del torneo alcanza mayor interés cuando aumenta el número de participantes.
- 4 - Los horarios de salida se harán por Handicaps similares el primer día, el segundo día se hará por score.
- 5 - Las salidas se constituirán por grupos de cuatro (4) jugadores.
- 6 - Resultará ganador el jugador que realice la menor cantidad de golpes netos en cada categoría.
- 7 - De resultar empate se realizará el desempate automático de acuerdo con lo que fija el reglamento de la cancha en que se realiza el torneo.
- 8 - Cualquier situación que se suscite no contemplada en este reglamento, será resuelto por el Capitán de la cancha donde se realice el torneo, teniendo en cuenta el Reglamento de la Asociación Argentina de Golf.

## REGLAMENTO DE NATACION

### 1 - CATEGORIAS

Las categorías son las establecidas en la Circular General a Delegaciones

2 - Para el desarrollo de cada prueba se agruparán los competidores conforme las categorías de la citada Circular General.

3 - En cada prueba se tratará de completar con los competidores todos los andariveles. A tal fin se podrán agregar competidores de otras categorías menores (En nuestro caso de mayor edad). Para el caso de competiciones masculinas se podrán agregar competidoras femeninas de cualquier categoría.

4 - Los equipos de posta estarán integrados por cuatro nadadores, debiendo nadar los 25mts cada uno en forma de relevo consecutivo, en caso de que uno de los equipos no contara con la cantidad de nadadores del mismo sexo se podrá hacer mixto y competirá en la posta masculina, o podrán ser 3 con repetición de 1 nadador.

5 - Serán admitidos como participantes los inscriptos en las listas de Buena Fe de cada Delegación.

6 - Interpretación del Reglamento.

El presente Reglamento está supeditado a la interpretación o modificación que decida el Comité Olímpico por simple mayoría, ya sea o antes o durante la disputa del evento.

## **REGLAS**

### 1-LARGADA

En caso que un nadador inicie la largada antes del silbato, se deberá suspender la competencia y reiniciarla. Igualmente se procederá en el segundo intento. Pero si por haber fracasado las dos largadas anteriores, aquel/llos nadador/res que cometieron esta infracción en la tercera largada, quedaran automáticamente descalificados de la competencia, aunque no hubiesen realizado ninguna largada o salida antes del tiempo reglamentario en los dos intentos anteriores.

### 2-VUELTAS Y LLEGADAS

Para los estilos PECHO Y MARIPOSA, en las vueltas, el nadador deberá tocar el borde o pared de la pileta con ambas manos o pies simultáneamente, ( no es válido con una sola mano o un solo pie). Caso contrario, quedará descalificado. Para la llegada deberá tocar con ambas manos simultáneamente. Para los estilos CRAWL y ESPALDA bastará con que el nadador toque el borde o pared con una mano o un pie. En la llegada deberá tocar el borde con al menos una mano.

### 3- COMPETENCIA DE ESTILO LIBRE

Se considerará estilo LIBRE a cualquier estilo a elección del competidor.

#### 4- ANDARIVELES

El competidor que durante la competencia atraviese parte de su cuerpo el andarivel contrario, quedará descalificado.

5- Cada nadador competirá en el andarivel que le resulte asignado por sorteo previo. Todas las delegaciones deben competir en todos los andariveles.

Ej: Se toman el N° de competencias, se divide por el N° de delegaciones, y de la carrera de 1 a 5 se designan los andariveles, de la carrera 6 a 10 se rotan. No es la mismo para el nadador los andariveles de la punta que los centrales.

## REGLAMENTO DE PADEL

### **1 - CATEGORIAS:**

Las categorías se dividirán por edades según las definiciones generales de estas olimpiadas, es decir:

FEMENINO LIBRE: Sin limite de edad

FEMENINO MAYORES JUNIORS: Clase 1973 y anteriores

MASCULINO LIBRE: Sin limite de edad

MASCULINO MAYORES JUNIORS: Clase 1973 y anteriores

### **2 - EQUIPOS:**

Existe un limite de 4 Parejas que cada Delegación puede presentar en cada categoría, las que competirán en forma individual. Cada pareja debe presentar los nombres de los jugadores al ratificar su inscripción en la categoría.

Ningún jugador podrá integrar dos parejas de la misma categoría.

### **3 - SISTEMA DE DISPUTA:**

Se formarán zonas (en base a cabeza de serie) de acuerdo con la cantidad de equipos inscriptos en cada categoría, tratando de asegurar a todos los equipos la disputa de un mínimo de dos (2) partidos.

Todos los partidos se definirán al mejor de tres sets cortos (Sistema Tie Break).

Se aplicará estricto WALK - OVER luego de transcurrido quince ( 15) minutos de la hora prevista para la iniciación de cada encuentro.

Se otorgarán dos (2) puntos por cada partido ganado, un ( 1 ) punto por partido perdido y cero (0) punto por la no presentación a disputar el partido (W.O.).

### **4 - CLASIFICACION:**

De cada una de las zonas, se clasificarán dos (2) equipos para las rondas finales, las que se disputarán por eliminación simple. En caso de igualdad en la sumatoria de puntos en la etapa clasificatoria, se definirá la posición en la zona de acuerdo con el siguiente orden:

- a) Resultados del partido entre si (Sistema Olímpico).
- b) Diferencia de Games (a favor y en contra) en los partidos entre si.
- c) Diferencia de Games (a favor y en contra) en todos los partidos jugados en esa zona.
- d) Sorteo.

5 - El presente reglamento esta supeditado a la interpretación o modificación que decida el Comité Olímpico por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa del evento.

## REGLAMENTO DE PELOTA A PALETA

- 1) El torneo se realizará en una sola categoría, por pareja, no existiendo límite de equipos por Delegación. Se admite la inscripción de un suplente por cada pareja o para cualquiera de las integrantes de cada Delegación.
- 2) Todos los partidos se disputarán a veinticinco (25) tantos sin alargues y sin revancha, excepto en la semifinal y final que será de treinta (30) tantos.
- 3) En caso de empate en la zona de clasificación se resolverá por el sistema olímpico (el ganador entre si), en su defecto por tantos a su favor, tantos en contra o por sorteo.
- 4) Los partidos se realizarán aplicando las normas de la Federación Argentina de Pelota a Paleta.
- 5) La clasificación se hará en zonas conforme a la determinación de la Comisión Organizadora previo a la iniciación del torneo.
- 6) Cada Delegación nombrará un delegado, el cual integrará la Comisión Organizadora y lo representará en la competencia.
- 7) Toda controversia, infracción o situación no prevista en el presente reglamento, será resuelto por la Comisión Organizadora de la Olimpiada.
- 8) El presente reglamento está supeditado a la interpretación o modificación que decida la Comisión Organizadora por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa de la competencia.

## REGLAMENTO DE PESCA

### CAÑA LIBRE - LANZAMIENTO LIBRE

- 1 - Una vez comenzada la prueba, no se permitirá el ingreso de nuevos participantes.
- 2 - El lugar de pesca será numerado y los participantes se ubicarán en el lugar correspondiente por sorteo. Los participantes deberán conservar el lugar asignado y solamente podrán cambiar de pesquero en el caso que no moleste a otro u otros compañeros.
- 3 - Por ninguna causa podrá abandonar la caña estando la línea en el agua; en caso de ausentarse deberá levantar la misma y solicitar permiso al Control o al Fiscal de la prueba.
- 4 - El equipo de pesca autorizado será:
  - A) Real y nylon, libre
  - B) Líneas de hasta 3 (tres) anzuelos de cualquier tamaño.
  - C) La plomada deberá ser de plomo macizo.
  - D) Dicho equipo podrá ser cambiado cuando el participante lo crea conveniente.
- 5 - La carnada será libre, exceptuando peces vivos y/o la carnada artificial EXCEPTO EN PESCA DE LAGUNA: cada participante se proveerá la carnada.
- 6 - No está permitido:
  - A) Usar ceba
  - B) Utilizar robadores, señuelos, barriletes, y/o aparatos similares
  - C) Usar boyas o flotadores (EXCEPTO EN LAGUNA).
  - D) Hacer lanzamiento a mano.
  - E) Ceder o recibir piezas de otro participante.
  - F) Efectuar lanzamiento de "Guadaña" u otro que ponga en peligro la seguridad de los demás participantes.
- 7 - Está permitido:
  - A) Tener varias cañas de repuesto.
  - B) Recibir ayuda del control del sector.
  - C) Recoger a mano por rotura de caña y/o reel, después del último pasahilo, hacia la empuñadura de la caña.
  - D) Cambiar de pesquero para extraer una pieza que después de enganchada se desplace a otro pesquero vecino o que enrede la línea de otro pescador, previa autorización del Control del sector.
  - E) Usar bicheros.( sin autorización del control )
- 8 - Toda pieza cobrada viva y aunque estuviera mutilada, tendrá valor. No serán válidas las piezas que estando prendidas de una línea perdida, sean recogidas por algunos de los participantes. Cuando la pieza cobrada viniera enganchada de dos o mas líneas, se adjudicará al pescador dueño del anzuelo que está prendida la misma; de estar prendida por mas de un anzuelo de distintas líneas, se dividirá el peso y los puntos, salvo en el caso de que uno de los anzuelos este prendido de la boca (en este caso se computa este).

9 - Las piezas que se extraigan después del silbato que indica la finalización del tiempo, serán consideradas válidas. Si al finalizar el tiempo alguno de los participantes tuviera prendida una pieza que por su tamaño no pudiera levantar . inmediatamente, podrá disponer de 15 minutos para tal fin; vencido dicho plazo la pieza será nula.

10 - Será ganador el participante que haya obtenido la pieza de mayor peso. A igualdad de peso se computarán los puntos obtenidos según el art. 11. A igualdad de peso y puntos se tomará la ganchera mas pesada.

11 - Toda pieza cobrada para su computo será pesada y valdrá un ( 1 ) punto.

12 - Cualquier situación no prevista en el presente REGLAMENTO será resuelta por el Fiscal de la prueba y/o la Subcomisión de Pesca y su resolución será inapelable.

## REGLAMENTO DE TEJO

- 1 - El juego se desarrollará en una cancha rectangular de 12 metros de largo por 3 de ancho con una línea en el centro que la dividirá en 2 campos iguales de 6 x 3 metro.
- 2 - Cada equipo (individual o pareja) jugará con 6 bochas que deberán estar diferenciadas por distintos colores o alguna marca.
- 3 - Al comenzar el partido el bochín deberá ser arrojado por el equipo que haya sido favorecido en el sorteo y en los siguientes juegos por el que ganó puntos en la ronda anterior.
- 4 - El bochín arrojado debe ubicarse dentro de la cancha opuesta a la línea del tiro. Cada equipo tendrá 2 oportunidades para cumplir con ello, si fracasa en sus intentos el bochín pasa a ser arrojado por el equipo contrario, con igual cantidad de oportunidades, pero iniciando el juego el primero.
- 5 - Si el bochín sale de la cancha el juego queda anulado y se continuará el partido - sin que los equipos obtenga puntos-, del lado opuesto iniciándolo el que lo hizo en el juego invalidado.
- 6 - Las bochas y el bochín que toquen las líneas de la cancha serán eliminadas en el juego que se disputa.
- 7 - Cada juego será ganado por el equipo que coloque por lo menos una de sus bochas mas cerca del bochín y los puntos obtenidos se determinarán por la cantidad de bochas más cercanas al bochín.
- 8 - El partido se jugará a 12 puntos, salvo los encuentros finales que se desarrollarán a 15.

## REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

### **1 - SISTEMA DE DISPUTA:**

- Se competirá en forma individual.
- Cada partido se jugará al mejor de tres (3) Sets.
- Cada Set es de veintiún (21) tantos, definiéndose en caso de empate en veinte (20) tantos, en favor del primero que obtenga dos (2) tantos de diferencia.
- El saque es libre.
- Realizarán cinco (5) saques cada jugador, en forma alternada.

### **2 - COMPETENCIA:**

Se plantea la competencia en tres etapas (de acuerdo con la cantidad de Delegaciones participantes)

### **3 - PRIMERA ETAPA:**

Los jugadores se dividen en cuatro zonas, o dos zonas según la cantidad de participantes.- Los representantes de cada Delegación se ubicarán en distintas zonas para evitar eliminarse entre si.

Cada Delegación deberá informar por escrito el orden y nombre de cada uno de los jugadores. Luego se sorteará el orden que le corresponderá a cada Delegación.

En cada Zona compiten todos contra todos, participando el total de jugadores.  
Clasifican en esta Etapa los dos primeros jugadores de cada Zona.

### **4 - SEGUNDA ETAPA:**

Los dos primeros de cada zona pasan a cuartos de final (en caso de que se formen las cuatro zonas) por eliminación simple, jugando primeros contra segundos de distintas zonas. Los ganadores pasan a semifinales y los ganadores de ésta, pasan a la Final. Los perdedores de semifinales juegan por el tercer y cuarto puesto.

5 - Los jugadores deben estar en el lugar de juego a la hora prevista para la iniciación del partido y se aplicará estricto W.O. luego de transcurridos 15 minutos de la misma.-

6 - El presente reglamento está supeditado a la interpretación o modificación que decida la Comisión Organizadora por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa del torneo

## REGLAMENTO DE VOLEY

1 - Los equipos participantes deberán respetar las disposiciones del presente Reglamento y las que fueran de aplicación subsidiaria.

2 - Se aplicarán las reglas de juego de la F.I.V.B. y el torneo será libre, no entendiéndose por esto la participación de ambos sexos en el mismo equipo. Se jugará con el Sistema Rally-Point (Sets de 25 puntos cada uno con el sistema de Tie Break).

3 - Se deberán respetar los horarios establecidos en el Fixture confeccionado por la Comisión Organizadora de la Olimpiada. Se fija como tiempo límite de tolerancia para la iniciación de los encuentros quince (15) minutos, vencido éste se cerrarán las planillas perdiendo los puntos el equipo que no se presente.

4 - Los equipos no podrán ingresar a la cancha con menos de seis (6) jugadores. La lista de inscripción se complementará con un mínimo de seis (6) jugadores y un máximo de doce (12) y el tiempo libre para completar la planilla de suplentes hasta la iniciación del primer Set. Pudiéndose optar por tener un Jugador Libero.

5 - Antes de comenzar el encuentro se debe designar un capitán por equipo que será el único capacitado para dialogar con el juez.

6 - Todos los jugadores deberán comenzar el juego con la indumentaria correspondiente, entendiéndose por esto camisetas numeradas y del mismo color, siendo optativo el resto de la vestimenta. No se podrá ingresar a la cancha con elementos cortantes como: anillos, cadenas, relojes, etc.

7 - Los partidos se desarrollarán a tres (3) Sets ganados, incluidas las semifinales y finales.

En caso de que la competencia se desarrolle en el Sistema Todos contra Todos, los partidos también se jugarán a tres (3) Sets ganados. En caso de empate se jugará con TIE BREAK a 15 puntos y con diferencia de dos tantos como mínimo.