

Reglamentos deportivos

***Juegos Nacionales
Adultos Mayores***

2025

CONTENIDOS

AUTORIDADES.....	3
ORGANIZACIÓN.....	4
AJEDREZ.....	5
CIRCUITO DE HABILIDADES MOTRICES.....	6
NEWCOM (VÓLEIBOL ADAPTADO)	10
ORIENTACIÓN.....	11
PÁDEL.....	14
SAPO.....	16
TEJO.....	17
TENIS	20
TENIS DE MESA.....	21
TRUCO	22



AUTORIDADES

Secretaría de Turismo, Ambiente y Deportes de la Nación **Lic. Daniel SCIOLI**

Secretario

Subsecretaría de Deportes **Ing. Diógenes DE URQUIZA**

Subsecretario

Dirección Nacional de Desarrollo Deportivo Ciudadano **Sr. Ignacio DO REGO**

Director Nacional



ORGANIZACIÓN

Dirección Nacional de Desarrollo Deportivo Ciudadano:

Miguel Sánchez 1050 – CABA

dndesarrollodeportivo@deportesar.gob.ar

Coordinación de Logística:

Sr. Ariel BREA

abrea@deportesar.gob.ar

Coordinación de Competencias:

Lic. Juan Manuel AGUIRRE

jaguirre@deportesar.gob.ar

Lic. Santiago FRIDMAN

sfridman@deportesar.gob.ar

Lic. Sergio GARCÍA

sergiogarcia@deportesar.gob.ar

Coordinación de Recursos Humanos:

Lic. Julián CRUDO

jcrudo@deportesar.gob.ar

Coordinación de Cómputos y Comunicación:

Lic. Leonardo BALLESTERO

lballestero@deportesar.gob.ar

Coordinación de Capacitaciones:

Sr. Horacio Fabián CANEIRO

fcaneiro@deportesar.gob.ar

Ajedrez

1. Participantes

- 1.1. Para la categoría Personas Mayores el equipo estará conformado por 5 (cinco) jugadores más 1 (un) entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Dos (2) femeninos y tres (3) masculinos o viceversa más un entrenador o acompañante.
- 1.3. Cuatro (4) femeninos y uno (1) masculino o viceversa más un entrenador o acompañante.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FIDE.

3. Sistema de Competencia

- 3.1. La modalidad de juego será competitiva.
- 3.2. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y se disputará conforme al sistema Suizo a 7 rondas.
- 3.3. Los jugadores de cada equipo se sentarán alternando colores en los tableros impares y pares. El color asignado en el pareo será el que se tendrá que utilizar en los tableros impares.
- 3.4. El resultado final del match, según lo establecido por la FIDE, en sus últimas competencias se le darán 2 puntos al equipo que gane el match, 1 al que empate y 0 al que pierda, y solo sumarán los puntos obtenidos por cada jugador para ser utilizado como el primer criterio de desempate.
- 3.5. El tiempo de reflexión será de 50 minutos con 10 segundos por jugada desde la jugada 1.
- 3.6. El capitán del equipo será el primer tablero de este y el único que podrá ser consultado sobre propuestas de tablas por los integrantes de su equipo.
- 3.7. Toda comunicación entre jugadores deberá hacerse en presencia de un árbitro.

4. Criterios de Desempate

- 4.1. En caso de empate en cualquier puesto se aplicará los siguientes sistemas en el presente orden:
 - Suma de puntos totales de cada jugador
 - Bucholz Top.
 - Progresivo.
 - En caso de persistir la igualdad se definirá por el resultado individual entre los equipos empatados.
 - Mayor número de victorias.
 - Sorteo.

5. Lista de Buena Fe

- 5.1. Las provincias no podrán cambiar el orden de tableros establecidos en la lista oficial.
- 5.2. En caso de no respetar este criterio los jugadores mal ubicados perderán su partida.

Circuito de Habilidades Motrices

1. Participantes

- 1.1. Cada equipo estará conformado por 2 (dos) participantes, uno de género masculino y otra de género femenino, más un entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el presente Reglamento, desarrollado especialmente para los Juegos Nacionales Adultos Mayores.
- 2.2. La Organización establecerá un listado de pruebas posibles de ser implementadas para la competencia, las cuales tendrán determinadas exigencias de habilidades neuromotoras -y en algunos casos también intelectuales- por parte de los participantes.

Las pruebas se encuentran detalladas más adelante, en el presente reglamento.

- 2.3. En la Reunión Técnica de la disciplina, se informará sobre cuáles serán las pruebas seleccionadas por la Dirección de Competencias de los Juegos Nacionales Adultos Mayores, para las dos primeras jornadas, de la presente edición.
- 2.4. En la misma instancia se informará a los entrenadores/delegados cuál será el cronograma de competencias establecido para el desarrollo de las pruebas seleccionadas.
- 2.5. Todas las competencias se realizan en parejas (equipo provincial). En la jornada de formato cooperativo se podrán agrupar varias parejas en equipos combinados, según lo disponga la Organización, de acuerdo con la programación de pruebas. En este caso las provincias integrantes de estos equipos sumarán los puntos correspondientes al puesto que hayan obtenido
- 2.6. Cada prueba realizada otorgará un determinado puntaje a los primeros 8 equipos en la clasificación, según el siguiente cuadro:

Puesto	Puntaje
1ero	10pts.
2do	8pts.
3ero	7pts.
4to	6pts.
5to	5pts.
6to	4pts.
7mo	3pts.
8vo	2pts.

- 2.6.1. Todas las parejas que se presenten a competir y no queden clasificadas entre las primeras 8 (ocho), sumarán 1 (un) punto de presentación por cada prueba.
- 2.7. La propuesta tendrá un total de 3 jornadas:
 - Jornada 1: Kermesse.

- Jornada 2: Circuitos o relevos de destrezas.
 - Jornada 3: Formato cooperativo.
- 2.7.1. Kermesse: 6 puestos con juegos/desafíos en donde c/u obtendrá su puntaje por resolver el desafío. Todas las parejas deberán pasar por todos los puestos y llevar consigo un cartón, en donde les irán marcando/ firmando que resolvieron el desafío y cuántos puntos obtuvieron en cada uno. Del mismo modo, habrá un registro oficial en cada stand.
- 2.7.2. Circuitos de destrezas/relevos: en esta jornada se realizarán competencias de destrezas y habilidades combinadas, en formato de circuitos y/o relevos, en donde irán sumando puntos según cada circuito y su complejidad.
- 2.7.3. Formato cooperativo: última jornada, en donde deberán resolver desafíos en equipos conformados por varias parejas juntas. La cantidad de parejas agrupadas por equipo dependerá del número total de participantes. Cada equipo sumará la misma cantidad de puntos obtenidos en la competencia para todas las parejas que lo conforman.

3. Detalle de las Pruebas:

Del siguiente listado serán seleccionadas, por la Dirección de Competencias de los desafíos, para la presente edición, algunas actividades:

3.1. Relevé de bastón – trivia

En este juego, los equipos compiten en una carrera divertida y dinámica donde el conocimiento se fusiona con la velocidad.

Cada participante debe responder correctamente una pregunta de trivia antes de pasar el testigo al siguiente corredor.

Este formato fomenta el pensamiento rápido y el trabajo en equipo al tiempo que añade un toque emocionante a las carreras de relevos tradicionales.

Mientras los corredores atraviesan las estaciones, deben estar preparados para abordar diversos temas: desde historia y cultura popular hasta ciencia y geografía. Combinar actividad física y desafío mental mantiene a los participantes motivados y comprometidos, convirtiéndola en una experiencia memorable de trabajo en equipo.

3.2. Relevé de laberinto de estallidos de globos

Esta carrera combina agilidad, equilibrio y trabajo en equipo. Los participantes deben transitar con cuidado por un mini-laberinto mientras mantienen un globo sostenido de forma segura entre sus rodillas, poniendo a prueba su coordinación y control.

Al llegar a la meta, los jugadores intentan hacer estallar el globo y celebran su victoria con un fuerte estallido.

3.3. Relevé de equilibrio hombro con hombro

En el relevé de equilibrio hombro con hombro, los participantes trabajan en parejas y sostienen un objeto entre sus cuerpos mientras corren.

Esta actividad requiere trabajo en equipo, comunicación y coordinación para mantener el equilibrio y la velocidad. Este relevé es un método exigente pero divertido para mejorar las habilidades físicas y mentales, a la vez que fomenta la confianza entre los compañeros.

Participar en este relevé puede mejorar la concentración, fortalecer los músculos centrales y estimular la colaboración.

3.4. Relevos con habilidades técnico-deportivo

En este desafío los participantes deberán poner en práctica distintas habilidades técnicas deportivas. Esquivarán conos conduciendo una pelota con los pies, deberán driblar botando la pelota -como en básquet/handball- con ambas manos, lanzarán para encestar en un aro, deberán trasladar una pelota utilizando palo hockey e implementar precisión en el gesto de remate de vóleybol, para acertar a un objetivo cercano. Serán contemplados los aciertos y la eficiencia en cuanto al tiempo utilizado por cada pareja, adaptándose a las consignas transmitidas por la Coordinación de la disciplina.

3.5. Carrera por el equilibrio del libro

En esta divertida carrera de relevos, los participantes equilibran un libro sobre sus cabezas mientras recorren un circuito simple.

El desafío comienza con los competidores formando una hilera, cada uno con un libro cuidadosamente colocado sobre la cabeza. Los participantes deben caminar rápidamente —o, para los más atrevidos, correr— hacia un punto de retorno designado y regresar para entregar el libro al siguiente miembro del equipo. Si el libro cae, deben regresar a la línea de salida y volver a iniciar el recorrido.

3.6. Relevé de formación de palabras

En este relevé, los jugadores se dirigen hacia una pila de letras apoyadas sobre una mesa, seleccionando una antes de regresar rápidamente a su equipo. A medida que cada participante regresa, contribuye con su letra para formar la palabra.

Los equipos deben trabajar juntos para deletrear una palabra o frase específica con las letras que han seleccionado. Esta dinámica promueve el trabajo en equipo y la comunicación, fomentando que los participantes ideen la mejor manera de organizar sus letras bajo la presión del tiempo.

La expectación aumenta a medida que los equipos revelan su última palabra o frase, lo que estimula un sentido de logro y unidad.

3.7. Relevé con armado de rompecabezas

En este relevé, los jugadores corren hacia una pila de partes/cubos de rompecabezas y vuelven al lugar de inicio en donde está la mesa/soporte en la que deben terminar de armar la imagen seleccionada con anterioridad.

3.8. Tumbas latas gigante

Desde un punto de lanzamiento, se debe patear una pelota de fútbol y voltear “latas” tachos “gigantes”. Según los volteos logrados, se van sumando puntos.

3.9. Cornhole

El cornhole (también conocido regionalmente como lanzamiento de sacos o bolsas) es un juego en el que los jugadores o equipos se turnan para lanzar bolsas de tela a un tablero inclinado con un agujero en el extremo. El objetivo del juego es sumar puntos ya sea colocando una bolsa en el tablero (un punto) o metiéndola por el agujero (tres puntos).

3.10. Bowling gigante

Desde un punto determinado, se debe lanzar una pelota y voltear la mayor cantidad de “bolos”. Según los volteos logrados, se van sumando puntos, teniendo 3 tiros en cada pasada.



3.11. Minigolf

Desde una zona de salida, se golpea con un implemento, a modo de palo de golf, una pelota de tenis hacia 3 posibles “arquitos” con diferentes puntajes c/u. Se realizarán 3 intentos y se sumará la cantidad de puntos obtenidos.

3.12. Precisión-Básquet

Desde la zona de lanzamiento, hay 4 oportunidades de emboque de pelotas de básquet a 3 aros con diferentes puntajes c/u.

3.13. Corchos y vasos

Juego de emboque clásico, en donde se deben lanzar desde el sector demarcado una cantidad de corchos por persona en un tiempo determinado, y se van sumando los puntos correspondientes.

3.14. Jenga gigante

Con piezas de gran tamaño, se juega al tradicional juego, en donde se van sacando cada una de ellas y apilando. Al equipo que se le cae la torre pierde la partida.

3.15. Tuberías-Traslado en equipo

Cada equipo debe lograr trasladar pelotitas de pelotero desde la salida hasta embocarla en un canasto, con el uso de partes de canaletas de pvc. Con el aporte de cada uno lograrán formar una cañería larga para hacer llegar las pelotitas a su destino.

Sumará puntos quien logre trasladar la mayor cantidad, en un tiempo determinado.

Aclaración: Para la jornada de juegos cooperativos, algunos de los desafíos podrán ser comunicados minutos antes del inicio, ya que no estarán dentro del presente listado de actividades.

4. Premiación:

Se premiará a las parejas provinciales ganadoras de 1er puesto, 2do puesto y 3er puesto, definidas por sumatoria total de puntos, entre todas las competencias oficiales realizadas.

Newcom (Vóleibol adaptado)

1. Participantes

- 1.1. Cada equipo estará integrado por 9 (nueve) jugadores, los cuales deberán ser 3 femeninos, 3 masculinos y 3 suplentes sin distinción de género más 1 entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Se nombrará a un capitán el que será único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FEVA, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones para los Juegos Nacionales Adultos Mayores:
- 2.2. Las dimensiones de la cancha se podrán adecuar y adaptar a las dimensiones del lugar disponible.
- 2.3. El balón utilizado será el oficial según reglamento FEVA, o el dispuesto por la Organización.
- 2.4. Solo en caso de una lesión comprobada por el médico del partido se autorizará a reemplazar un jugador por otro del género opuesto, si es que en el banco de suplentes no hubiera más jugadores del género del lesionado.

3. Sistema de Puntuación:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador.
- 0 (cero) puntos al equipo perdedor.
- 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.
- El resultado ante la no presentación de un equipo es de 2 sets a 0 (15-0/15-0), para el equipo presente.

4. Criterios de Desempate:

- 4.1. En la Fase inicial, para definir las posiciones de cada zona, caso empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.
- 4.2. En caso de empate entre más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor cantidad de sets a favor.
 - Menor cantidad de sets en contra
 - Menor cantidad de puntos en contra.
 - Mayor cantidad de puntos a favor.
 - Sorteo.

5. Criterios de determinación de las posiciones para la Fase Final:

- 5.1 Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado” (ver Anexo 3 “Sistema de Competencia de Adultos Mayores”), se utilizarán los siguientes coeficientes:
 - Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados, dividido la cantidad de partidos jugados.
 - Mayor cantidad de sets a favor, dividido la cantidad de partidos jugados.
 - Menor cantidad de sets en contra, dividido la cantidad de partidos jugados.
 - Menor cantidad de puntos en contra, dividido la cantidad de partidos jugados.
 - Mayor cantidad de puntos a favor, dividido la cantidad de partidos jugados.
 - En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear.

Orientación

1. Participantes

- 1.1. El equipo estará conformado por 2 (dos) jugadoras de género femenino y 2 (dos) jugadores de género masculino. Los 4 (cuatro) integrantes del equipo participarán de la competencia individual, en su género correspondiente con su orden de salida, y además conformarán las 2 (dos) parejas mixtas.
- 1.2. El equipo se completará con un entrenador o acompañante. Todos los integrantes del equipo deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.3. Las categorías serán:
 - Individual femenino.
 - Individual masculino.
 - Dobles mixto.
- 1.4. Se nombrará a un capitán o entrenador, quien será el único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Recorrido: La actividad consiste en realizar un recorrido con puntos de control marcados en un mapa, desplazándose, caminando entre un punto y otro, siguiendo el orden numérico, por senderos de fácil acceso, al llegar a un punto de control identificados con la baliza y pinza marcadora del deporte de orientación, se presenta al juez quien le informará las acciones a seguir:
 - Elegirá 1 (un) mapa dentro de 4 (cuatro) posibles, los cuales estarán identificados con las letras A, B, C, D, y se encontrarán del reverso en una mesa, en cada uno de ellos estarán asignados 4 (cuatro) rumbos diferentes.
 - Se le indicará al jugador que haga la determinación del rumbo, utilizando el mapa entregado, y su brújula.
 - El jugador deberá seleccionar la opción correcta dentro de las 4 (cuatro) posibilidades diferentes representadas por un color (ROJO, VERDE, AZUL, AMARILLO), sólo una de ellas se corresponde con su elección de mapa.
 - En cada punto de control realizará esas acciones y en algunos de estos puntos (la mitad del total, como máximo) se podrá cronometrar el tiempo que tardó en determinar el rumbo. Iniciará con la mano sobre el mapa, finalizará al decir al juez que terminó y ya tiene el resultado. El juez registrará el color y el tiempo en la tarjeta de control del jugador/a. Al cumplimentar el recorrido de todos los puntos de control se dirigirá a la llegada, cruzará la meta y entregará su tarjeta en la mesa de control.

3. Largada

- 3.1. Se realizará según haya tocado el sorteo en la reunión técnica previa, e informado el orden de partida de cada jugador.
- 3.2. El atleta ingresará al sector marcado como largada en un primer paso; identificando sus datos, número de pectoral, y su tarjeta de control. Al paso siguiente; se entregará el mapa indicando el recorrido a seguir, según su categoría. Y en el último paso se indicará mediante una señal auditiva y luminosa la orden de largar y empezar a hacer su recorrido.
- 3.3. Cada participante saldrá en un orden de intervalo de 2´ minutos. Todos los competidores deberán presentarse con anticipación a su orden de salida en la largada.



4. Puntos de control

- 4.1. Los puntos de control estarán marcados en el mapa mediante un círculo y estarán indicando el recorrido a seguir, en el orden numérico.
- 4.2. En el terreno estarán fácilmente identificados en la zona con las balizas del deporte de orientación, la pinza marcadora y su número que indica el puesto de control. En ese lugar elegirán un mapa, de 4 (cuatro) posibles (A, B, C, D) y harán la determinación de rumbos, se colocarán carteles de 4 (cuatro) colores (Rojo, Verde, Azul, Amarillo) determinando cuál es el indicado con el rumbo asignado, entregado en el mapa en ese sector.
- 4.3. En el caso de algunos puntos de control (un máximo el 50% del total) se encontrará un juez que se encargará de cronometrar el tiempo que el atleta demore en resolver la determinación del rumbo. Ese resultado y el tiempo empleado serán registrados en la tarjeta de control del participante.

5. Llegada

- 5.1. Al concluir su recorrido se acercará hasta la meta, entregará su tarjeta (la cual debe preservar y cuidar, ya que la pérdida de la misma significará la descalificación del atleta) en la mesa de control. Seguirá su recorrido para hidratarse y en caso de solicitar asistencia médica se brindará su atención.

6. Resultados

- 6.1. El resultado ganador de la prueba será el atleta que haya hecho su recorrido correctamente y posea el menor tiempo total (de la suma de la determinación del rumbo en cada uno de los puntos de control por los cuales haya pasado).
- 6.2. Lo mismo sucederá en la prueba por parejas, donde se sumarán todos los tiempos individuales para conformar un sólo tiempo de recorridos.

7. Clasificación

- 7.1. El ganador de la prueba será el atleta que haya hecho su recorrido correctamente, pasando por todos los puntos de control (en su tarjeta estarán las marcas propias de cada pinza correspondiente a cada punto de control), y que haya realizado la determinación de los rumbos en forma correcta seleccionando el color correspondiente y posea el menor tiempo total (de la suma de todos los puntos de control que fueron cronometrados para la determinación del rumbo por los cuales haya pasado). Según fue detallado anteriormente.
- 7.2. En el caso de que 2 (dos) atletas de la misma categoría, o de que una dupla en el recorrido por parejas y que pasaron por todos los puntos de control, hayan seleccionados los colores correctos de cada rumbo y que obtengan el mismo tiempo final, se determinará un empate para su clasificación.
- 7.3. El siguiente orden clasificatorio se realizará, siguiendo estas variables:
 - controles verificados
 - colores correctos de la determinación de rumbos
 - tiempo empleado

8. Orden clasificatorio:

- 8.1. Puesto: Todos los atletas que completaron el recorrido pasando por todos los puntos de control registrados en su tarjeta, que hayan determinado el rumbo correcto identificando los colores de todos los puntos de control y en el caso de los cronometrados hayan utilizado el menor tiempo de realización.
- 8.2. Puesto: Todos los atletas que completaron el recorrido pasando por todos los puntos de control registrados en su tarjeta determinando el rumbo correcto en sólo algunos y no todos los puntos de control y en un tiempo determinado de realización, ordenándose de esta manera como sigue una lista decreciente de clasificación hasta llegar al último atleta.



Ejemplo:

1º puesto; 8 controles, 8 colores correctos, 2´30´´

2º puesto: 8 controles, 6 colores correctos, 2´15´´

3º puesto: 8 controles, 6 colores correctos, 2´30´´

4º puesto: 8 controles, 5 colores correctos, 2´20´´

5º puesto: 7 controles, 5 colores correctos, 2´05´´ Y así sucesivamente.

9. Premiación

9.1. Según los criterios particulares y generales del reglamento de los Juegos Nacionales Adultos Mayores, se premiará en las siguientes categorías:

- Categoría Masculina Individual
- Categoría Femenina Individual
- Categoría Mixta en Parejas.

10. Indumentaria

10.1. Se deberá participar con ropa deportiva y/o cómoda para poder realizar los desplazamientos.

10.2. Podrán usar elementos para su protección física como gorros con viseras, lentes, bastones para trekking, polainas, etc. Todos son opcionales.

10.3. Los participantes deberán traer una brújula de tipo cartográfica o plana con base transparente y limbo móvil.



Pádel

1. Participantes

- 1.1. El equipo estará conformado por 2 (dos) jugadoras de género femenino y 2 (dos) jugadores de género masculino más un entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Las categorías serán:
 - Doble femenino.
 - Doble masculino.
- 1.3. Se nombrará a un capitán, quien será el único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá de acuerdo con el reglamento de la Federación Internacional de Pádel.
- 2.2. Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) set.
- 2.3. Cada set se jugará a 4 (cuatro) juegos.
- 2.4. La pareja que gane cuatro juegos ganará el set, siempre y cuando supere por al menos dos juegos de ventaja al equipo rival. Si ambas partes alcanzan un tanteo de cuatro juegos iguales, se jugará un tie-break de desempate.
- 2.5. Cada juego se disputará con el método de tanteo sin ventaja o "Punto de Oro".
- 2.6. Un juego se puntúa de la siguiente manera con el tanteo del sacador cantado en primer lugar:
 - Ningún punto - "cero"
 - Primer punto - "15"
 - Segundo punto - "30"
 - Tercer punto - "40"
 - Cuarto punto - "juego"
- 2.7. Si ambas parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de "iguales" y se jugará un punto decisivo denominado punto de oro. La pareja restadora elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. Los componentes de la pareja restadora, no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo. La pareja que gane el punto decisivo ganará el juego.
- 2.8. El tie break decisivo será a 7 (siete) puntos.
 - 2.8.1. Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tie- break para decidir el ganador del partido. Este tie-break decisivo sustituye al último set. La pareja que obtenga siete puntos ganará el tie-break y el partido, siempre que lo haga con un margen mínimo de 2 puntos.

3. Sistema de Puntuación:

- 3.1. El sistema de distribución de puntos por encuentro disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) puntos al equipo perdedor.
 - 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.
- 3.2. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 2 sets a 0 (4-0 / 4-0).



4. Criterios de Desempate:

- 4.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
- Mayor cantidad de sets a favor (sin contemplar los "Tie break" como sets).
 - Menor cantidad de sets en contra (sin contemplar a los "Tie break" como sets).
 - Mayor cantidad de juegos a favor (sin contemplar puntos de "Tie break").
 - Menos cantidad de juegos en contra (sin contemplar puntos de "Tie break").
 - Sorteo.



Sapo

1. Participantes

- 1.1. Para la categoría Adultos Mayores el equipo estará conformado por 2 (dos) jugadoras de género femenino y 2 (dos) jugadores de género masculino más 1 (un) entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en Manual de Competencia.
- 1.2. Las categorías serán:
 - Individual femenino.
 - Individual masculino.
- 1.3. Se nombrará a un capitán el que será único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá de acuerdo con el siguiente reglamento:
 - 2.1.1. Se juega en forma individual, cada uno utiliza 12 (doce) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.
 - 2.1.2. El jugador irá ubicado para lanzar en el rectángulo comprendido entre: la línea de 3 (tres) metros, la línea de 4 (cuatro) metros.
 - 2.1.3. Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a 2 (dos) tiros de prueba, antes de iniciar la primera ronda.
 - 2.1.4. Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los 3 (tres) metros hacia el Sapo, salvo autorización de la persona a cargo.
 - 2.1.5. En la zona de lanzamiento solo podrá estar el jugador de turno.
 - 2.1.6. Ninguna persona podrá ubicarse detrás del juego del Sapo.
 - 2.1.7. Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas.
 - 2.1.8. Si una ficha ingresa y sale por donde ingresó será nula.
 - 2.1.9. Si alguna ficha rebota en la pared u objeto externo al juego de Sapo y luego fuese acertada será nula.
 - 2.1.10. Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha, aunque luego cambie de cajón o caiga al piso.
 - 2.1.11. En caso de empate, se realizará una ronda más de 5 (cinco) tiros entre los participantes que empataron únicamente.



Tejo

1. Participantes

- 1.1. Cada equipo estará integrado por 4 (cuatro) jugadores más un entrenador o acompañante, los que deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Cada provincia estará representada por 2 (dos) parejas:
 - Una pareja integrada por 2 (dos) jugadoras de género femenino.
 - Una pareja integrada por 2 (dos) jugadores de género masculino.
- 1.3. Se nombrará a un capitán el que será único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la FBT (Federación Bonaerense de Tejo), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
 - 2.1.1. Los partidos se jugarán en una cancha rectangular, sobre un terreno de arena, pedregullo o similar, compactado y liso, con sus líneas centro, laterales y cabeceras demarcadas. Las dimensiones de las canchas serán de un largo aproximado de 10,00 a 12,00 m y un ancho de 2,50 a 3,00 m, estarán adecuadas y adaptadas a las características del escenario definido para el evento. Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales. En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento.
 - 2.1.2. El juego de Tejos estará compuesto por seis tejos de un color y seis de otro, y uno más pequeño llamado "Tejín", de un tercer color. Presentarán las siguientes características aproximadas: los tejos tendrán un diámetro de 112/115 mm, un peso de 320/350 g y una altura de 20/25 mm. El tejín presentará un diámetro aproximado de 65/70 mm, un peso 90/100 g, y una altura 20/25 mm. Los Juegos de Tejos serán provistos por la Organización, y pueden variar levemente respecto de lo descripto.
 - 2.1.3. Los partidos se jugarán a quince (15) puntos, sin excepción.
 - 2.1.4. Todas las acciones que se desarrollen durante el juego serán controladas por un juez, quien será la única autoridad durante el partido. Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de los tejos siendo el ganador el que elija el color, teniendo además la prioridad para lanzar el Tejín y comenzar el partido.
 - 2.1.5. No estará permitido arrojar tejín o tejos sin orden del juez, de ocurrir esto, serán declarados nulos.
 - 2.1.6. Para que el Tejín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego y a no menos de veinte (20) centímetros de las líneas demarcatorias. Caso contrario, será declarado nulo. Si al arrojar el Tejín este quedara en posición de centro, canto o parado el juez procederá a acostarlo hacia el centro de la cancha. Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el Tejín y es considerado "nulo", el mismo jugador tiene una (1) oportunidad más para ubicarlo en forma correcta. Si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad, si éste no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro de la cancha y comenzará la partida arrojando el primer tejo quien había arrojado inicialmente el tejín. Cuando el tejín queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.
 - 2.1.7. Si al arrojar el primer tejo, éste se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Un lanzamiento será considerado nulo en cualquier caso en que el tejo no sobrepase la línea central, toque cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o caiga fuera de las mismas. Al declarar nulo un lanzamiento, el siguiente tejo lo arrojará el equipo contrario.



- 2.1.8. El jugador que arroja un tejín o un tejo deberá estar ubicado dentro de la zona de lanzamiento, no pudiendo pasar totalmente el pie de las líneas demarcatorias. El mismo deberá mantener esta posición hasta una vez arrojado el tejín o tejo, caso contrario estos serán considerados nulos. Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar un tejo que ha sido jugado.
- 2.1.9. Si se cae un tejo o tejín de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro o menos, dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.
- 2.1.10. Cuando el tejín es desplazado por la acción de un tejo y toca las líneas demarcatorias o queda fuera la zona de juego se dará por finalizada la partida, iniciando la siguiente en la otra cabecera. Al equipo contrario al que produjo esta acción se le adjudicará un (1) punto y será el encargado de reponer.
- 2.1.11. Si dos (2) tejos de distintos equipos quedan a la misma distancia del tejín, continúa jugando el que igualó la distancia. Si una vez arrojados todos los tejos persiste la igualdad, el juez dará por finalizada esa partida sin otorgar puntos y tiene la salida en la próxima partida quien lo había hecho en la anterior.
- 2.1.12. Si un (1) tejo de cada equipo estuviera tocando el tejín ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el tejín durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el tejín por otro. Si se rompe un tejo se retirarán los restos de este siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.
- 2.1.13. Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de los tejos con respecto al tejín en cualquier momento del partido, siendo el fallo del juez de carácter inapelable. En las mediciones que tengan poca diferencia el juez podrá convocar a un jugador de cada equipo para presenciar la misma. Los jugadores no podrán traspasar los límites de la línea central de la cancha durante el desarrollo del juego, y si lo hicieran con tejos en la mano el o los mismos serán declarados nulos.
- 2.1.14. Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o los tejos cuando crea conveniente informando la decisión al juez, dando este por finalizada la partida. El juez debe comunicar el resultado del partido cuantas veces los jugadores se lo requieran. Una vez finalizada la partida, el juez determinará cuáles y cuántos tejos están más cerca del tejín expresando en voz alta cuántos son los puntos obtenidos y a quién corresponden, para luego anotarlos en la planilla y/o tablero correspondiente.
- 2.1.15. Un participante de cualquier equipo podrá solicitarle al juez la suspensión momentánea de la partida, por lesiones, indisposiciones o necesidades fisiológicas, teniendo como plazo máximo para continuar el juego quince (15) minutos, pasado este tiempo el juez dará por terminado el partido, siendo ganador el equipo contrario, obteniendo el resultado de quince-cero (15-0). El juez puede durante el desarrollo de una partida tener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., únicamente con los jugadores.
- 2.1.16. Cuando un tejo es lanzado y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otro u otros tejos, el juez, una vez que determinó a que equipo favoreció en la modificación, procederá de la siguiente manera: retirará el tejo nulo, si se favoreció al equipo contrario que produjo el desplazamiento la nueva posición es válida, si quien se favoreció es el equipo infractor, el juez deberá retirarle de la cancha a éste el o los tejos más cercanos al tejín, hasta que queden ganando la misma cantidad de tejos que previos a la infracción.
- 2.1.17. No se podrán jugar más tejos de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno. Si se jugara uno o más tejos de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o los mismos tejos de su color, devolviéndole al otro equipo sus tejos correspondientes.
- 2.1.18. El juez es el único autorizado a "limpiar" el tejín o los tejos durante el juego, para su medición o mejor visión.



2.1.19. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.

2.1.20. Un jugador por equipo puede solicitarle autorización al juez para pasar a ver una jugada, teniendo la autorización correspondiente, lo podrá hacer por los laterales externos de la cancha. Si un jugador de cualquier equipo intentara obtener una ventaja intencionalmente de manera antirreglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o los tejos que le corresponden jugar esa partida.

2.1.21. Cualquier situación que pudiese sucederse y no esté contemplada en el presente reglamento podrá ser resuelta por el juez del partido o elevada a la Coordinación de Competencias del evento para su resolución, en caso de ser necesario.

3. Criterios de Puntuación:

3.1. La cantidad de puntos otorgados por cada partido jugado serán los siguientes:

- 2 (dos) puntos al equipo ganador
- 1 (uno) punto al equipo perdedor
- 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.

3.2. En caso de no presentación de un equipo, el resultado de la partida será de quince-cero (15-0) a favor del equipo presente.

4. Criterios de Desempate:

4.1. Para definir las posiciones finales en las zonas, y en caso de empate entre dos competidores o equipos, se definirá por sistema olímpico (ganador del enfrentamiento entre ambos).

4.2. Si el empate existente es entre tres o más equipos, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, considerando únicamente los puntos anotados en los partidos entre los equipos implicados:

- Mayor cantidad de puntos a favor
- Menor cantidad de puntos en contra
- Sorteo

5. Criterios de determinación de las posiciones previo a la Fase Final:

5.1. Al finalizar la Fase Regular, se determinarán las posiciones de clasificación para la Fase Final. Para realizar el “sembrado” (ver Anexo 3 “Sistema de Competencia de Adultos Mayores”), se utilizarán los siguientes coeficientes:

- Mayor cantidad de puntos obtenidos por partidos ganados y partidos perdidos, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- Mayor cantidad de “puntos a favor”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- Menor cantidad de “puntos en contra”, dividido por la cantidad de partidos jugados.
- En caso de no poder dirimir el empate, se procederá a sortear.



Tenis

1. Participantes

- 1.1. El equipo estará integrado por 1 (una) jugadora y 1 (un) jugador, conformando la pareja de Doble Mixto, más un entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá de acuerdo con el reglamento de la AAT, respetando las consideraciones especificadas en el presente reglamento.
- 2.2. La competencia será en la modalidad de Dobles Mixtos.
- 2.3. Los partidos se disputarán al mejor de 3 (tres) sets, siendo el tercer set un súper tie-break a 10 (diez) puntos. En caso de igualdad en 9 puntos, se jugará hasta que una de las partes logre una diferencia de 2 (dos) puntos.
- 2.4. Se utilizará el sistema No Ad, es decir, games sin ventajas, llegado a 40 iguales el restador decide de qué lado comenzar el punto, y sistema No Let, en el cual, en el servicio, si la pelota toca la faja, pasa y pica correctamente, el punto sigue (tanto en el primero como en el segundo saque).

3. Sistema de Puntuación

- 3.1. El sistema de distribución de puntos será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos por partido ganado.
 - 1 (uno) punto por partido perdido.
 - 0 (cero) punto por no presentarse en un partido.
- 3.2. Los súper tie-break ganados, computarán, a los fines de potenciales desempates, como sets ganados por 7-6 en games.
- 3.3. El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será en sets de 2 a 0 (6-0, 6-0 en games, cada uno).

4. Criterios de Desempate:

- 4.1. Para desempatar en la Zona, en la Fase Regular y Final en la Zona A:
 - 4.1.1. Para dos equipos, se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.
 - 4.1.2. Si el empate fuera entre más de dos equipos se utilizarán los siguientes criterios de desempate, en orden descendente:
 - Mayor porcentaje de sets ganados, entre los equipos igualados
 - Mayor porcentaje de games ganados, entre los equipos igualados
 - Mayor porcentaje de sets ganados, contemplando la tabla general de la zona
 - Mayor porcentaje de games ganados, contemplando la tabla general de la zona
 - Sorteo



Tenis de Mesa

1. Participantes

- 1.1. El equipo estará conformado por 6 (seis) jugadores más un entrenador o acompañante, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo con lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.2. Los equipos estarán integrados por:
 - Una pareja género femenino.
 - Una pareja de género masculino.
 - Una pareja mixta.
- 1.3. Cada jugador podrá participar en un solo equipo, los cuales serán pareja femenina, pareja masculina y pareja mixta.
- 1.4. Se nombrará a un capitán el que será único autorizado para presentar la documentación en cancha, en caso de ausencia del responsable de categoría.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FATM, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:
- 2.2. Las pelotas y paletas de tenis de mesa estarán adaptadas a las características de la competencia.
- 2.3. Ganará un set la pareja que primero alcance 11 (once) tantos, excepto cuando ambas parejas consigan 10 (diez) tantos; en este caso, ganará el juego la pareja que primero obtenga 2 (dos) tantos de diferencia sobre el oponente.
- 2.4. Cada partido se disputará al mejor de 5 (cinco) sets.

3. Sistema de Puntuación:

- 3.1. El sistema de distribución de puntos por encuentro disputado será el siguiente:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador.
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor.
 - (cero) puntos al equipo que no se presente.
 - El resultado de un partido ganado por no presentación de uno de los equipos será de 3 sets a 0 (11-0 / 11-0).
- 3.2. Si el partido se suspende por abandono o descalificación una vez iniciado, se respetarán los puntos anotados hasta entonces, y en caso de estar jugándose un set se le computarán los 11 puntos al ganador de este, dejando al perdedor los adquiridos hasta el momento, y los sets restantes serán otorgados por 11-0.

4. Criterios de Desempate:

- 4.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que solo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor cantidad de sets a favor.
 - Menor cantidad de sets en contra.
 - Mayor diferencia de tantos (tantos a favor menos tantos en contra).
 - Mayor cantidad de tantos a favor.
 - Sorteo.



Truco

1. Participantes

- 1.1. El equipo provincial estará conformado por 2 (dos) participantes, uno de género masculino y otro femenino, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe, de acuerdo con lo dispuesto en Manual de Competencia, para conformar la pareja mixta.
- 1.2. Se completará con un delegado, quien será el responsable de presentar la documentación en la acreditación.

2. Reglamentación

- 2.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la Asociación Argentina de Truco (ASART).

3. Sistema de Competencia

- 3.1. La modalidad de juego será competitiva, según las características detalladas en el "Anexo Sistema de Competencia de Adultos Mayores".
- 3.2. El torneo será por parejas mixtas, a 30 puntos (15 malas y 15 buenas) cada partida.

4. Criterios de Puntuación

- 4.1. La cantidad de puntos por cada partido jugado serán los siguientes:
 - 2 (dos) puntos al equipo ganador
 - 1 (uno) punto al equipo perdedor
 - 0 (cero) puntos al equipo que no se presente.
- 4.2. En caso de no presentación de un equipo, el resultado de la partida será de treinta- cero (30-0) a favor del equipo presente.

5. Criterios de Desempate

- 5.1. En la Fase Regular para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí. Si el empate fuera de más de dos equipos, teniendo en cuenta siempre que sólo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate, se utilizarán los siguientes criterios:
 - Mayor diferencia de tantos
 - Mayor cantidad de tantos a favor
 - Menor cantidad de tantos en contra
 - Sorteo

El presente documento corresponde a la versión N° 1 y, ante una situación de fuerza mayor, podrá ser revisado y modificado en sucesivas ediciones. En caso de no producirse una nueva versión, la presente edición de estos Reglamentos Deportivos prevalecerá sobre cualquier otra edición pasada y la interpretación de cada una de sus normas queda, indefectiblemente, a criterio de la organización de los Juegos Nacionales Adultos Mayores. Mayo de 2025.