



## I JUEGOS CASTELLONENSES ADULTOS MAYORES

### DIPUTACIÓN DE CASTELLÓN

#### 1- Fundamentación

Los valores que ofrecen el deporte y la cultura son ejes fundamentales para el desarrollo de la vida de las personas. Por diferentes circunstancias, muchos adultos mayores quedan privados de la posibilidad de disfrutar de su práctica. Los **JUEGOS CASTELLONENSES** serán la forma de incluirlos en una sana competencia que tiene como fin principal, generar un espacio amistad, integración, relacionamiento, aprendizaje y por sobre todo diversión. Por eso nuestro mensaje tiene implícito un deseo...

**“Nunca dejes de Jugar”**

#### OBJETIVOS DE LOS JUEGOS

- Incorporar los valores propios del deporte y la cultura
- Encender la mecha del deporte en general
- Generar relaciones y amistad
- Crear mayor conciencia sobre tolerancia y respeto por el otro
- Recuperar la mística y pasión que estos juegos supieron generar
- Ofrecer momentos de diversión, juego y sana competencia
- Superar límites y vivir los sueños



## REGLAMENTO GENERAL

---

### DESTINATARIOS:

El programa de **DINAMIZACIÓN PARA ADULTOS MAYORES** a través de Los “**I JUEGOS CASTELLONENSES ADULTOS MAYORES DIPUTACIÓN DE CASTELLÓN 2018**”, están destinados a todas las personas de ambos sexos, residentes en la Provincia de Castellón, nacidos en el año 1957 inclusive y anteriores.

### PARTICIPANTES:

En los **JUEGOS CASTELLONENSES** podrán participar Escuelas de Adultos, Centros de Jubilados, Comercios, Fábricas, Organismos Privados, Asociaciones, Iglesias, Sindicatos, los cuales deben poseer sede en la Provincia de Castellón.

En los casos que quienes quieran participar no cuenten con algún organismo privado o estatal que los represente, podrán hacerlo a través de su municipio.

### CATEGORÍAS:

Categoría Única, año 1957 y anteriores.

### CRONOGRAMA:

**Confirmación de los Ayuntamientos:** Hasta el 22 de diciembre de 2017

<b>Inscripción Participantes</b>	Hasta el 31 de enero de 2018
<b>Etapa Municipal</b>	Del 1 de febrero al 31 de abril de 2018
<b>Etapa Comarcal</b>	-
<b>Final Provincial</b>	Mayo (fecha a confirmar) de 2018

### RESPONSABILIDAD ORGANIZATIVA:

**Etapa Municipal:** A cargo de la Diputación Provincial de Castellón

**Etapa Comarcal:** A cargo de la Diputación Provincial de Castellón

**Final Provincial:** A cargo de la Diputación Provincial de Castellón



## INSCRIPCIÓN:

- 1- La Inscripción será libre y gratuita y se efectuará en el lugar que cada ayuntamiento determine para tal fin.
- 2- Los inscriptos deberán ser residentes en el ayuntamiento por el cual participan, tomándose como válido el domicilio que figura en el Documento de Identidad al 31 de diciembre del año 2017.

En el caso que un participante desarrolle actividades deportivas o recreativas en una institución debidamente inscrita u organismo oficial, ubicado en un municipio distinto al de residencia que consta en su documento, podrá inscribirse en la presente edición representando a dicha entidad.

Para ello, deberá constar en la Hoja de Inscripción (en observaciones) nombre de la Institución, firma y sello de la autoridad de la misma, acompañada de la firma y sello del representante del ayuntamiento correspondiente.

En el caso de inscribirse en más de una disciplina, en todas ellas deberá hacerlo de acuerdo a este procedimiento.

- 3- Solo se podrá participar por un ayuntamiento.
- 4- Por la mera circunstancia de suscribir la Hoja de Inscripción, el aspirante se obliga a respetar en todos sus términos y extensión el Reglamento General, que declara bajo juramento conocer y aceptar.

Asimismo, reconoce a título confesional como único organismo facultado para su aplicación al Tribunal de Disciplina Provincial, en lo concerniente a la irrecurribilidad de sus decisiones.

- 5- Los participantes podrán inscribirse en más de una disciplina en la Etapa Municipal.
- 6- En las disciplinas grupales o de pareja si uno de los participantes clasificados para la Etapa Comarcal o Final Provincial no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en el torneo. El Ayuntamiento será responsable de designar al reemplazante, debiendo solicitar previamente la autorización a la Coordinación del Área de los JC por escrito y 48 horas antes del inicio de la competencia; **quedando sujeta la participación a la autorización correspondiente.**
- 7- En caso de que un participante esté inscripto a nivel individual y además a nivel pareja o grupal, si se superpusiesen las presentaciones en alguna de las etapas, el participante deberá resignar su participación a nivel individual y continuar en la disciplina de pareja o grupal, obedeciendo al principio de **solidaridad conjunta.**
- 8- En caso de que un participante o pareja resultase ganador en la Etapa Municipal en más de una disciplina, podrá participar en la Etapa Comarcal en el área Deportes, en solo una.
- 9- Si un participante resultase ganador de la Etapa Comarcal en una disciplina de Deportes y una de Juegos Tradicionales, no podrá participar en ambas en la Final Provincial, debiendo optar por una de ellas.

En caso de que una de las disciplinas sea de pareja o grupal, se deberá optar por ésta.



La constatación de violaciones a estos puntos, significará la descalificación del/los participantes.

Para formalizar la **INSCRIPCIÓN** deberá presentarse:

- a) **Hoja de Inscripción por disciplina COMPLETA**, por duplicado.  
(Original para la Coordinación de los Juegos, una copia para el municipio).
- b) **Ficha Autorización y salud**  
(Original para la Coordinación de los Juegos, una copia para el municipio).

#### **ACREDITACIÓN DE IDENTIDAD:**

Para acreditar la identidad de los participantes se utilizará:

- a) DNI.
- b) NIE

#### **Notas:**

1. En caso de no poder acreditar identidad con algunos de los documentos enunciados en los ítems anteriores, por extravío o robo, se deberá presentar la constancia original del D.N.I. en trámite, a la que se adjuntará foto actualizada, certificada por el Técnico correspondiente o autoridad municipal, según corresponda.
2. Los extranjeros que no hubieran tramitado su correspondiente NIE, por esta edición, podrán acreditar su identidad con: **Pasaporte** del país de origen.
3. En todos los casos que se acredite identidad con documentos en los que no conste el domicilio, deberán presentar **Certificación de Domicilio** actualizada expedida por autoridad competente.

#### **ENTREGA DE DOCUMENTACIÓN A LA COORDINACIÓN DE LOS JUEGOS CASTELLONENSES 2018**

Al cierre de la inscripción:

Hoja de inscripción original y duplicado.

Plazo de entrega: Hasta 7 (siete) días después del cierre de la Inscripción.

Cabe destacar que la presentación de las mismas ante la Diputación Provincial no significa su aprobación, la que queda supeditada al control posterior por parte del Coordinador de la disciplina en cuestión.

- 1- Se entregarán las Hojas de inscripción y la ficha de autorización y salud.
- 2- La documentación será entregada separada por disciplina. No será recibida ninguna otra documentación que no sea la especificada.

**NOTA:** Se aclara expresamente que ningún participante podrá comenzar a competir, en ninguna de las etapas, si no tiene la ficha médica.



**Al finalizar la Etapa Municipal:** La organización elevará nómina de los ganadores municipales, de cada disciplina al Ayuntamiento y a la Diputación Provincial para su publicación.

**Al finalizar la Etapa Comarcal:** La coordinación de los Juegos, dentro de las 48 horas de finalizada la competencia, elevará el detalle de los ganadores de las respectivas disciplinas a través de la organización al Ayuntamiento y a la Diputación Provincial para su publicación.

**NOTA: LA ETAPA COMARCAL NO SE REALIZARÁ (YA QUE TODA LA NÓMINA DE GANADORES POR DISCIPLINAS PASARÁ DIRECTAMENTE A LA FINAL PROVINCIAL EN EL MES DE MAYO EN BENICASSIM)**

#### **TRIBUNALES DE DISCIPLINA:**

En todas las instancias de desarrollo de los Juegos, funcionará el Tribunal de Disciplina Provincial.

Durante la Etapa Municipal, se conformará un Tribunal de Disciplina en cada Municipio, siendo sus fallos irrecurribles, excepto en el caso que la denuncia lo involucre como organizador, razón por la cual dicha protesta se elevará al Tribunal de Disciplina Provincial.

La Coordinación de los Juegos, no dará curso a protestas relacionadas con la etapa local que juzgue de incumbencia del Tribunal Municipal.

Durante las instancias Comarcal y Final Provincial el Tribunal de Disciplina Provincial será el encargado de impartir justicia sobre los casos que así lo requieran, ejecutando sus fallos interpretando el presente Reglamento General.

#### **REUNIONES COMARCALES:**

Al finalizar la Etapa Municipal, se determinarán las fechas, lugares y modalidad de la competencia de la Etapa Comarcal.

Lo resuelto en la reunión con el Municipio organizador de la Etapa Comarcal quedará registrado en un acta firmada por cada una de las partes intervinientes.

Cambios de fecha o sede: Ante cualquier imprevisto que obligue a cambiar una fecha o un escenario de competencia, el ayuntamiento organizador a través de la Coordinación de los JC, tiene la obligación de solicitar el acuerdo a la totalidad de los ayuntamientos de la región por escrito, y luego notificar fehacientemente dicho acuerdo a la Coordinación del Área y Tribunal de Disciplina.



De no cumplirse con este requisito, cualquier cambio que se realice no será válido.  
En caso que se suspenda en el día de la competencia una actividad por razones de fuerza mayor, el ayuntamiento sede tiene la obligación de comunicarlo telefónicamente al resto de los municipios y a la Coordinación del área de los Juegos.  
Luego deberá seguir el procedimiento anterior para la reorganización

#### **RESPONSABILIDAD DEL AYUNTAMIENTO SEDE:**

El Ayuntamiento Sede a través de la Coordinación de los JC de una instancia deberá comunicar fehacientemente por nota o por email (dentro de las 48 horas de realizada dicha competencia), los resultados de la misma a la Coordinación de los Juegos a través de la organización.

Las planillas de juego, o actas de los eventos y/o competencias disputadas en la instancia de referencia deberán ser conservadas (debidamente conformadas y firmadas por competidores, monitores, jueces / árbitros y autoridad organizativa) en dicho ayuntamiento a disposición de las comunas participantes que las soliciten, de la Coordinación de los Juegos y/o del Tribunal de Disciplina Provincial.

#### **SUSTITUCIONES (Cambios en la Hoja de Inscripción):**

Una vez presentada y aprobada la Hoja de Inscripción, sólo se permitirán las sustituciones especificadas en este Reglamento General, previa aprobación de la **Coordinación del Área de los JUEGOS CASTELLONENSES**

## ETAPA COMARCAL

Para el desarrollo de los **JUEGOS CASTELLONENSES 2018** se recurre a la subdivisión en COMARCAS de la Provincia de Castellón.

COMARCA	COMARCA/AYUNTAMIENTOS
I	<b>COMARCA DEL ALCALATÉN:</b> Alcora, Adzaneta, Benafigos, Costur, Chodos, Figueroles, Lucena del Cid, <b>Useras (Les Useres)</b> y Vistabella del Maestrazgo.
II	<b>COMARCA DEL ALTO MAESTRAZGO:</b> Albocácer (Albocásser), Ares del Mestre, Benasal, Catí, <b>Culla</b> , Tirig, Torre de Embesora (La Torre d'En Besora), Villar de Canes (Vilar de Canes y Villafranca del Cid).
III	<b>COMARCA DEL ALTO MIJARES:</b> Arañuel, Argelita, Ayódar, Castillo de Villamalefa, Cirat, Contes de Arenoso, Espadilla, Fanzara, Fuente La Reina, Fuentes de Ayódar, Ludiente, Montán, <b>Montanejos</b> , Puebla de Arenoso, Toga, Torralba del Pinar, Torre chiva, Vallat, Villahermosa del Rio, Villamalur, Villanueva de Viver y Zucaina.
IV	<b>COMARCA DEL ALTO PALANCIA:</b> Algimia de Almonacid, Almedijar, Altura, Azuebar, Barracas, Bejís, Benafer, Castellnovo, Caudiel, Chóvar, Gaibiel, Geldo, Higueras, Jérica, Matel, Navajas, Pavías, Pina de Montalgrao, Sacañel, <b>Segorbe</b> , Soneja, Sot de Ferrer, Teresa, Torás, El Toro, Vall de Almonacid y Viver.
V	<b>COMARCA DEL BAJO MAESTRAZGO (Baix Maestrat):</b> Alcalá de Chivert ( <b>Alcalá de Xivert</b> ), Benicarló, Cálíg, Canet lo Roig, Castell de Cabres, Cervera del Mestre, Chert, La Jana, Peñíscola, Puebla de Benifasar (La Pobla de Benifassa), Rosell, Salsadella (La Salzadella), San Jorge, San Rafael del Río, San Mateo (San Mateu), Santa Magdalena de Pulpis, Traiguera y Vinaroz (Vinaros)
VI	<b>COMARCA DE LOS PUERTOS DE MORELLA (Els Ports):</b> Castellfort, Cincorres, Forcall, Herbes, La Mata, <b>Morella</b> , Olocau del Rey, Palanques, Portell de Morella, Todolella, Vallbona, Villares y Zorita del Maestrazgo.
VII	<b>COMARCA DE LA PLANA ALTA:</b> Almazora (Almassora), <b>Benicasim (benicassim)</b> , Benlloch, Borriol, Cabanes, Castellón de La Plana (Castello de la Plana) Cuevas de Vinroma (Les Coves de Vinroma), <b>Oropesa</b> , Puebla Tornesa (La Pobla Tornesa), San Juan de Moro ( Sant Joan de Moro), Serratella, Sierra Engarcelan, Torre Endomenech, Torreblanca, Valld'Alba, Villafamés (Vilafamés) y Villanueva de Alcolea (Vilanova d'Alcolea)
VIII	<b>COMARCA DE LA PLANA BAJA (Plana Baixa):</b> Ahín (Ain), Alcudia de Veo, Alfondeguilla, Almenara, Alquerias del Niño Perdido (Les Alquerias), Artana, Bechi (Betxi), Burriana, Chilches, Eslida, La Llosa, <b>Moncofar</b> , Nules, Onda, Ribesalbes, Sueras, Talés, Vallde Uxó (La Vall d'Uixó), Villareal (Vila-Real) y Villavieja (La Villavella).



## REGLAMENTOS DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES

### DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Nº	Deporte	Modalidad	Sexo	Categoría
1	Pentatlón	Pareja	Femenino	Única
			Masculino	
			Mixto	
2	Petanca	Pareja	Femenino	Única
			Masculino	
			Mixto	

### JUEGOS TRADICIONALES

Nº	Deporte	Modalidad	Categoría
3	Tir al Pot	Individual	Única
4	Guiñote	Parejas	Única

**NOTA:** En las disciplinas que no se especifica el sexo, de los participantes, podrán inscribirse:

- a) **Disciplinas Individuales:** Participantes de ambos sexos.
- b) **Disciplinas de Parejas:** Podrán estar integradas en su totalidad por participantes femeninos, o masculinos, o compuestas en forma mixta.





## **CONSIDERACIONES GENERALES DEL ÁREA DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES**

- 1- En las pruebas individuales, cuando el ganador de la Etapa Municipal no pueda seguir participando, ocupará su lugar el segundo clasificado.
- 2- En las pruebas de pareja o grupales si uno de los participantes clasificados para la Etapa Comarcal o Final Provincial no pudiera presentarse, se permitirá ocupar su lugar con otro participante inscripto en el torneo. El Ayuntamiento y la Coordinación serán los responsables de designar al reemplazante debiendo solicitar la autorización a Tribunal de disciplina de los Juegos 48 hs antes de la competencia, la que evaluará su autorización. En caso de no poder tomar parte de la Etapa Comarcal o Final Provincial la pareja clasificada para ello, su lugar será ocupado por la pareja clasificada en segundo término, en la etapa anterior.
- 3- La acreditación de los participantes en la Etapa Comarcal, se deberá realizar en los escenarios de competencias, antes del inicio de las mismas, de acuerdo al cronograma establecido, con los documentos enunciados para tal fin.
- 4- Si en la Etapa Comarcal se debe suspender el desarrollo de una competencia por razones de fuerza mayor y por consiguiente es necesario finalizarla en otra fecha, solo se permitirá el reemplazo de los jugadores que iniciaron dicha etapa en situaciones excepcionales debidamente autorizadas.
- 5- No presentación y/o abandono:
  - a) Clasificación por zonas: si por algún motivo un jugador, pareja o equipo abandona un partido se procederá de la siguiente manera:
    - Se le dará por perdido el partido, manteniendo los chicos y/o tantos obtenidos hasta ese momento, dándole por ganado el partido a su rival con los chicos y/o tantos óptimos según corresponda para cada disciplina.En el caso de no presentación, no se tendrá en cuenta ningún partido disputado para la clasificación.
    - Si se produjese el abandono del ganador de una etapa, pasará a disputar la etapa siguiente el participante o pareja clasificado en segundo lugar.
  - b) Sistema de eliminación simple: el participante o pareja quedará fuera de la competencia y obtendrá el derecho de pasar a la instancia siguiente su adversario.
- 6- En caso de que un participante incurra en algún comportamiento antideportivo (agresión verbal o física a un monitor, juez/árbitro o autoridad del torneo u otro participante), quedará a criterio de la Coordinación de la disciplina la pena impuesta de acuerdo a la gravedad de la falta.
- 7- Toda situación inherente al desarrollo de las competencias que no esté especificada en el presente Reglamento General será resuelta por la Coordinación de la Disciplina correspondiente y su decisión será inapelable



## **CRONOGRAMA DE LA JORNADA**

Los **JUEGOS CASTELLONENSES 2018** realizarán su primera edición, un evento multideportivo y cultural realizado por la Diputación de Castellón.

El evento se realizará entre enero y mayo de 2018, esperando una gran participación de adultos mayores en las diferentes actividades propuestas.

### **Fecha de realización del evento a confirmar con cada ayuntamiento**

#### **Ayuntamiento:**

**09:30 hs** Punto de encuentro con los adultos mayores participantes en las diferentes actividades, para dar comienzo a la jornada.

**10:00 hs.** Acto de apertura en presencia de autoridades y presentación de la jornada.

**10:30 hs.** Comienzo de las actividades.

**IMPORTANTE:** El planning específico con los horarios de las actividades será entregado 15 días antes de la realización del evento, una vez confirmados/as los/las inscriptos/as.

**14:30 hs.** Finalización de la jornada



## **AREA DEPORTES**

### **PENTATLÓN**

---

**COORDINADOR/A:** Monitor de Patagonia Esport

**MODALIDAD:** Pareja

**SEXO:** Femenino, Masculino y Mixto

**CATEGORIA:** Única: nacidos en 1957 y anteriores.

#### **DEFINICIÓN:**

Disciplina que consta de cinco (5) actividades deportivas. (Básquetbol, Bowling, Hockey, Fútbol, Balonmano). La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas. La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva)

#### **REGLAMENTACIÓN:**

##### **INSTALACIONES Y MATERIALES**

- 1- Las actividades se realizarán en un mismo lugar, techado, y con los elementos que a continuación se detallan:
  - **PENALES DE FÚTBOL:** portería de 3 x 2 m., dos (2) bandas de lona de 0,20 m. de ancho para sectorizar el mismo y balón de Fútbol N<sup>ro</sup>5.
  - **BÁSQUETBOL:** balón de mini básquetbol.
  - **BOWLING:** diez (10) bolos de plástico, madera o similar, y balón de Balonmano N<sup>ro</sup>2 o similar.
  - **HOCKEY:** un (1) palo de Hockey y ocho (8) Bochines.
  - **PENALES DE BALONMANO:** portería ídem Fútbol, balón de Balonmano N<sup>ro</sup>2.

##### **PUNTAJE**

- 2- El total de tantos que obtenga la pareja en cada disciplina, será equivalente a la suma de los logrados por ambos integrantes, de acuerdo a los valores establecidos para cada actividad.
- 3- De acuerdo a los tantos obtenidos, se determinará un puesto en cada disciplina, que será convertido en puntos, según la siguiente escala:



1º puesto	13 puntos.
2º puesto	8 puntos.
3º puesto	5 puntos.
4º puesto	3 puntos.
5º puesto	2 puntos.
Participación	1 punto.

- 4- Resultará ganadora del Pentatlón la pareja que más puntos obtenga al finalizar las cinco (5) actividades.

### LOS PARTICIPANTES

- 5- Se deberá conformar una pareja con integrantes del mismo sexo. La pareja deberá participar en todas las actividades deportivas.
- 6- La vestimenta deberá ser adecuada para las actividades. (Se recomienda ropa deportiva)
- 7- La pareja deberá presentarse en el sector de competencia ante la llamada de los Jueces, donde deberán realizar una actividad deportiva por vez.
- 8- Las actividades se realizarán en forma individual sumándose el puntaje de ambos participantes excepto el Hockey.

### ACTIVIDADES DEPORTIVAS

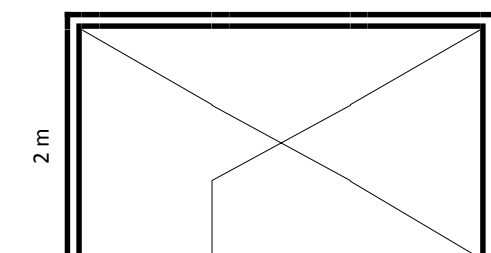
#### a) PENALES DE FÚTBOL:

- 9- Se ejecutarán cinco (5) penales, desde una distancia de seis (6) m, por cada integrante de la pareja.

No habrá portero. La portería será dividida en cuatro (4) sectores, mediante dos (2) bandas de 0,20 m. colocadas en diagonal. A cada sector le corresponderán distintos valores, acorde a la dificultad.

- 7- Cada penal tendrá un valor de: uno (1), dos (2) o tres (3) tantos, según el sector del portería por donde ingrese el balón; de no convertir, el puntaje será de cero (0) tantos.

3 m

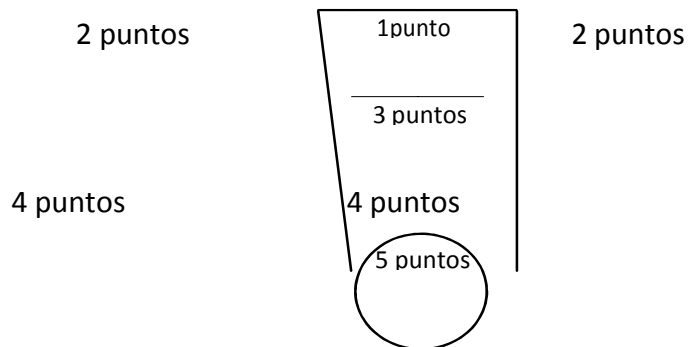


Esquema de sectorización del portería



**b) BÁSQUETBOL:** (lanzamientos libres).

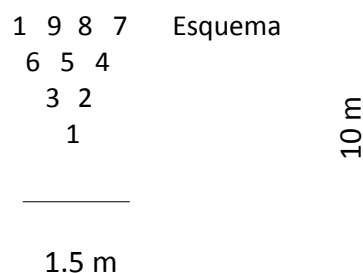
- 8- Se realizarán cinco (5) lanzamientos continuos por cada integrante de la pareja.
- 9- Los participantes serán libres de elegir dentro del sector establecido, la posición en la que realizarán el lanzamiento.  
Según el grado de dificultad obtendrán: cinco (5), cuatro (4), tres (3), dos (2) y uno (1) tantos en caso de convertir.  
La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el lanzamiento será considerado nulo.



Esquema de sectorización

**c) BOWLING:**

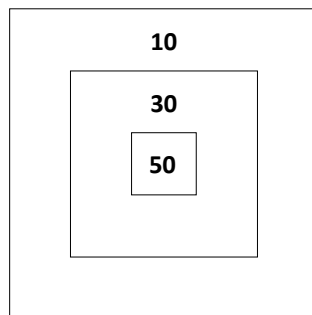
- 10- Se realizarán tres (3) tiros por persona sumándose los bolos derribados en cada uno de los tiros.
- 11- El valor por cada bolo derribado será de un (1) tanto, cada tiro comenzará con los diez (10) bolos parados.
- 12- Si un participante derriba los diez (10) bolos de un tiro obtendrá quince (15) tantos.
- 13- Cada bolo estará a 0,40 m. equidistante entre sí: en la primera línea un (1) bolo, en la segunda línea dos (2) bolos, en la tercera línea tres (3) bolos y en la cuarta línea cuatro (4) bolos.
- 14- La distancia que habrá entre la línea de tiro y el primer bolo será de 10 m. y el ancho de la corredera será de 1,50 m. aproximadamente.
- 15- La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia del tiro. En caso contrario el tiro será nulo.





**d) HOCKEY:**

- 16- La pareja realizará dos (2) series de ocho (8) lanzamientos en total, cuatro (4) por cada integrante y se computará la suma de tantos logrados en las dos (2) series.
- 17- El lugar de juego se marcará sobre una superficie lisa y deslizante.  
El cuadrado central será de 0,50 x 0,50 m., el mediano 1,00 x 1,00 m. y el mayor 1,50 x 1,50 m. (dispuestos como indica el esquema).

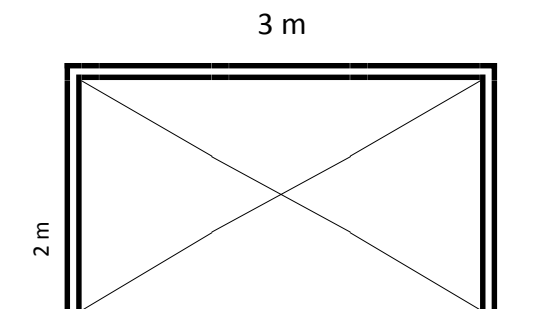


7 metros  
Línea  
de lanzamiento

- 18- El valor de cada lanzamiento será de 50, 30 o 10 tantos.
- 19- Los lanzamientos se realizarán a 7 m del cuadrado mayor.
- 25- Una vez finalizados los ocho (8) lanzamientos se sumará el valor de los mismos según el lugar en que se encuentre cada uno, si la ubicación de un bochin fuese en dos zonas se tomará en cuenta para su valor, la mayor superficie de contacto. De ser en partes iguales se tomará en cuenta el mayor valor.
- 26- La línea de tiro no podrá ser invadida ni pisada en ninguna secuencia de tiro, en caso contrario, el tiro será nulo, retirando el bochin.

**e) PENALES DE BALONMANO:**

- 27- Se ejecutarán cinco (5) penales, desde una distancia de cuatro (4) m, por cada integrante de la Pareja.
- 28- No habrá portero. La portería será dividida en cuatro (4) sectores, mediante dos (2) bandas de 0,20 m. colocadas en diagonal. A cada sector le corresponderán distintos valores acorde a la dificultad.
- 29- Cada penal tendrá un valor de: uno (1), dos (2) o tres (3) tantos, según el sector del portería por donde ingrese el balón; de no convertir, el puntaje será de cero (0) tantos.



Esquema de sectorización del portería

**DESEMPATE:**

- 30- En caso de que al finalizar las (5) pruebas dos o más parejas quedaran empatadas se procederá a desempatar con una nueva ronda de ocho (8) lanzamientos de HOCKEY, cuatro (4) lanzamientos cada integrante de las parejas.

**SISTEMA DE COMPETENCIA:**

**ETAPA MUNICIPAL:** Sistema por suma de puntos.

**ETAPA COMARCAL:** Sistema por suma de puntos.

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa:** Sistema por suma de puntos.

**Segunda etapa:** Las seis (6) parejas que obtengan el mejor puntaje en la primera etapa competirán en la instancia final





## PETANCA

---

**COORDINADOR/A:** Monitor de Patagonia Esport

**MODALIDAD:** Pareja

**SEXO:** Femenino y Masculino

**CATEGORIA:** Única: nacidos en 1957 y anteriores.

### DEFINICIÓN:

La Petanca es un deporte que consiste en lanzar un bochín y luego jugar una bola tratando de ubicarla lo más cerca o pegado al bochín, luego juega el rival y así sucesivamente.

Los partidos se juegan en un campo rectangular, sobre un terreno de tierra o arena bien compactada y lisa, demarcada en sus líneas centro, laterales y cabeceras por soga o cuerda. Todas las acciones antes y durante el desarrollo del juego serán controladas por un juez.

### REGLAMENTACIÓN:

1- Las medidas de la cancha son de:

Femenino	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 10,00 mts.
Masculino	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 12,00 mts.
Mixto	Ancho de 2,50 a 3,00 mts.	Largo 10,00 mts.

Una línea transversal dividirá la cancha en dos partes iguales.

En cada cabecera se tendrá en cuenta la zona de lanzamiento. En la prolongación de las líneas laterales hacia atrás de 1,00 mts. mínimo y 1,50 mts. máximo.

2- El juego de Petanca estará compuesto por seis bolas de un (1) color y seis de otro, y uno más llamado bochín, de un tercer color.

Las bolas deberán tener un diámetro 112/115 mm. Y un peso de 320 a 350 grs. Y altura de 20 a 25 mm. El bochín diámetro 65 a 70 mm. Peso 90 a 100 grs. Y altura 20 a 25 mm.

3- Antes de iniciarse el juego el juez procederá al sorteo de las bolas siendo el ganador el que elija el color y tendrá la prioridad para lanzar el bochín y comenzar el partido.

Está permitido a cada equipo realizar una jugada de prueba a los efectos de reconocer el campo de ambos lados.

4- Sin orden del juez no estará permitido arrojar bochín o bolas, de ocurrir esto, serán declarados nulos.

5- Para que el bochín se considere en juego, debe estar dentro de la zona de juego



y a veinte (20) centímetros de las líneas laterales, centro y cabeceras. Caso contrario será declarado nulo.

Si por cualquier circunstancia un jugador arroja el bochin y es considerado “nulo”, el mismo jugador tiene una oportunidad más para ubicarlo en forma correcta, si no lo hace, el equipo contrario tiene una (1) oportunidad si este no lo ubica correctamente, el juez procederá a colocarlo en el centro del campo y comenzará la partida arrojando la primera bola quien había arrojado el bochin por primera vez. Cuando el bochin queda ubicado correctamente está prohibido moverlo de su lugar.

- 6- Si al arrojar la primera bola, este se transformara en nulo por cualquier circunstancia, el siguiente lo arrojará el equipo o color contrario y así sucesivamente. Cuando se arroja una bola y ésta no pasa la línea central o toca cualquiera de las líneas demarcatorias de la zona de juego, o cae fuera de las mismas será considerado nulo.
- 7- El jugador que arroja un bochin o una bola 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 bochin o bola, caso contrario estos serán considerados nulos.  
Ningún jugador por ninguna circunstancia podrá recoger y volver a jugar una bola que ha sido jugado.
- 8- Si se cae una bola o bochin de la mano estando el jugador en zona de juego, laterales o cabeceras, a un metro dentro de la cancha, no será considerado nulo. Si esto ocurriese a más de esa distancia el juez lo considerará nulo.  
Los partidos se juegan a quince (15) puntos sin excepción.
- 9- Cuando el bochin es desplazado por la acción de una bola 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, el contrario al que produjo la infracción. El juez procederá a otorgarle un (1) punto al equipo contrario.
- 10- Si dos (2) bolas de distintos equipos quedan a la misma distancia del bochin, continúa jugando el que igualó la distancia, una vez arrojados todas las bolas y 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.
- 11- Si una (1) bola de cada equipo estuviera tocando el bochin ganará el que tenga mayor superficie de contacto. Si por cualquier circunstancia se rompiera el bochin durante el desarrollo de una partida se anulará la misma, reponiéndose el bochin por otro. Si se rompe una bola se retirarán los restos del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente.
- 12- Los jugadores podrán pedirle al juez que mida la distancia de las bolas con respecto al bochin 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 bolas en la mano el o los mismos serán declarados nulos.

- 13- Un jugador de cualquier equipo puede no jugar el o las bolas cuando crea conveniente informando la decisión, ejemplo con la frase “levantamos 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 cuales y cuántas bolas están más cerca del bochin expresando en voz alta cuántos son los puntos obtenidos y a quien corresponden, para luego anotarlos en la planilla y/o tablero correspondiente.
- 14- 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 completo, 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. Siendo el juez la única y máxima autoridad durante el partido.
- 15- Cuando una bola es lanzada y por cualquier circunstancia se convierte en nulo y en su recorrido desplaza a otra u otras bolas, el juez una vez que determinó a que equipo favoreció en la modificación, procederá de la siguiente manera. Retirar la bola nula, 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 del campo a este la o las bolas más cercanas al bochin.
- 16- No se podrán jugar más bolas de los correspondientes en una partida: en individual cuatro (4) cada uno, en parejas tres (3) cada uno y en tercetos dos (2) cada uno. En caso de jugar más bolas serán considerados nulos.  
Si se jugara una o más bolas de color equivocado se le quitará al equipo infractor el o las mismas bolas de su color, devolviéndole al otro equipo sus bolas correspondientes.  
El juez es el único autorizado a “limpiar” el bochin o las bolas durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando una bola es declarada nula el juez debe retirarla del campo no pudiendo volver a ser jugado en esa partida.
- 17- 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 anti- reglamentaria y/o antideportiva, el juez deberá declarar nulos el o las bolas que le corresponden jugar esa partida.



Pasado el horario estipulado para el comienzo de los partidos la tolerancia de espera para todos los Jugadores es de quince (15) minutos transcurrido este tiempo el equipo ausente perderá 15-0.

- 18- En caso de que antes, durante y después del juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes serán los responsables de evaluar la situación y determinar las medidas a seguir con absoluta responsabilidad.

**SISTEMA DE COMPETENCIA:**

**ETAPA MUNICIPAL:** Simple eliminación

**ETAPA COMARCAL:** Simple eliminación.

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa:** Clasificación en zonas.

**Segunda etapa:** Simple eliminación.



## JUEGOS TRADICIONALES

### TIR AL POT

---

**COORDINADOR/A:** Monitor de Patagonia Esport

**MODALIDAD:** Individual

**CATEGORIAS:** Única

#### **REGLAMENTACIÓN:**

Sobre una mesa se colocarán 10 latas (4 latas en la base, 3 en la fila 1, 2 latas en la 2ª fila y 1 lata en la cima de la pirámide). La actividad consiste en tirar el máximo número de latas posible. Se lanzarán unos pequeños sacos de ropa para no dañar las latas con el impacto.

**Normas de uso y seguridad:** No puede haber nadie delante de la línea de lanzamiento. Todos los jugadores esperan su turno detrás del participante que está lanzando. No se puede molestar al lanzador. No lanzar el saco contra nadie. Cada partida consta del lanzamiento de únicamente 3 sacos. Dejar el material bien recogido al finalizar: latas colocadas encima de la mesa y sacos dentro de la cesta

#### **Puntuación:**

Se harán 3 partidas (3 partidas de 3 lanzamientos cada una).

Para cada partida sumaréis los siguientes puntos:

Tirar todas las latas de un solo golpe: 15 puntos

Tirar todas las latas en dos golpes: 12 puntos

Tirar todas las latas en 3 lanzamientos: 9 puntos

Si queda alguna lata después de 3 lanzamientos: 7 puntos

#### **SISTEMA DE COMPETENCIA:**

**ETAPA MUNICIPAL:** Por zonas o simple eliminación.(se adoptara el sistema de acuerdo a la cantidad de equipos para un óptimo desarrollo de la competencia).

**ETAPA COMARCAL:** Por zonas o simple eliminación.(se adoptara el sistema de acuerdo a la cantidad de equipos para un óptimo desarrollo de la competencia).

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa:** Clasificación en zonas.

**Segunda etapa:** Simple eliminación



## GUIÑOTE

---

**COORDINADOR/A:** Monitor de Patagonia Esport

**MODALIDAD:** Parejas

**CATEGORIAS:** Única

### REGLAMENTACIÓN

Se juega con una baraja española de cuarenta cartas.

Las cartas de cada palo son: As, Tres, Rey, Sota, Caballo, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

**Número de jugadores:**

Dos parejas.

#### Distribución de cartas

Un jugador cualquiera toma las cartas, baraja, pone el mazo en la mesa y levanta carta enseñándola al resto de los jugadores. El palo de la carta indica el jugador que dará las cartas, según este orden, contado de derecha a izquierda del jugador que levanta carta: oros, copas, espadas y bastos.

#### Valor relativo de las cartas

En todos los palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: As, Tres, Rey, Caballo, Sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

Por tanto, una carta cualquiera de la serie indicada gana a cualquiera de las siguientes y es ganada por cualquiera de las anteriores.

#### Tanteo

Tienen valor en tantos, las cartas, los acuses o cánticos y la última baza del juego, como sigue:

VALOR ABSOLUTO (EN TANTOS) DE LAS CARTAS:

As 11

Tres 10

Rey 4

Sota 3

Caballo 2

Las restantes cartas, llamadas blancas, no tienen ningún valor en tantos.



### **Cantes**

Se hace el "cante" con la combinación de rey y sota del mismo palo en manos de un jugador.

Los cantes tienen un valor de 40 tantos cuando son del palo de triunfo y de 20 tantos, cuando son de palo que no es triunfo.

Se pueden hacer dos cantes a la vez, ya sea después de haber ganado una baza o después de levantar o robar las cartas del mazo o montón, pero siempre antes de iniciar la tirada, que no se podrá realizar hasta que no haya robado del montón el último jugador.

Los cantes de 20 tantos hay que enseñarlo, excepto en el arrastre en que se puede cantar sin indicar en que palo se hacen, pero no está prohibido el hacerlo. Las cuarenta no se enseñan nunca.

### **Últimas:**

Ganar la última baza de juego vale 10 tantos, llamados "diez de últimas". El hecho de ganar las "diez de últimas" hace ganar el juego cuando ambos hayan llegado o sobrepasado los 101 tantos.

De acuerdo con lo expuesto, vemos que el número total de tantos posibles es: 130 en un juego que no hay cantes.

150 en un juego con cante de 20

170 en un juego con cante de 40 (2 de 20 o 40)

190 en un juego con cante de 60 (3 de 20 o 1 de 20 + 40)

210 en un juego con cante de 80 (2 de 20 + 40)

230 en un juego con cante de 100 (3 de 20 + 40)

Los primeros 50 tantos que se cuentan son "malas"; a partir de 51 se restan las malas y se dice que la diferencia son "buenas".

### **Distribución de cartas:**

El jugador que ha de dar las cartas, después de bien barajadas. Las ofrece a cortar al que está a su izquierda, quien, al hacerlo, no podrá tomar ni dejar menos de cuatro cartas, una baza. Hecho esto, distribuye seis cartas a cada jugador, de tres en tres o de una en una, y siguiendo el orden de derecha a izquierda, volviendo sobre la mesa la carta siguiente, que es la que señala, pinta o marca el palo de triunfo, y deja las restantes (mazo o montón) sobre ella y boca abajo, en el centro de la mesa.

El turno de dar, en los juegos siguientes, será siempre el que gaño la última baza del juego anterior.

Si al dar las cartas se equivoca, dando más o menos de seis cartas a cada uno o a un solo jugador, vuelve a dar de nuevo y si vuelve a equivocarse pierde la baraja y da el primero de su derecha.

### **Marcha del juego:**

Inicia el juego el siguiente por la derecha al que repartió las cartas, jugando una carta





cualquiera, que dejará descubierta sobre la mesa. Los demás jugadores, al llegarles su turno, jugarán una carta de la siguiente forma:

Mientras haya mazo o montón: cualquiera, sin obligación de asistir al palo de salida, ni de montar, ni jugar triunfo si no se tiene del palo de salida.

Terminado el mazo, (arrastre): hay obligación de asistir (seguir al palo de salida) y de montar (echar carta superior del mismo palo) cuando se asiste, y, cuando no se puede asistir y la baza no va del compañero, es obligado fallar y jugar triunfo (superior al del contrario si este también fallase), si se tiene.

En otro caso se puede tirar cualquier carta.

Gana la baza la mayor carta jugada del palo de triunfo y, en su defecto, la carta más alta del palo de salida.

El jugador que gana la baza recoge las cartas que la forman, dejándolas boca abajo, junto a sí.

Después de jugada una baza, cada jugador, comenzando por el que la haya ganado, robará una carta del mano o montón.

Inicia la baza siguiente el jugador que ganó la anterior, que jugará una carta cualquiera, continuando los demás por orden riguroso de derecha a izquierda, en la forma ya explicada.

Durante la partida ha de llevarse de memoria la cuenta de tantos hechos, toda vez que únicamente se permite ver la última baza, sea suya o de sus contrincantes.

#### **Cambio de triunfo o carta de marque:**

Cualquier jugador, después de haber ganado, el o su compañero, una baza, puede recoger la carta que marca triunfo y sustituirla por el siete del mismo palo.

#### **Juego de vueltas o arrastre**

Durante el arrastre es el momento en que se puede "marcar" al compañero y consiste en poner o echar una figura, caballo, sota o rey, o echar triunfo más pequeño al que hubiera tirado el contrario, e indica que se lleva juego, un cante, el As de triunfo, etc..

En cuanto un jugador canta haber ganado, se termina el juego.

Si hecha la comprobación de tantos y se ve que no ha llegado a 101 puntos, gana la pareja contraria, aunque sumen menos puntos. Cuando una pareja "en las vueltas" llega a 51 buenas (o sea gana), pero no lo anuncia no gana y si los adversarios "se van" después y lo anuncian, con ellos los que ganan.

#### **Terminación del juego:**

El juego termina cuando ya no quedan cartas que robar en el mazo o montón y se han jugado todas las de mano. Si se está de vueltas o arrastre, cuando se haya cantado haber ganado, conseguir 101 puntos o más.

#### **Quien gana la partida:**

La partida se gana haciendo 101 puntos o más.



En el caso de que los dos bandos lleguen o sobrepasen los 101 puntos o 51 "buenas", gana el que hizo las diez últimas.

Sucede con frecuencia que ningún jugador consigue hacer los 101 puntos en un solo reparto de cartas. En dicho caso, vuelve a darlas el que hizo las diez de últimas en el anterior, y se juega siguiendo las mismas normas.

El segundo reparto se llama habitualmente "dar o ir de vueltas".

### **Quien gana el guiñote:**

Se juega al mejor de tres cotos, sumando un punto por cada coto ganado, en el caso de que una pareja gane los dos primeros cotos se anota los tres puntos y no se juega el tercer coto.

Un coto consiste en ganar 4 partidas una misma pareja.

### **El renuncio**

Existe "renuncio", y con él pierde la partida el jugador que lo haya hecho, El jugador no sirve al palo en el arrastre teniendo de él.

Cuando echa cartas antes de su turno.

Cuando sirve al palo, pero no monta y "se achica", teniendo cartas para hacerlo.

Cuando durante el transcurso de la partida, principalmente en el arrastre, se pronuncian frases, palabras, se realizan gestos expresivos o señas convenidas que denotan o indican las cartas que se llevan.

Cuando le dice al compañero la puntuación que lleva, salvo que la pareja contraria lo admita previamente.

### **SISTEMA DE COMPETENCIA:**

**ETAPA MUNICIPAL:** Clasificación en zonas / Eliminación simple

**ETAPA COMARCAL:** Clasificación en zonas / Eliminación simple.

**FINAL PROVINCIAL: Primera etapa:** Clasificación en zonas.

**Segunda etapa:** Simple eliminación