



REGLAMENTO GENERAL

1) INSCRIPCIÓN:

Libre y gratuita, se realizará en cada Centro de Jubilados y Pensionados.

2) PARTICIPANTES:

Los "JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2018" están destinadas a todos los adultos mayores de ambos sexos en forma individual, en parejas o en grupos, representando en todos los casos a Centros de Jubilados y Pensionados.

3) LUGARES DE COMPETENCIA:

CENTROS, ESPACIOS CULTURALES Y DEPORTIVOS DENTRO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES.

4) CRONOGRAMA:

A) PERÍODO GENERAL DE INSCRIPCIÓN DEL 24 DE AGOSTO AL 7 DE SEPTIEMBRE.

B) APERTURA Y LANZAMIENTO DEL TORNEO 17 DE AGOSTO EN POLIDEPORTIVO PANDO (BOEDO).

D) CLAUSURA DEL TORNEO- CONDECORACIÓN 26 Y 27 DE SEPTIEMBRE A TRAVÉS DE UNA JORNADA COMPLETA DE CONSAGRACIÓN DE GANADORES.

5) DISCIPLINAS:

JUEGOS DE MESA:

- Ajedrez (Individual).
- Damas (Individual).
- Domino (Individual).
- Jenga (Individual).
- Generala (Individual).
- Buraco (Pareja)
- Canasta (Pareja).
- Chin-chon (Individual).
- Escoba de 15 (Individual).
- Truco (Pareja).

DEPORTES:



- Bochas (Parejas).
- Gimnasia Grupal (Mixto).
- Tejo (Parejas) (Femenino – Masculino).
- Vóley Adaptado Grupal NEWCOM (Mixto).
- Lanzamiento al aro (Mixto).
- TA-TE-TI (Tríos-Mixto)

ARTISTICO:

Disciplinas estáticas:

- Dibujo.
- Pintura.
- Reciclado.

Disciplinas Dinámicas:

- Agrupación Vocal Grupal/CORO (Mixto Única).
- Danza Chacarera (Mixto Única).
- Danza Tango Pareja (Mixto-Aficionados y Profesionales).

2

6) ETAPAS:

1) ETAPA REGIONAL:

Se realizarán las eliminatorias REGIONALES, cada centro de jubilado competirá con los respectivos Centros de la REGION correspondiente, quedando 8 participantes por DISCIPLINA y REGION para llegar a las finales a NIVEL CIUDAD:

REGIONES:

- A) Comunas 1, 2, 3, 4 y 5.
- B) Comunas 6, 7, 14 y 15.
- C) Comunas 8, 9 y 10.
- D) Comunas 11, 12 y 13.

DIA 1: MARTES 18 DE SEPTIMBRE:

REGION A: JUEGOS DE MESA en De la industria del gas (C 4).

REGION B: DEPORTES en Atlanta.

REGION C: ARTÍSTICO (Disciplinas estáticas / Danza Chacarera) en Villa Luro Central



DIA 2: MIERCOLES 19 DE SEPTIEMBRE:

REGION D: JUEGOS DE MESA en Sede Argentinos Juniors.

REGION A: DEPORTES en la Industria del gas.

REGION B: ARTÍSTICO (Disciplinas estáticas / Danza Chacarera) en Sala Siranush

NEWCOM, TEJO Y BOCHAS en Polideportivo Pomar.

DIA 3: VIERNES 21 DE SEPTIEMBRE:

REGION C: JUEGOS DE MESA en Club Nueva Estrella.

REGION D: DEPORTES en 17 de Agosto.

REGION A: ARTÍSTICO (Disciplinas estáticas / Danza Chacarera) en CC Centeya.

DIA 4: LUNES 24 DE SEPTIEMBRE.

REGION A: ARTÍSTICO (CORO GRUPAL) lugar a confirmar.

REGION B: ARTÍSTICO (CORO GRUPAL) lugar a confirmar.

REGION C: ARTÍSTICO (CORO GRUPAL) lugar a confirmar.

REGION D: ARTÍSTICO (CORO GRUPAL) lugar a confirmar.

3

DIA 5: MARTES 25 DE SEPTIEMBRE:

REGION B: JUEGOS DE MESA en Atlanta.

REGION C: DEPORTES en Club Nueva Estrella de Lugano.

REGION D: ARTISTICO (Disciplinas estáticas / Danza Chacarera) en EC Resurgimiento.

2) ETAPA A NIVEL CIUDAD:

Se realizará la fase final a Nivel Ciudad con los ganadores de las disciplinas de cada una de las 4 regiones.

DIA 6: MIERCOLES 26 DE SEPTIEMBRE:

DEPORTES y JUEGOS DE MESA en Club 17 de Agosto.

DIA 7: JUEVES 27 DE SEPTIEMBRE:

ARTISTICO (Disciplinas estáticas / Danza Chacarera) en EC Carlos Gardel.

Cada representante REGIONAL competirá a nivel Ciudad, resultando los ganadores de los "JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2018".



Las comunas de competencia serán las siguientes:

COMUNA 1: Retiro, San Nicolás, Puerto Madero, San Telmo, Montserrat y Constitución.

COMUNA 2: Recoleta.

COMUNA 3: Balvanera y San Cristóbal.

COMUNA 4: La Boca, Barracas, Parque Patricios y Nueva Pompeya.

COMUNA 5: Almagro y Boedo.

COMUNA 6: Caballito.

COMUNA 7: Flores y Parque Chacabuco.

COMUNA 8: Villa Soldati, Villa Riachuelo y Villa Lugano.

COMUNA 9: Liniers, Mataderos y Parque Avellaneda.

COMUNA 10: Villa Real, Monte Castro, Versalles, Floresta, Vélez Sarsfield y Villa Luro.

COMUNA 11: Villa General Mitre, Villa Devoto, Villa del Parque y Villa Santa Rita.

COMUNA 12: Coghlan, Saavedra, Villa Urquiza y Villa Pueyrredón.

COMUNA 13: Núñez, Belgrano y Colegiales.

COMUNA 14: Palermo.

COMUNA 15: Chacarita, Villa Crespo, La Paternal, Villa Ortúzar, Agronomía y Parque Chas.

4

7) DOCUMENTACIÓN EN LA COMPETENCIA:

Todos los participantes deberán presentar documento que acredite su identidad, ficha de inscripción completa y firmada, sin excepción.

Podrán inscribirse en 1 juego de mesa. En las disciplinas deportivas cómo culturales podrán hacerlo sin restricción alguna, respetando las categorías y/o modalidades.

Para las disciplinas Newcom, Tejo y Ajedrez deberán completar la planilla de inscripción de "Los Juegos Porteños 2018", las cuales deberán ser anexadas a la planilla de inscripción de "Los Juegos de las personas mayores Buenos Aires 2018"

Todo aquel competidor que no se encuentre inscripto en la disciplina en tiempo y forma, no podrá participar.

El competidor que ante el requerimiento de los Jueces o coordinadores generales de los Juegos, no pueda acreditar identidad, no podrá participar en las competencias.

8) HORARIOS:

Las tolerancias máximas serán de 20 minutos para el primer partido programado de cada jornada.



9) DERECHOS RESERVADOS:

La Organización se reserva el derecho de tomar registro de todas las instancias del Campeonato, mediante cualquier tipo de soporte conocido o por conocerse –incluyendo, sin limitar, la filmación, grabación, fotografía, digitalización, etcétera–, por sí o mediante terceros autorizados a tal efecto, a fin de promocionar y difundir el mismo. La sola inscripción en LOS JUEGOS implica la autorización expresa e irrevocable de los participantes sobre el uso de los registros realizados, sin que ello suponga –ó haga suponer– ningún tipo de pago, por ninguna causa que se pretenda, por parte de la SIS PARA PERSONAS MAYORES de Ciudad Autónoma de Buenos Aires, el PAMI y ANSES a favor de ninguna persona u organización que se atribuya potestad sobre los derechos que se pudieran invocar. Esta cláusula incluye también, sin limitar, el material fotográfico que se publique y/ó que se disponga para promoción, publicidad. Todos los participante se comprometen a estar presentes en los diversos actos y eventos planificados por la Organización –como conferencias de prensa, reportajes, entrevistas en diferentes estaciones de radio y/ó en canales de televisión de aire o cable, etcétera– siempre que sean citados para tal fin.

10) SEGURO:

Los organizadores deberán contratar un seguro que cubra:

- 1) Muerte por accidente.
- 2) Incapacidad total y/o parcial, permanente por accidente.

11) RECLAMOS Y SUGERENCIAS:

Los COORDINADORES GENERALES de los “JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2018” designarán a los COORDINADORES REGIONALES, para atender los reclamos y sugerencias que surjan durante el período de competencia, Las decisiones finales serán tomadas por la Coordinación general y tendrán carácter de inapelables, deberán realizarse en un lapso no mayor a 72hs.

12) TRIBUNAL DE DISCIPLINA:

1) COMPETENCIA:

El tribunal de disciplina es el órgano de velar por la correcta aplicación del reglamento general. Está facultado para intervenir en todos los hechos y acciones considerados punibles por el mismo, generados antes, durante y/o después de cada competencia.

2) CONFORMACIÓN:

El tribunal de disciplina estará conformado por un 1 (un) Presidente y 6 (seis) vocales; de los cuáles 2 (dos) representarán Secretaria de Integración Social para Personas Mayores y 2 (dos) al Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados, más conocido como PAMI –Programa de Asistencia Médica Integral– y 2 (dos) a ANSES. Se reunirán semanalmente con el objeto de cumplimentar la tarea asignada por éste cuerpo normativo.



ATRIBUCIONES:

Artículo 1:

Será atribución del Tribunal de Disciplina entender de modo genuino y derivado en los reclamos, conforme lo estipula el ítem.

Competencia, en las denuncias que pudieran sucederse durante todas las etapas del evento en la medida que las mismas no puedan ser resueltas por las coordinaciones comunales y en todo acto que transgreda principios morales o éticos que impliquen una alteración en el normal desenvolvimiento de las competencias y/o infrinjan directivas o normas administrativas de las autoridades de la Coordinación General.

Artículo 2:

Aplicar las sanciones previstas para cada caso en particular por simple mayoría, cómo las consideradas convenientes conforme las prerrogativas concedidas por éste Tribunal.

Artículo 3:

Actuar ante cualquier hecho inmoral o reprobable cómo así también en todo acto no previsto en el Reglamento General o circulares emitidas por los "JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2018" sancionando de acuerdo a su naturaleza, gravedad y circunstancia.

Artículo 4:

Cualquier miembro del Tribunal de Disciplina podrá obrar de oficio ante un hecho anormal en el funcionamiento de las competencias que se desarrollen.

Artículo 5:

El Tribunal de disciplina se encuentra facultado para enviar veedores, cuándo se le solicite expresamente y/o en los casos que estime convenientemente, a observar el desarrollo de las competencias en las distintas etapas establecidas en los JUEGOS, los cuáles elevarán a sus autoridades el informe correspondiente.

Artículo 6:

El Tribunal de Disciplina se dirigirá preferentemente a fin de comunicar sus resoluciones y/o decisiones a la Coordinación Comunal y éstos deberán informar a la Coordinación General y a los participantes.

Artículo 7:

De la presentación:

La misma se realizará:

- 1) Por escrito, firmada por el participante apelante. El responsable de cada Centro de Jubilado será el que gestione su entrega.
- 2) Por simple declaración efectuada ante algún miembro del Tribunal de Disciplina, quién labrará el Acta correspondiente firmando sus apelantes al pie de la misma.



Del contenido:

El relato concreto de los hechos, adjuntándose la prueba que acredite la irregularidad en cuestión, de modo que éste Tribunal pueda formar juicio claro y preciso de lo sucedido, de no acompañarse tal documento se rechazará la apelación.

Artículo 8:

La presentación de la apelación acompañada de las pruebas será de 3 (tres) días hábiles, luego de rectificadas la resolución por la Coordinación General.

Artículo 9:

El Tribunal de Disciplina dictaminará en un plazo acorde a la gravedad de la cuestión planteada, sobre la procedencia de acoger o no la apelación, a fin de entender por razón de materia y grado el hecho sometido a su conocimiento.

Artículo 10:

Las resoluciones del Tribunal de Disciplina, como consecuencia del artículo 9, serán adoptadas en el tiempo que se considere adecuado, sin alterar el normal funcionamiento de las competencias.

Artículo 11:

Las denuncias y/o reclamos con las pertinentes constancias probatorias–documental, testimonial–serán recibidas por el Tribunal de disciplina en un término de 24 horas luego de producida la anormalidad, quedando a consideración del Tribunal de Disciplina su tratamiento y el plazo más conveniente para la resolución, con el fin de no interrumpir el desarrollo del torneo.

Artículo 12:

Los responsables de la organización estarán obligados a responder los informes que el Tribunal de Disciplina le solicite conforme la necesidad y urgencia para resolver los reclamos interpuestos, estipulándose tiempo y forma de acuerdo al caso particular y la etapa en desarrollo.

Artículo 13:

De los Coordinadores generales:

Serán quienes deberán guiar a los participantes durante todas las etapas, cuidándolos, aconsejándolos y velando por su bienestar.

Artículo 14:

De las sanciones:

Se sancionará de la siguiente manera: APERCIBIMIENTO, SUSPENSIÓN, DESCALIFICACIÓN O EXPULSIÓN.



13) DISCIPLINAS:

JUEGOS DE MESA:

1) Ajedrez (Individual):

El ajedrez es un juego entre dos personas, donde se desarrollan estrategias tendientes a superar el rival de las cuales, cada una dispone de 16 piezas móviles que se colocan sobre un tablero dividido en 64 casillas.

El torneo se desarrollará bajo el Reglamento de partidas rápidas de la Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E.).

Sistema de juego: Suizo.

Ritmo de juego: 12 minutos más 3 segundos de agregado desde la primera movida.

Desempates: a) Resultado particular; b) Bucholz medio; c) Bucholz top d) Progresivo; e) sorteo.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

Los 4 (cuatro) mejores varones ubicados en la Etapa Final, cómo las 4 (cuatro) mejores mujeres ubicadas participarán en los Juegos Porteños.

2) Damas (Individual):

Es un Juego de mesa, donde se desarrollan estrategias tendientes a superar el rival, entre dos personas. El mismo se desarrolla con quince (15) fichas por participante sobre un tablero (damero).

El árbitro optará por los sistemas Suizo o Americano de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

3) Domino (Individual):

Es un juego compuesto por 28 fichas, las cuales deberán ser colocadas por los participantes de manera secuenciada, con el objetivo de sumar puntos, descartándose de la mayor cantidad de fichas hasta quedarse en lo posible sin ninguna.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

4) Yenga (Individual):

Es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes tienen como objetivo retirar los bloques de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior, hasta que ésta se caiga. En su turno, cada jugador deberá retirar una pieza de cualquiera de los niveles inferiores de la torre utilizando solo dos dedos y procurando que no se caiga la torre, colocarlo en el nivel superior para completarlo y hacer crecer su tamaño. Gana el jugador que haya realizado la jugada anterior a la que hizo que se derribara la torre.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.



5) Generala (Individual):

Es un juego de dados, dónde en cada turno cada jugador tira 5 (cinco) dados, de ellos puede elegir todos o algunos y volver a tirar en esta segunda tirada puede apartar los más convenientes y juntarlos con los que ya tenía apartados y luego tirará el resto por tercera y última con lo que termina la tirada.

Generala Servida: Cuando se logra la Generala de un solo tiro, se llama generala servida y el jugador automáticamente gana el juego.

Los puntajes son: Generala Doble: 60 puntos si se logra formar dos generalas en dos tiros de tres; Generala 50 puntos: 5 dados iguales; Póker: 4 dados iguales y 1 distinto; Full 35 puntos: 3 dados iguales y 2 iguales; Escalera 25 puntos: todos los dados del 1 a 5, o del 2 al 6. Para calcular el puntaje correspondiente a una categoría de números del 1 al 6, se deben sumar los números iguales.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

6) Burako (en parejas):

Es un juego en parejas, que consta de 104 fichas numeradas, 2 comodines, 4 atriles y 1 dado para decidir quien juega primero. Las fichas son de 4 colores, numeradas del 1 al 13 y dos comodines. Hay dos fichas por cada número y color.

El objetivo es ser el primero en llegar a los 3 mil puntos. Se logran formando juegos. Escalera: no menos de 3 fichas con números consecutivos de igual color. Tener en cuenta que el 1 precede al 13. Pierna: 3 o 4 fichas del mismo número, cualquier color. Canasta: 7 fichas como mínimo en juego de Pierna o Escalera. Pueden ser Puras o Impuras (con comodín). Se puede bajar un juego con 2 fichas y un comodín. Las fichas tienen distintos valores: del 2 al 7 (5 puntos), del 8 al 13 (10), el 1 (15), el 2 (20) y el comodín (50).

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

7) Canasta (Pareja):

Es un juego de cartas que tiene como objetivo formar "piernas" para lograr una cierta cantidad de puntos, entendiéndose por pierna a un grupo de tres o más cartas de igual número o letra. Se jugará en parejas, y su objetivo será alcanzar o exceder los 5000 puntos (o se dará por ganadora a la pareja de mayor puntaje en el lapso de 40 minutos de juego).

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

8) Chin-chon (Individual):

Es un juego de naipes dónde el objetivo es formar chin-chón (escalera de 7 (siete) cartas consecutivas del mismo palo) para ganar la partida automáticamente. Además es posible ganar la partida eliminando al resto de contrincantes por puntos, es decir, conseguir que el resto de los jugadores superen los 100 (cien) puntos. Se jugará con un mazo de cincuenta 50 (cincuenta) cartas españolas.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.



9) Escoba de 15 (Individual):

Es un juego que se realiza con una barajas españolas de 40 cartas sacando las cartas 8 y 9. Que tiene como objetivo reunir naipes que sumen 15 (quince) puntos. Para ésto es preciso tener en cuenta que las cartas representan el número que figura en ellas, salvo la Sota (que vale 8), el caballo (que vale 9) y el Rey (que vale 10).

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

10) Truco (Pareja):

Es un juego de cuarenta (40) cartas españolas, de engaño, astucia y disimulo. Se deben sumar la cantidad 30 (treinta) puntos, se jugará al mejor de 1 (una) partida. No se jugará con flor.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

DEPORTES:

1) Bochas:

Éste deporte tiene como objetivo la obtención de tantos, a través de aquellas bochas, que uno de los equipos consiga instalar más cerca de una más pequeña neutral, llamada bochín, que la bocha más cercana del equipo contrario. El equipo que tenga una o varias bochas más cercanas al bochín se anotará tantos puntos, como bochas superen a la más cercana del equipo rival, hasta llegar a doce 12 (doce) tantos.

Se jugará con el reglamento de la Confederación Sudamericana de Bochas con las modificaciones del año 2018.

Se jugará sin etapa regional, a sistema de eliminación directa.

2) Gimnasia Grupal (Grupal Mixto):

Se realizará esquema corporal libre, con y sin elemento con un tiempo máximo de 5 minutos y la cantidad de participantes deberá ser de 3 a 10 personas.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

3) Tejo (Parejas) (Femenino–Masculino–Mixto):

Cada equipo estará integrado por 6 (seis) jugadores/as más un entrenador/acompañante. Los equipos se conformarán por: Una pareja integrada por 2 (dos) jugadoras de sexo femenino. Una pareja integrada por 2 (dos) jugadores de sexo masculino. Una pareja mixta integrado por 1 (un) jugador de sexo masculino y 1 (una) jugadora de sexo femenino. Cada jugador/a podrá participar en una sola pareja. Esta disciplina se regirá por el Reglamento de la FBT (Federación Bonaerense de Tejo), teniendo en cuenta las siguientes especificaciones: 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 mts y un ancho de 2,50 a 3,00 mts, 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. 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 grs. y una altura de 20/25 mm. El tejín presentará un diámetro aproximado de 65/70 mm, un peso 90/100 grs, y una altura 20/25 mm. Los Juegos de Tejos serán provistos por la Organización, y pueden variar levemente respecto de lo descripto. Los partidos se jugarán a quince (15) puntos, sin excepción. 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. No estará permitido arrojar tejín o tejos sin orden del juez, de ocurrir esto, serán declarados nulos. 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. 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. 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. 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. 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 ésta acción se le adjudicará un (1) punto y será el encargado de reponer. 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. 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 del mismo siendo válidos los efectos causados y reponiéndose por otro en la partida siguiente. 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. 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. 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. 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. 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. El juez es el único autorizado a "limpiar" el tejín o los tejos durante el juego, para su medición o mejor visión. Cuando un tejo es declarado nulo el juez debe retirarlo de la cancha no pudiendo volver a ser jugado en esa partida. 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 los tejos que le corresponden jugar esa partida. En caso de no presentación de un equipo, el resultado de la partida será de quince-cero (15-0) a favor del equipo presente. 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. Criterios de Desempate: 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). 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. No habrá etapa regional y se jugará a la vez en los Juegos Porteños, los Ganadores representarán a la Ciudad de Buenos Aires en los Juegos Nacionales Evita.

4) Vóley Adaptado Grupal NEWCOM (Mixto):

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 6 (Seis) jugadores y un máximo de 8 (ocho) los cuales deberán ser 3 femeninos, 3 masculinos y 2 suplentes sin distinción de sexo más 1 entrenador/acompañante. Los encuentros se disputarán al mejor de 1 set de 21 (veintiún) con ventaja de 2 puntos pero con 21-20 habrá que esperar al 22-20 y así sucesivamente mientras ninguno de los dos equipos no consiga los dos puntos de ventaja.

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la FEVA. El balón utilizado será el oficial según reglamento FEVA, o el dispuesto por la Organización. Solo en caso de una lesión comprobada por el médico del partido se autorizará a reemplazar un jugador por otro del sexo opuesto, si es que en el banco de suplentes no hubiera más jugadores del sexo del lesionado.

Se dividirán en 2 grupos Avanzados y Principiantes.

Se optará por el sistema de eliminación directa.

No habrá etapa regional y se jugará a la vez en los Juegos Porteños, los Ganadores representarán a la Ciudad de Buenos Aires en los Juegos Nacionales Evita.



5) Lanzamiento al aro (Mixto):

Es un juego similar al lanzamiento de foul del deporte básquet, con adaptaciones para la práctica de los adultos mayores, se jugará con pelota de plástico, los lanzamientos se realizarán con 1 o 2 manos y se efectuará ubicando el cuerpo de la forma que consideren los participantes, a 4 metros de distancia y no podrá pisar la línea, en caso de hacerlo se considerará nulo, el aro se ubicará a 2 metros de altura.

Cada participante contará con 3 lanzamientos (1 set) en caso de igualdad en los 3 lanzamientos, se lanzarán de a uno alternando los mismos hasta que uno falle y el otro convierta, se realizarán de forma alternada, el juego finalizará cuándo un participante logre ganar 3 sets.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

6) TA-TE-TI (Tríos-Mixto):

El juego consiste en una carrera de relevos de 2 (dos) equipos compuesto por 3 participantes de forma mixta, los cuales deberán recorrer la distancia de 20 metros con un objeto (cono del mismo color) y ubicarlo en uno de los casilleros libres (se pueden usar aros o marcar los 9 casilleros), el equipo que primero logre formar el clásico TA-TE-TI sumará 1 punto. Gana el juego el equipo que llegue primero a 3 (tres) puntos.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

ARTÍSTICO:

Disciplinas estáticas:

1) Dibujo (Única):

Las obras serán de temática libre. Podrán ser realizadas empleando los siguientes materiales: grafito, bolígrafos, plumas, carbonillas, tintas, marcadores, crayones, pintura asfáltica, pasteles, collage, entre otras técnicas. La medida mínima de la obra se recomienda 35cm x 50 cm y las máximas 100 cm x 100cm. Deberán ser presentadas listas para colgar y rotuladas con nombre, apellido, D.N.I, Comuna y Centro.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

2) Pintura (Única):

Las obras serán de temática libre. Podrán ser realizadas en disímiles materiales: óleos, acrílicos, tizas, témperas, acuarelas marcadoras, crayones, pasteles, tintas, pintura asfáltica, entre otras técnicas. Se permite la inclusión de materiales y recursos no convencionales. Las medidas mínimas de la obra se recomienda 35 cm x 50 cm y las máximas de la obra no podrán exceder 150 cm x 150 cm. 5. Deberán ser presentadas listas para colgar y rotuladas con nombre, apellido, D.N.I, Comuna y Centro.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.



3) Reciclado (Única):

Consiste realizar un proceso de transformación físico o químico para obtener una materia prima o un nuevo producto. Se podrán utilizar las fibras de las botellas plásticas, para la confección de ropa sintética, macetas, baldes, juguetes, entre otros; los envases de tetra-brick pueden convertirse en un material que sirve para construir muebles y paneles; el vidrio puede reciclarse en un 100%, al ser fundido y moldeado para fabricar nuevos productos. Deberán ser presentadas rotuladas con nombre, apellido, D.N.I, Comuna y Centro.

En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

Disciplinas Dinámicas:

1) Agrupación Vocal Grupal CORO (Mixto- Única):

Se competirá con 1 (una) pieza con un máximo de 4´(cuatro) de duración, el grupo debe estar constituido por un cuarteto (4 voces), como mínimo y/o coro (10/40 voces) más el director. En la etapa regional quedarán 32 participantes, 8 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

2) Danza Folklore Chacarera (Grupal Mixto):

La danza serán sin excepción: Chacarera. Para la etapa regional se realizará éste tipo de baile. Quedarán 16 participantes, 4 de cada Región. Los cuáles competirán en la Etapa Final a nivel Ciudad, dónde saldrá el ganador.

En la etapa final habrá 2 rondas y se sumará puntaje en cada ronda, quedando cómo ganador el que más puntaje sume en los 2 bailes.

Se evaluará el atuendo, la técnica de la danza, coreografía, zapateo, elección de la música, calidad sonora de la grabación, ritmo, estilo, sincronización, interpretación, comunicación y utilización del espacio.

3) Danza Tango Pareja (Mixto Única):

ETAPA DE CLASIFICACION REGIONAL:

DÍA 1: lunes 22 de octubre.

REGIÓN A: 1, 2,3 ,4 ,5.

SEDE: A confirmar Centro Cultural Centeya.

DÍA 2: martes 23 de octubre.

REGION B: 6, 7, 14, 15.

SEDE: A confirmar el Adán Buenos Ayres.

DÍA 3: miércoles 24 de Octubre.

REGION C: 8, 9, 10.

SEDE: A confirmar Villa Luro Central.



DIA 4: jueves 25 de Octubre.
REGION D: 11, 12, 13.
SEDE: A confirmar Resurgimiento.

ETAPA FINAL:

DÍA: Viernes 26 de octubre.

SEDE: CC 25 de Mayo.

Se desarrollaran en tres etapas: a) Clasificación, b) Semifinal y c) Final. Para la etapa regional (a y b) las parejas de Tango de Pista competirán en presentaciones grupales y bailaran tres temas, grabados, elegidos por la Organización.

A) **CLASIFICACIÓN:** Participarán todas las parejas acreditadas. serán evaluados por diferentes jurados en cada una de las presentaciones y la suma del puntaje de ambos días será promediado. Las parejas que hayan obtenido los mayores promedios pasarán a la semifinal.

B) **SEMIFINAL- C) FINAL** a Nivel Ciudad Participarán las parejas seleccionadas en la Semifinal. En la categoría Tango de pista, será representada por las parejas que lograron ubicarse en el primer puesto del Campeonato.

JURADO: Para la etapa regional habrá 3 jurados designados por veedor general y la participación del mismo.

Para la etapa final habrá 5 jurados más el veedor general.

14) PREMIACIÓN:

1) Se entregarán medallas a los participantes que logren el 1º, 2º y 3º puesto de cada disciplina, modalidad categoría, tanto en las disciplinas individuales como grupales.

2) Se harán acreedores de vouchers para cambiar por electrodomésticos, por un valor de \$12.000,00 (doce mil pesos argentinos) los CENTROS que obtengan medallas doradas 1º puesto a través de sus representantes.

3) Se entregará la "COPA JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2.018" a la COMUNA que obtenga mayor cantidad de medallas doradas 1º puesto.

4) Todos los CENTROS participantes de los "JUEGOS DE LAS PERSONAS MAYORES BUENOS AIRES 2018", obtendrán un certificado que acredite su participación en el Torneo.

5) Los ganadores de cada disciplina, modalidad y sexo, tanto en las disciplinas individuales como grupales, se convertirán en representantes en futuras competencias a nivel nacional.

6) Los ganadores de Newcom, Tejo y Ajedrez y hayan participado de los "Juegos Porteños" viajarán a Bariloche a representar a la Ciudad de Buenos Aires en los Juegos Nacionales Evita.