

San Miguel de Tucumán, lunes 5 de octubre de 2026

Circular N° 8/2026

DE: Dirección de Educación Física

A: Dirección de Educación de Nivel Secundario, Dirección de Educación Especial, Dirección de Educación Pública de Gestión Privada.

ASUNTO: Final de Deporte Adaptado – Juegos Estudiantiles Tucumán (JET) 2026

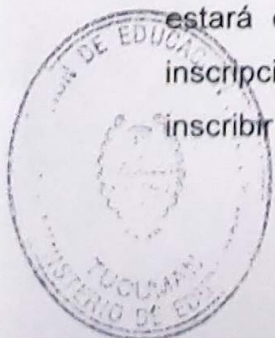
La Dirección de Educación Física se dirige a ustedes a fin de informarles que el jueves 15 de octubre de 2026 se llevará a cabo la Final de Deporte Adaptado, en el marco de los Juegos Estudiantiles Tucumán (JET) 2026, en las instalaciones del CEF N° 18, sito en calle España 3751 de la ciudad de San Miguel de Tucumán.

La instancia final se disputará en las siguientes disciplinas:

- Atletismo Adaptado
- Vóley Sentado
- Fútbol – Discapacidad Motora (PC) 5x5
- Fútbol – Discapacidad Intelectual y Sordos 5x5
- Básquet – Discapacidad Intelectual y Sordos 5x5
- Básquet – Discapacidad Motora 3x3 (silla de ruedas)

La participación se organizará en las categorías Sub 15 (alumnos/as de hasta 15 años de edad inclusive) y Más 16 (alumnos/as de 16 años de edad en adelante inclusive), conforme a los reglamentos específicos de cada disciplina, los cuales se adjuntan a la presente circular.

Se informa que desde el 5 de octubre y hasta el 13 de octubre de 2026 inclusive, (en el sitio oficial de los JET - <https://www.educaciontuc.gov.ar/juegos-estudiantiles/>) estará disponible el formulario de inscripción digital, así como las planillas de inscripción correspondientes, a fin de que las instituciones interesadas puedan inscribir a sus alumnos/as participantes.

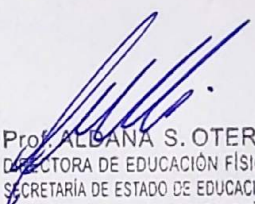


Se solicita a las instituciones educativas dependientes de las Direcciones destinatarias difundir la presente entre la comunidad educativa y prestar la colaboración necesaria para garantizar la participación de los/as alumnos/as con discapacidad en esta instancia final, en articulación con los equipos docentes, profesionales y familias intervinientes.

Ante cualquier consulta, podrán comunicarse con la Dirección de Educación Física al teléfono (0381) 4526408 o al mail juegosestudiantilestucuman@gmail.com

Finalmente, adjuntamos el anexo con los reglamentos de las siguientes disciplinas: Atletismo Adaptado, Vóley Sentado, Fútbol Discapacidad Motora PC 5x5, Fútbol Discapacidad Intelectual y Sordos 5x5, Básquet Discapacidad Intelectual y Sordos 5x5, Básquet Discapacidad Motora 3x3.




Prof. ALICIA S. OTERO
DIRECTORA DE EDUCACIÓN FÍSICA
SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ANEXO I

JET ADAPTADOS 2026

Reglamentos por Deporte

Dirección de Educación Física — Ministerio de Educación de Tucumán

Sede: CEF 18

Categorías: Sub 15 y más de 16 (todos los deportes)



Índice de deportes

1. ATLETISMO ADAPTADO
2. VÓLEY SENTADO ADAPTADO
3. FÚTBOL — DISCAPACIDAD MOTORA (PC) 5x5
4. FÚTBOL — DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y SORDOS 5x5
5. BÁSQUET — DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y SORDOS 5x5
6. BÁSQUET — DISCAPACIDAD MOTORA 3vs3 (SILLA DE RUEDAS)



1. ATLETISMO ADAPTADO

El atletismo es una disciplina que, más allá de los desafíos físicos, celebra el espíritu de superación y la determinación. Para las personas con discapacidad, el atletismo se convierte en una plataforma poderosa donde se pueden desafiar las expectativas, superar barreras y demostrar habilidades excepcionales. Este deporte inclusivo no solo promueve el bienestar físico, sino que también impulsa la autoestima, fomenta la integración social y permite a los atletas descubrir su verdadero potencial.

DESTINATARIOS

Alumnos con discapacidad intelectual, sensorial, motora y PC

CATEGORÍAS

SUB 15 – MÁS 16

REGLAMENTACIÓN GENERAL

1.1 CANTIDAD DE PRUEBAS

Cada atleta podrá participar como máximo en 2 (dos) pruebas individuales (una de pista y una de campo).

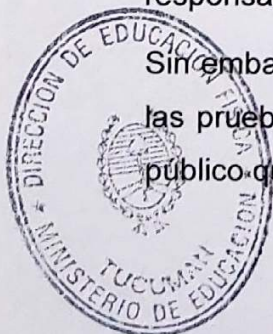
1.2 APOYO A DEPORTISTAS

Las personas acompañantes y guías de atletas son las únicas que pueden acompañar a los/as atletas a la pista, o a las zonas de lanzamiento y saltos. Dichos acompañantes y guías deben ir claramente identificados/as.

El método del/de la guía lo elige el/la atleta y podrá escoger entre ser dirigido/a por un/a guía. Además, el corredor/la corredora podrá recibir instrucciones verbales del/la guía. Los/as guías no pueden utilizar ni bicicletas ni cualquier otro medio de transporte.

El/la guía no puede, en ningún momento, tirar del/de la atleta ni empujarlo para darle impulso. Nota: Si por alguna circunstancia excepcional se incumple esta regla, será responsabilidad del guía.

Sin embargo, no se permiten modificaciones visuales en la instalación existente. En las pruebas donde se utilicen señales acústicas (Ej.: Salto de longitud) se pedirá al público que guarden un silencio total.



Nota: Para asegurar el mayor silencio posible, se procurará que no coincidan pruebas donde se prevea utilizar señales acústicas con otras pruebas de carreras.

Se reconocen las necesidades especiales de los/as atletas y el deseo de animarlos y facilitar su participación en las competencias. Cuando haya deportistas participando en una competición puede ser necesario realizar algunas modificaciones de las reglas actuales. Dichas modificaciones sólo se permitirán previa aprobación del director o directora de prueba. En principio, no se permitirá ninguna modificación que cause desventaja a otros competidores/as.

1.3 PISTA

Aquellos/as atletas que participen de pie, podrán solicitar los tacos de partida a la organización, si previamente fue informada su utilización en la planilla de inscripción.

1.4 LANZAMIENTOS

- Los elementos serán provistos por la organización.
- Los/as atletas que se encuentren en posibilidad de hacerlo, podrán optar por realizar los lanzamientos de pie, adecuándose a la categorización correspondiente.
- Los/as atletas que lancen sentados tendrán la opción de utilizar el banco de lanzamiento provisto por la organización, salvo aquellos atletas que cuenten con un banco propio o la silla de ruedas, en este caso, la silla será sujeta por cuatro amarres provistos por la organización. No se permitirá que los/as asistentes técnicos sujeten la silla de ninguna forma distinta a la descrita con anterioridad.

1.5 LANZAMIENTO DE BALA

Los/as atletas pueden ser ubicados y orientados por su guía en el aro hasta el momento del lanzamiento sin entrar en el espacio de lanzamiento.

Durante el lanzamiento y luego de éste, las ayudas sólo podrán ser acústicas.

1.6 SALTO EN LARGO

En el caso de los/as atletas con discapacidad intelectual y/o sordos se utilizarán las siguientes adaptaciones:



El/la entrenador/a puede dar señales acústicas o visuales para orientar al/a la atleta antes, durante y luego de la prueba.

Se utilizará una zona de pique más amplia (de un metro por el ancho de la tabla) cubierta por tiza para poder medir el salto desde la huella marcada por el/la atleta (marca más cercana a la zona del cajón) hasta la zona de caída (marca más cercana a la zona de pique). Los/as atletas pueden optar por saltar con o sin carrera.

1.7 ACLARACIONES

Los lanzamientos y los saltos para todas las discapacidades serán tres (3) únicos no consecutivos sino por orden de listado de competencia y se medirá el mejor de estos como válido.

1.8 LAS CARRERAS

En todas las carreras de 80, 100, 150 metros se disputarán las series por tandas, dependiendo de la cantidad de participantes, obteniéndose la clasificación final, de acuerdo con los tiempos obtenidos en las mismas.

ACLARACIÓN — PARTICIPACIÓN DE PERSONAS CON SÍNDROME DE DOWN
(Rige para todos los deportes)

SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL: Es una mala alineación de las vértebras cervicales C1 (atlas) y C2 (axis) en el cuello. Esta condición expone a las personas con Síndrome de Down a la posibilidad de una lesión, si ellos participan en actividades que hiperextienden o flexionan radicalmente el cuello o la parte superior de la columna vertebral.

Restricciones de participación en estas actividades de las personas con síndrome de Down que padezcan esta patología, cuando los padres, madres, tutores u otros responsables no estén notificados de la naturaleza y alcance de la condición de la **SUBLUXACIÓN ATLANTOAXIAL:** deberán presentar la documentación médica correspondiente que exija la organización.



2. VÓLEY SENTADO ADAPTADO

DESTINATARIOS

Alumnos con discapacidad intelectual, sensorial (sordo o hipoacúsico), motor y PC

1.1 CATEGORÍAS

Se participará en las categorías:

- Sub 15
- Más 16

1.2 INTEGRANTES

Cada equipo Mixto, estará integrado por 3 (tres) jugadores/as con discapacidad (mínimo) y 3 sin discapacidad (caso de voleibol de 6x6).

En el caso de voleibol de 3x3 serán uno/a jugador/a con discapacidad y los otros 2 sin discapacidad, o viceversa.

1.3 EQUIPO INCOMPLETO

Si el equipo no pudiera completar la formación requerida, solo podrá competir como Equipo incompleto: si un equipo no cumple con la regla de dos jugadores con discapacidad en cancha se declara incompleto y podrá seguir compitiendo en forma PROMOCIONAL. Queda imposibilitado de clasificar a la rueda final si esta condición continúa.

1.4 REGLAMENTACIÓN

Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la WorldParaVolley.

1.5 SET

Todos los encuentros se disputarán al mejor de 3 sets, bajo el sistema Rally Point a 17 puntos con una diferencia mínima de dos (2) puntos.

1.6 ALTURA DE LA RED

Se colocará la misma a 1.10 m.

1.7 CRITERIOS DE DESEMPATE



En la Fase Regular y Final en la "Zona A" para dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico: resultado del partido entre sí.

Si el empate fuera de más de dos equipos, sólo se tomarán como válidos los tantos de los partidos entre los equipos implicados en el desempate. Se utilizarán por orden de prioridad 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.

1.8 ÁREA DE JUEGO

Dimensiones: 10 x 4 m (las dimensiones del área podrán ser adaptadas en caso de ser necesario). Espacio libre de 3 m sobre los laterales y 4.5 m de fondo.

1.9 VESTIMENTA

No podrán utilizarse pantalones o shorts con material más grueso o acolchado. Las camisetas deben estar numeradas del 1 al 99.

1.10 POSICIONES

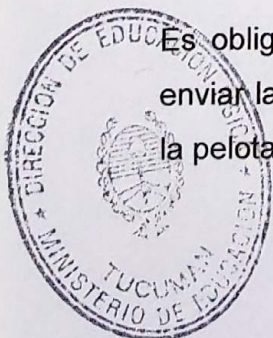
En el momento en que el sacador golpea la pelota, todos los jugadores deben estar dentro de su campo a excepción del sacador. No hay posiciones, excepto el turno de saque, que debe ser ejecutado por el jugador como lo indique la planilla de juego.

1.11 ACCIONES DE JUEGO

Faltas al jugar la pelota.

"Despegarse": en todo momento durante las acciones de juego, los jugadores deben permanecer en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros. El despegue está permitido sólo en una acción defensiva, siempre y cuando la altura del balón no supere la altura de la red.

Es obligatorio realizar como mínimo un pase en la recepción de saque antes de enviar la pelota al campo contrario. En defensa no podrá enviarse intencionalmente la pelota en el primer golpe, quedando a criterio del árbitro.



Jugador en la red

Penetración por debajo de la red: está permitido penetrar debajo de la red al espacio contrario siempre y cuando no interfiera con el juego.

Contacto con la red: el contacto de un jugador con la red no es una falta a menos que interfiera con la jugada.

Bloqueo

Bloqueo de saque: está permitido bloquear el saque.

1.12 SUSTITUCIONES

El suplente ingresará automáticamente por el compañero del equipo que rote a la posición del saque. Todos juegan; los jugadores sin discapacidad rotarán con el jugador sin discapacidad.

Límites de sustituciones regulares: 1 por set. Sustitución regular: puede realizarse un cambio; el jugador que ingresa podrá permanecer dos puntos. El cambio se cierra una sola vez por set, pero en este caso volverá a la rotación flotante en el saque.



3. FÚTBOL — DISCAPACIDAD MOTORA (PC) 5x5

DESTINATARIOS

Alumnos con parálisis cerebral

1.1 NÚMERO DE JUGADORES

5 (4 + arquera) / 5 (4 + arquero)

1.2 TIPO DE SUPERFICIE

Césped natural o sintético.

1.3 MEDIDAS DE LA CANCHA Y SUS ACCESORIOS

- Todas las categorías: mín. 20m x 40m
- Círculo central: 4 mts de radio
- Área chica: 9mts x 4mts
- Área grande: 17mts x 9mts
- Arco: 3m x 2m

1.4 PELOTA

Nº5 (medio pique)

1.5 TIEMPO DE JUEGO

2 tiempos de 10 minutos / entretiempo de 10 min.

1.6 CAMBIOS

Ilimitados.

1.7 TOTAL DE PARTICIPANTES

10 personas por equipo.

1.8 REGLAS DE CONTACTO FÍSICO

Contacto físico: el contacto físico está limitado para proteger la integridad física de los jugadores. Las faltas se sancionan más estrictamente que en el fútbol tradicional.

Uso de las manos: los jugadores no pueden usar las manos para tocar el balón, a excepción del portero dentro del área de penal.



1.9 ADAPTACIONES

Los equipos tienen la libertad de adaptar sus estrategias y tácticas para abordar las capacidades específicas de cada jugador.

1.10 SANCIONES Y PENALIZACIONES

Faltas: se sancionan con tiros libres o penales, dependiendo de la gravedad y la ubicación de la infracción.

Tarjetas: se utilizan tarjetas amarillas y rojas para sancionar comportamientos antideportivos o faltas graves.

1.11 ÁRBITROS Y OFICIALES

Los árbitros y oficiales están capacitados en las reglas específicas del fútbol adaptado para asegurar que el juego se desarrolle de manera justa y segura.



4. FÚTBOL — DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y SORDOS 5x5

DESTINATARIOS

Alumnos con discapacidad intelectual / sensoriales asociados a una discapacidad intelectual

1.1 SUPERFICIE DE JUEGO

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán. De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales, se permitirán las superficies de césped artificial.

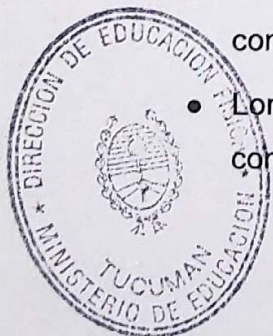
1.2 MARCACIÓN DE LA SUPERFICIE

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda; las dos más cortas, líneas de meta. La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m. Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina (anchura de la marca: 8 cm). Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal (anchura de la marca: 8 cm).

1.3 DIMENSIONES

- Longitud (línea de banda): mínimo 25 m, máximo (según reglamento de la competición)
- Longitud (línea de meta): mínimo 16 m, máximo (según reglamento de la competición)



1.4 ÁREA PENAL

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, con un radio de 6 metros desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

1.5 ZONAS DE SUSTITUCIONES

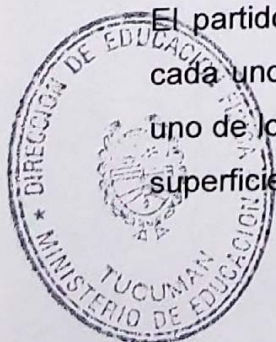
Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos. Cada zona se situará frente al área técnica y se extenderá 5 m, marcada con dos líneas en cada extremo de 80 cm de largo (40 cm hacia el interior y 40 cm hacia el exterior de la superficie de juego), de 8 cm de ancho. El área situada frente a la mesa de cronometraje (5 m a cada lado de la línea de medio campo) permanecerá libre. La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, si los hubiera.

1.6 EL BALÓN

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material aprobado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 64 cm ni inferior a 62 cm.
- Tendrá un peso no superior a 440 g ni inferior a 400 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6–0.9 atmósferas (600–900 g/cm²) al nivel del mar.
- No deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

1.7 JUGADORES

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.



Procedimiento de sustitución: una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego, observando estas condiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones; desde ese momento, se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

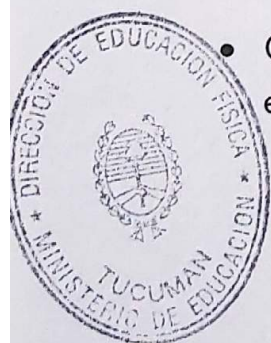
Infracciones y sanciones: si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o entra por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, los árbitros interrumpirán el juego, amonestarán al jugador y le ordenarán salir. El juego se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción.

1.8 LA AUTORIDAD DE LOS ÁRBITROS

Los partidos serán controlados por dos árbitros —árbitro y segundo árbitro—, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en dicho encuentro.

1.9 PODERES Y DEBERES DE LOS ÁRBITROS

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.
- Controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera.



- Se asegurarán de que los balones y el equipamiento de los jugadores cumplan las exigencias reglamentarias.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, por infracción a las reglas o por interferencia externa.
- Interrumpirán el juego ante una lesión grave y se asegurarán de que el jugador sea transportado fuera de la superficie de juego; sólo podrá regresar tras la reanudación del partido.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si la lesión es leve.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego, y sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros.
- Permitirán la ley de la ventaja y sancionarán la infracción inicial si la ventaja prevista no sobreviene.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.

1.10 DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluido si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas. Podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta, o conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido. Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro en caso de desacuerdo.

1.11 PERIODOS DE JUEGO

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa, antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

1.12 INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo, que no deberá durar más de quince minutos.



1.13 GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego del Fútbol. Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón; el partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.



5. BÁSQUET — DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y SORDOS 5x5

DESTINATARIOS

Alumnos/as con discapacidad intelectual y/o sensorial auditiva.

CATEGORÍAS

Sub 15 – Más 16 (Mixto)

INSCRIPCIÓN

La lista de buena fe estará compuesta por 5 jugadores/as como máximo y dos personas de Staff, preferentemente una de cada género.

MEDIDAS Y DIMENSIONES

- 1.1 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.
- 1.2 La altura del cesto estará a 3,05 m.
- 1.3 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho.
- 1.4 La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 m del aro.
- 1.5 El tablero estará 0,80 m dentro de la cancha.

BALÓN DE JUEGO

- 1.6 Se jugará con pelota de básquet N°7 (masculino) y N°6 (femenino).

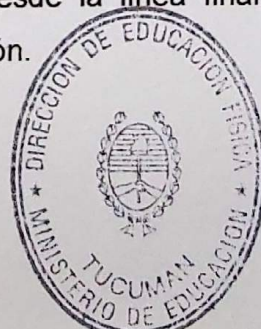
TIEMPO DE POSESIÓN

- 1.7 Se utilizará el reloj de posesión en 24 segundos.

PUNTUACIÓN

1.8 Línea de 2 puntos: existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, delimitado por 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 m de las líneas laterales, de una longitud de 1,5 m desde la línea final, y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión.

NÚMERO DE JUGADORES



1.9 Cada equipo estará formado por hasta 5 jugadores, de los cuales 3 comenzarán el juego y 2 estarán en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

SUSTITUCIONES

1.10 Las sustituciones son libres, como en el básquet 5vs5.

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1.11 La identificación de los jugadores será la que el equipo decida, debiendo ser numérica y del número 0 al 99, utilizando esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas, una clara y otra oscura.

EL ÁRBITRO Y MESA DE CONTROL

1.12 El juego será controlado por un árbitro de juego.

1.13 En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.

DURACIÓN DEL PARTIDO

1.14 Cada partido estará compuesto por dos periodos de 10 minutos cada uno, con un intervalo entre periodo de 2 minutos.

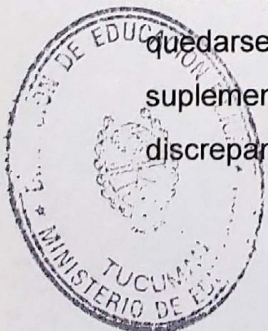
1.15 Tiempo muerto: los equipos podrán solicitar 1 tiempo muerto en el primer tiempo y 2 tiempos muertos en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario, podrán pedir 1 tiempo muerto por tiempo extra jugado.

1.16 En caso de empate al finalizar el partido, se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.

INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO

1.17 El juego se inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.

1.18 El proceso de posesión alterna se utilizará para dirimir qué equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido, de sus tiempos suplementarios, o cuando no quede claro quién tiene la posesión o existan discrepancias arbitrales. En todas esas situaciones, los equipos irán alternando la



posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

VALOR DE LA CANASTA

1.19 El equipo ofensivo, por dentro de la línea de dos puntos, convierte por un valor de 1 punto.

1.20 Detrás de la línea de 2 puntos, el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.

1.21 Los tiros libres convertidos tienen un valor de 1 punto.

FALTAS PERSONALES Y DE EQUIPO

2.0 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

2.1 Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización.

2.2 Foul en situación de tiro de un punto sin conversión: 1 tiro libre; en situación de tiro con conversión, sigue el juego.

2.3 Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión: 2 tiros libres; en situación de tiro con conversión, sigue el juego.

PELOTA FUERA DE CANCHA

2.4 Tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizarán según normas consideradas por el árbitro.

DEFENSAS

2.5 Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de que se penalice al entrenador con una falta técnica, considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales y las defensas mixtas, y las situaciones de atrapes con pelota viva.

NORMAS QUE NO SE TENDRÁN EN CUENTA

2.6 Campo atrás.

2.7 Regla de los 5 y 8 segundos.



Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quien arbitrará justicia en estos casos.



6. BÁSQUET — DISCAPACIDAD MOTORA 3vs3 (SILLA DE RUEDAS)

DESTINATARIOS

Alumnos con discapacidad motora.

CATEGORÍAS

Sub 15 – Más 16 (masculino - femenino)

NIVEL DE PARTICIPACIÓN

Para jóvenes con discapacidad motora, debiendo tener alguna limitación física en miembros inferiores como mínimo. Es importante aclarar que para participar del deporte deben utilizar sí o sí la silla de ruedas, aunque su discapacidad le permita trasladarse con otro tipo de elemento ortopédico o sin elemento ortopédico.

INSCRIPCIÓN

La lista de buena fe estará compuesta por 4 jugadores como máximo y dos personas de Staff, preferentemente una de cada género.

MEDIDAS Y DIMENSIONES

- 1.1 El campo de juego tiene una superficie de 14 metros de largo por 14 de ancho.
- 1.2 La altura del cesto estará a 3,05 m.
- 1.3 Medidas del área restrictiva: 3,8 metros de largo por 2 de ancho.
- 1.4 La línea de tiros libres estará a 3,8 metros desde la línea final y a 3,00 m del aro.
- 1.5 El tablero estará 0,80 m dentro de la cancha.

BALÓN

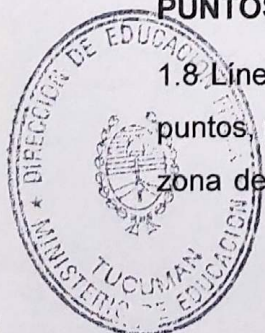
- 1.6 Se jugará con pelota de mini básquet N°5.

TIEMPO DE POSESIÓN

- 1.7 Se utilizará el reloj de posesión en 24 segundos.

PUNTOS

- 1.8 Línea de 2 puntos: existirá una zona donde la conversión tendrá un valor de 2 puntos, por detrás de una línea elíptica ubicada a 4 metros del aro de conversión. La zona de canasta de 2 puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el



espacio cercano a la canasta de los oponentes, delimitado por 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 3 m de las líneas laterales, de una longitud de 1,5 m desde la línea final, y un semicírculo elíptico ubicado a 4 metros del aro de conversión.

NÚMERO DE JUGADORES

1.9 Cada equipo estará formado por hasta 4 jugadores, de los cuales 3 comenzarán el juego y 1 estará en la banca. No podrá darse comienzo al juego si alguno de los equipos participantes no tiene 3 jugadores en cancha.

SUSTITUCIONES

1.10 Las sustituciones son libres, como en el básquet 5vs5.

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1.11 La identificación de los jugadores será la que el equipo decida, debiendo ser numérica y del número 0 al 99, utilizando esa camiseta elegida durante toda la competición. Se recomienda tener dos juegos de camisetas numeradas, una clara y otra oscura.

1.12 Las sillas de ruedas pueden ser tanto deportivas como ortopédicas, pero estas últimas deben poseer dos ruedas grandes para que el atleta se traslade independientemente.

EL ÁRBITRO Y MESA DE CONTROL

1.13 El juego será controlado por un árbitro de juego.

1.14 En la mesa de control estarán el planillero, el cronometrista y el operador de los 24 segundos.

DURACIÓN DEL PARTIDO

1.15 Cada partido estará compuesto por dos periodos de 7 minutos cada uno, con un intervalo entre periodo de 2 minutos.

1.16 Tiempo muerto: los equipos podrán solicitar 1 tiempo muerto en el primer tiempo y 2 tiempos muertos en el segundo tiempo. En caso de jugarse tiempo suplementario, podrán pedir 1 tiempo muerto por tiempo extra jugado.



1.17 En caso de empate al finalizar el partido, se procederá a un periodo suplementario de 3 minutos hasta romper la igualdad.

INICIO Y REINICIO DEL PARTIDO

1.18 Tanto el inicio como el reinicio del juego se realizarán según normas FIBA aplicadas por el árbitro del encuentro.

1.19 El juego se inicia con un palmeo entre dos jugadores de distintos equipos ubicados en el círculo central de la mitad de cancha.

1.20 El proceso de posesión alterna se utilizará para dirimir qué equipo debe quedarse con el balón luego de la reanudación del partido, de sus tiempos suplementarios, o cuando no quede claro quién tiene la posesión o existan discrepancias arbitrales. En todas esas situaciones, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

VALOR DE LA CANASTA

2.0 El equipo ofensivo, por dentro de la línea de dos puntos, convierte por un valor de 1 punto.

2.1 Detrás de la línea de 2 puntos, el lanzamiento convertido tendrá un valor de 2 puntos.

2.2 Los tiros libres convertidos tienen un valor de 1 punto.

FALTAS PERSONALES Y DE EQUIPO

2.3 Cada jugador podrá realizar hasta 5 faltas personales antes de tener que abandonar el campo de juego.

2.4 Cada equipo tendrá hasta 2 faltas de equipo por período antes de entrar en penalización.

2.5 Foul en situación de tiro de un punto sin conversión: 1 tiro libre; en situación de tiro con conversión, sigue el juego.

2.6 Foul en situación de tiro de 2 puntos sin conversión: 2 tiros libres; en situación de tiro con conversión, sigue el juego.

PELOTA FUERA DE CANCHA



2.7 Tanto el fuera de campo como la reposición desde fuera de campo se realizarán según aplicación de reglamento a través del árbitro.

DEFENSAS

2.8 Será obligatorio que los equipos participantes propongan defensas individuales, en cualquiera de sus formas y tipos. Quienes no lo cumplan serán pasibles de que se penalice al entrenador con una falta técnica, considerada una violación. Están prohibidas las defensas zonales, las defensas mixtas y las situaciones de atrapes con pelota viva.

NORMAS QUE NO SE TENDRÁN EN CUENTA

2.9 Campo atrás.

2.10 Regla de los 5 y 8 segundos.

ANEXO — DEFENSA INDIVIDUAL

Conceptos:

- Cada jugador defiende a un oponente del equipo rival.
- La defensa individual se puede tomar desde cualquier lugar de la cancha; no todos los jugadores están obligados a tomarla en el mismo sector de la cancha.
- Están prohibidas las defensas de doblaje o de atrape, excepto cuando la pelota está muerta.
- Los cambios de marca en situación de cortinas u otra situación de juego, las ayudas defensivas y los equilibrios defensivos no son consideradas defensas zonales.
- Por defensas mixtas se entiende aquellas donde algunos jugadores marcan defensa individual y otros, defensa zonal; también están prohibidas.
- Todas estas acciones quedan a criterio de los Jueces del partido, quien arbitrará justicia en estos casos.

