

Juegos Santafesinos 2022

Categoría Esports

Reglamento

El reglamento que sigue a continuación tiene como objetivo fortalecer y consolidar la comunidad de e-Sports dentro de los Juegos Santafesinos 2022 a fin de generar un espacio para los e-deportistas en el contexto de las disciplinas tradicionales y propiciar la convivencia y la participación por parte de jóvenes y las infancias, abocadas a estas temáticas contemporáneas.

REGLAMENTO GENERAL – JUEGOS SANTAFESINOS 2022

Clasificadorio para los Juegos Nacionales Evita

Juegos Santafesinos es un programa del Gobierno de la Provincia de Santa Fe implementado por los Ministerios de Desarrollo Social, Educación y Cultura, que tiene como objetivo propiciar la convivencia y la participación por parte de jóvenes y adolescentes, mediante el deporte y la cultura. Su diseño permite propuestas de participación escolar y comunitaria, para distintas categorías y disciplinas.

INSCRIPCIONES

La inscripción a Juegos Santafesinos 2022 se podrá realizar a través del portal de la Provincia de Santa Fe: <http://www.santafe.gov.ar/> www.asdev.com.ar

En tanto, las escuelas podrán inscribirse para la modalidad escolar y comunitaria a través del Sistema de Gestión Escolar, SIGAE Web.

Las inscripciones estarán abiertas desde el 08 de abril hasta el 15 de mayo del corriente año.

Cada participante podrá inscribirse en hasta 3 (tres) deportes, teniendo en cuenta la participación por equipo y deportes individuales.

Ninguno de los deportistas inscriptos en los Juegos Santafesinos podrá tener residencia en otra provincia.

Cada institución se inscribirá en el departamento de la provincia al que pertenece, y dependerá de la organización de la Región en la que se encuentra:

- **Región 1:** corresponden los departamentos: Vera, General Obligado y San Javier.

- **Región 2:** corresponden los departamentos: 9 de Julio, San Cristóbal y Castellanos.
- **Región 3:** corresponden los departamentos: Garay, San Justo, La Capital, Las Colonias y San Jerónimo.
- **Región 4:** corresponden los departamentos: Belgrano, Iriondo, San Martín, Rosario y San Lorenzo.
- **Región 5:** corresponde el departamento: General López, Constitución y Caseros

Datos necesarios para la inscripción a la MODALIDAD COMUNITARIA (portal web de la provincia)

De la institución a la que representa:

- Nombre
- Domicilio
- Localidad
- Departamento
- Teléfono

Del responsable del equipo:

- Nombre y apellido
- D.N.I.
- Fecha de nacimiento (deberá ser mayor de 21 años)
- Sexo
- Domicilio

CALENDARIO 2022

- Inscripciones: desde el 8 de abril al 15 de mayo.
- Etapa local: entre el 20 de mayo y el 15 de julio
- Etapa departamental: entre el 20 de julio y el 5 de agosto
- Etapa regional: desde el 8 al 31 de agosto
- Etapa provincial: 2 de septiembre

Reglamento:

TITULO I – Condiciones generales

Artículo 1 – Aplicabilidad del Reglamento General

El presente Reglamento será de aplicación para todas las competencias de Deportes Electrónicos que se realicen en el ámbito nacional, provincial o municipal de la República Argentina.

Artículo 2 – Subsidiariedad

Sin perjuicio de lo previsto en el artículo 1ro, el presente Reglamento será de aplicación subsidiaria cuando Reglamentos específicos encuentren carencias en su redacción, interpretación y/o aplicación.

Artículo 3 – Definiciones

A los fines del presente Reglamento se entiende por:

a) Competidor: Aquel individuo o conjunto de individuos (equipo) que habiendo cumplimentado los requisitos exigidos en la inscripción a la competencia de Deportes Electrónicos, son considerados por el Organizador como parte de ella.

El término “Competidor” no sólo refiere al/los jugador/es titular/es sino también al/los suplente/s y al Coach.

b) Organizador: Aquella organización responsable de desarrollar la competencia de Deportes Electrónicos, en este caso el **Gobierno de la provincia de Santa Fe**. Comprende a los Coordinadores, árbitros, relatores o casters, técnicos, personal de seguridad, y/o cualquier otro personal que desarrolle tareas administrativas vinculadas con la competencia, que designe el Organizador.

c) Partida: Instancia dentro del encuentro de una competencia que comprende desde su inicio hasta que se alcance las condiciones de victoria-derrota de los Competidores en ella involucrados.

d) Encuentro: Conjunto o serie de partidas. Cuando el modo de juego de la competencia sea de eliminación simple, podrá entenderse Partida o Encuentro

como sinónimos.

e) Ronda: Cada etapa que componen las llaves de las competencias.

f) Área de Juego o Arena: En competencias online y presenciales, el Área de Juego o Arena será aquella donde los Competidores accedan a la plataforma / terminales de juego para poder llevar a cabo el encuentro.

g) WalkOver o W.O.: Se corresponde con el otorgamiento de una Victoria a un Competidor por ausencia de su rival. El mismo puede ser concedido por el abandono voluntario del rival, su descalificación o, en concepto de sanción, siempre que no sean respetadas las fechas y/o horarios de la competencia.

h) Datos dentro del juego: Corresponden a la denominación propia del Competidor dentro del juego, la cual facilita su individualización entre la comunidad de jugadores. Puede comprender nicknames, tags, battletags, nombres de invocador, ID o cualquier otro término que refiera a los mismos.

Artículo 4 – Obligación del Organizador y Derecho del Competidor

Será obligación del Organizador de la competencia notificar el presente Reglamento y todo otro Reglamento específico al Competidor. Este último, en todo momento, tendrá derecho a tomar conocimiento del presente Reglamento y de todo otro Reglamento específico que se utilice para regular las competencias, los que deberán ser públicos y estar al alcance de cualquier individuo que forme parte de las mismas.

Todas las consultas, dudas, reclamos y/o apelaciones a una decisión en relación con la aplicación de este Reglamento y todo otro Reglamento específico, sólo podrán ser realizadas por quienes ostenten el carácter de Competidor; las mismas deberán ser presentadas dentro de un tiempo razonable y encontrarse debidamente fundadas, caso contrario el Organizador podrá desestimar las mismas.

TITULO II – Elegibilidad de los Competidores

Artículo 5 – Condiciones necesarias para ser Competidor

El Organizador de la competencia deberá prever las condiciones necesarias que habiliten al Competidor a formar parte de la competencia, entre ellas deberá contemplar:

a) edad mínima requerida para inscribirse: deberá tenerse presente las prescripciones normativas vigentes en el territorio nacional respecto de la mayoría de edad (18 años), requiriéndose –de ser necesario– la expresa autorización por los representantes legales del Competidor.

a-1) Pueden participar de la competencia niños, niñas y adolescentes y personas con discapacidad, que se encuentren cursando en escuelas de nivel secundario de la provincia de Santa Fe. Se considera que aquellos inscritos cuentan con autorización de sus padres para participar del torneo.

b) individualización del Competidor: a través de formularios de inscripción sencillos y accesibles para cualquier persona (el Organizador deberá velar por la protección integral de los datos personales allí indicados);

c) disponibilidad horaria para ser parte de la competencia: en las competencias online/presencial el Competidor deberá garantizar su presencia (o los medios para su consecución, salvo que el Organizador corra con los gastos) en el lugar virtual/físico designado al efecto para llevarse a cabo las mismas, ello bajo apercibimiento de ser pasible de las sanciones previstas en la normativa que rija la competencia;

d) residencia en el lugar en el que se desarrollará la competencia presencial;

e) inexistencia de relación con el Organizador: para garantizar una mayor transparencia e igualdad de oportunidades entre los Competidores;

f) las herramientas de comunicación: que brinden al Competidor de toda la información que requiera respecto de la competencia.

TITULO III – Competencias

Artículo 6 – Estructura de la competencia

El Organizador de la competencia deberá, en todo momento, poner en conocimiento de los Competidores los siguientes elementos que la componen:

- a) el formato online o presencial;
- b) la plataforma en la cual se llevará a cabo la competencia (v.g. pc, consola, mobile);
- c) la configuración general de la partida;
- d) el modo de juego (v.g. suizo, doble eliminación, grupos, eliminación simple, etc.);
- e) el número mínimo y máximo de Competidores que permite la competencia;
- f) los brackets o llaves de todas las rondas;
- g) las fechas y horarios en que se disputarán los encuentros;
- h) la posibilidad de transmisión del encuentro en distintos medios;
- i) las condiciones de victoria y derrota;
- j) las condiciones de clasificación a la siguiente ronda;
- k) las condiciones de descalificación de los Competidores;
- l) los premios que se otorgarán al/los ganador/es de la competencia.

Artículo 7 – Desarrollo de la competencia

Cada competencia de Deportes Electrónicos que se realice constará de 3 etapas:

- a) Etapa inicial o de inscripción;
- b) Etapa media o de desarrollo de competencia;
- c) Etapa final o de reconocimiento de ganadores y entrega de premios.

7.I. Obligaciones del Competidor en la competencia

En cada una de las etapas señaladas en la primera parte de este artículo el Competidor deberá:

- a) Aceptar el presente Reglamento y todos aquellos Reglamentos específicos

que en su consecuencia se dicten.

b) Mantener informado al Organizador de cualquier cambio en sus datos de identificación, no solo sus datos personales, sino también sus datos dentro del juego. Si los cambios en los datos dentro del juego no estuvieren permitidos, ello deberá ser expresamente indicado por el Organizador.

c) De ser parte de un equipo, salvo que el Organizador lo permitiere expresamente, no podrá:

- integrar otro equipo de manera paralela dentro de la misma competencia.
- optar por integrar otro equipo que sea parte de la competencia dejando el equipo con el cual se inscribió.

Sin perjuicio de lo señalado, el Competidor (sea o no parte del equipo) podrá abandonar la competencia en cualquier momento, con los efectos que eso conlleva de acuerdo a las prescripciones del presente Reglamento.

d) De presentarse a competir en las fechas y horarios establecidos al efecto.

e) Si el equipamiento utilizado por el Competidor es provisto por el Organizador, deberá tratar al mismo con el debido cuidado.

f) Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto a todo el personal vinculado con el Organizador de la competencia.

De no cumplir con las condiciones aquí previstas, el Competidor será pasible de ser sancionado de conformidad al Título VI de este Reglamento.

7.II. Obligaciones del Organizador en la competencia

En cada una de las etapas señaladas en la primera parte de este artículo el Organizador deberá:

a) Indistintamente del medio utilizado, dirigirse con respeto al Competidor en todo momento.

b) Brindar a los Competidores un tiempo prudencial, previo al desarrollo de la competencia, con el objeto de verificar el estado de funcionamiento del equipamiento.

- c) Atender a todas las consultas realizadas por los Competidores.
- d) Resolver los reclamos / quejas realizadas por los Competidores, notificando en un plazo razonable de dicha resolución al reclamante.
- e) De modificar el presente Reglamento o el Reglamento específico, poner en conocimiento a los Competidores de dicha modificación a través de las herramientas de comunicación previstas para la competencia.

7.III. Facultades del Organizador en la competencia

El Organizador podrá:

- a) En la etapa inicial o de inscripción, limitar la participación de los Competidores, de verificarse nombres ofensivos o conductas impropias en el marco de competencias anteriores.
- b) Durante la competencia, sancionar a los Competidores y dirimir cualquier conflicto o controversia que la interpretación del presente Reglamento y/o de los Reglamentos específicos dictados en razón de la competencia, se susciten.
- c) En cualquier momento, modificar el presente Reglamento o cualquier Reglamento específico, siempre que dicha modificación no afecte los derechos de los Competidores. Cuando las modificaciones se hagan durante el desarrollo de la competencia, las mismas deberán ser agregadas al final del Reglamento, destacando el motivo del cambio y la fecha de su vigencia.
- d) Reservarse el derecho a tomar decisiones sobre los puntos no cubiertos por el presente Reglamento o un Reglamento específico con el objeto de velar por la integridad de la competencia.

Artículo 8 – Incidencias en el desarrollo de la competencia.

8.I. Configuración de controles de mando

Previo al inicio de las partidas que conforman el encuentro se otorgará un tiempo prudencial a los Competidores para proceder a configurar los controles de mando.

El/los Competidor/es que lleven a cabo dicha configuración deberán utilizar la misma

durante toda la partida, sólo podrán modificarla una vez concluida esta.

8.II. Fallas técnicas

Ante eventuales fallas técnicas en el transcurso de la etapa media de la competencia, los Competidores darán inmediato aviso al Organizador quien arbitrará las medidas necesarias para diagnosticar y solucionar las mismas. En cuyo caso, se evaluará el estado de situación de la competencia para determinar la suspensión y posterior reanudación de la competencia o, en el caso de corresponder, otorgar la victoria al Competidor que se encuentre en una razonable ventaja sobre la partida. Las decisiones así asumidas por el Organizador serán inapelables.

A tal efecto, el estado de situación será considerado por el Organizador desde distintos parámetros del juego en el cual se compita (v.g. minutos / segundos transcurridos, alguna acción determinada, etc), los que podrán ser taxativamente previstos en Reglamentos específicos.

8.III. Pausas o interrupciones de la competencia

El Organizador podrá, a pedido del Competidor y de manera discrecional, interrumpir la competencia a través de pausas, las que no podrán superar el 25% (veinticinco por ciento) total del tiempo promedio de una partida; si la extensión de las pausas demandara un tiempo mayor, quedará a decisión del Organizador llevar a cabo una nueva partida o encuentro.

La partida no podrá continuar sino hasta que el Organizador así lo dictamine y los Competidores se notifiquen de dicha decisión.

Durante el tiempo que dure la pausa el Competidor no podrá comunicarse más que con el Organizador, le queda prohibido al primero comunicarse con otros Competidores o coach, salvo expresa autorización del Organizador.

8.IV. Incidencias físicas

En competencias presenciales, los Competidores podrán verse afectados por

contingencias físicas (v.g. desperfectos mecánicos de la terminal de juego, averías en los mobiliarios, intrusiones del público en el área de juego o arena, urgencias de salud, etc.) en cuyo caso, el Competidor deberá dar inmediato aviso al Organizador quien dispondrá automáticamente la pausa y pasará a resolver el incidente.

Artículo 9 – Reconocimiento del ganador y comunicación

Será declarado ganador de la competencia el Competidor que obtenga la victoria en todas las rondas de la competencia inclusive la fase final. Asimismo, el Organizador podrá otorgar otros reconocimientos a los Competidores.

Dependiendo el formato de la competencia, se comunicará la condición de ganador/es a través de las distintas herramientas de comunicación previstas.

Artículo 10 - Premio y entrega.

El Organizador deberá indicar, desde la etapa inicial de la competencia, el/los premio/s de los que serán acreedor/es los Competidores declarados ganadores conforme la condición del artículo anterior.

A su vez, deberá indicar las condiciones de entrega del mismo y su tiempo máximo de cumplimiento. De no señalarse expresamente el tiempo de entrega, el mismo no podrá superar los 90 (noventa) días corridos desde la fecha de finalización de la competencia, debiéndose realizar su entrega en el domicilio del Organizador.

TITULO IV – Equipamiento para la competencia

Artículo 11 – Provisión del equipamiento

Durante la etapa de inscripción, el Organizador deberá señalar si el equipamiento necesario para llevar adelante la competencia será provisto por este o será el Competidor quien deba contar con equipo propio.

Artículo 12 – Descripción del equipamiento

Para el caso en que el equipamiento sea provisto por el Organizador, se deberá indicar

todos los elementos que se utilicen durante la competencia, y los recaudos que los Competidores deberán tener sobre ellos. Ello incluye, pero no se limita a: mobiliarios, periféricos, pantallas, gabinetes, consolas, joysticks, y todo otro elemento necesario para llevar a cabo la competencia.

Artículo 13 – Uso de equipamiento propio

Cuando el equipamiento sea provisto por el Organizador, éste bajo su responsabilidad, podrá permitir a los Competidores el uso de equipamiento propio. En cuyo caso, el Competidor o Equipo que decida hacer uso de su equipamiento propio, deberá apagarlo o solicitar su desconexión al finalizar el encuentro.

Aquellos Competidores y/o Equipos que no cumplan con lo dispuesto en la primera parte de este Artículo podrán ser pasibles de un llamado de atención (art. 19).

Artículo 14 – Área de Juego o Arena

Será delimitada por el Organizador y no podrá ser ocupada más que por los Competidores (inclusive los Coachs) y el personal del Organizador designado para dicha área.

El Organizador se reservará las facultades de administración de la misma, permitiendo no sólo la expulsión de cualquier persona ajena a la competencia, sino también el ingreso o retiro de cualquier elemento que a los fines de la misma resulte innecesario.

TITULO V – Reglas de conducta del Competidor

Artículo 15 – Principio general del buen Competidor

El Competidor de toda competencia en Deportes Electrónicos deberá mantener un estándar de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo no sólo dentro del Área de Juego o Arena, sino también fuera de ella. El jugador que transgreda el presente principio será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

Artículo 16 – Conductas impropias de un buen Competidor

Todo Competidor que en el marco de una competencia de Deportes Electrónicos por acción u omisión se encuentre inserto en algunos de los supuestos que a continuación se enuncian, estará quebrantando el principio general del buen Competidor y será pasible de las sanciones previstas en el siguiente Título.

16.I. Lenguaje ofensivo

Ningún Competidor podrá utilizar lenguaje ofensivo¹ en el marco de la competencia, de los juegos o fuera de ellos, indistintamente del medio de comunicación utilizado (esto es, redes sociales, streamings, foros, grupos, chats, etc.).

Se entenderá por lenguaje ofensivo no sólo expresiones escritas y orales, sino también gestos, expresiones corporales y el uso de imágenes sugerentes; indistintamente dirigidas a otros Competidores, al Organizador y/o a la audiencia de la competencia.

El uso excesivo del chat será considerado Lenguaje ofensivo a los efectos de este Reglamento.

16.II. Desatención del Organizador

La desatención deliberada del Competidor hacia las indicaciones del Organizador.

16.III. Maltrato del equipamiento

En las competencias en que el Organizador provea del equipamiento, cualquier actitud violenta, agresiva, intempestiva o malintencionada que pudiese generar un daño en el mismo.

1

Entendido como: agravante, amenazante, calumnioso, denigrante, deshonroso, difamatorio, discriminatorio,

humillante, inaceptable, injuriantes, insultante, obsceno, provocativo, vejatorio, vil, violento, vulgar ; y que incite al odio, discriminación y/o violencia.

16.IV. Desconexión intencional

Cualquier desconexión, que sea realizada de manera injustificada o sin motivo aparente, con el objeto de perjudicar el desarrollo de la partida.

16.V. Aprovechamiento de errores

Ningún Competidor tiene permitido aprovechar errores del juego para lograr ventaja sobre el resto de los Competidores.

16.VI. Hackeo

Cualquier agente exógeno que altere, modifique o afecte el funcionamiento del juego o de las terminales de juego por parte de cualquier Competidor.

16.VII. Connivencia, colusión o confabulación

Se entiende por connivencia, colusión o confabulación el acuerdo entre 2 (dos) o más Competidores que tiene por objeto colocar en desventaja o perjudicar a un tercero (también Competidor). La connivencia, colusión o confabulación incluye, pero no se limita, a:

- a) Pactar la división de un premio, en cualquier momento de la competencia.
- b) Convenir la disminución de la desarrollo natural dentro del juego (v.g. no dañarse, no anotar tantos, no poder tomar ventaja cuando sea razonablemente asequible, etc.) entre Competidores.
- c) Otorgar de manera dolosa la victoria a otro Competidor, o inducir/forzar a otro Competidor a otorgarla.

16.VIII. Suplantación

Ser parte de una competencia utilizando la cuenta de otro Competidor o requerir, inducir, alentar a que un tercero use la cuenta de otro Competidor.

16.IX. Actividad delictual

Cualquier acción u omisión que constituya delito o contravención a las normas vigentes del país de origen del Competidor.

TITULO VI – Sanciones

Artículo 17 – Presunción del conocimiento del Competidor

El conocimiento total de éste Reglamento y del Reglamento específico para cada competencia corre por cuenta del Competidor, es decir, si por negligencia o

desconocimiento se cometiera una infracción, el Competidor no tiene derecho a réplica.

La violación o el incumplimiento de cualquier norma o regla puede resultar en la aplicación al Competidor de las sanciones que en los artículos siguientes se destacan.

Artículo 18 – WalkOver o W.O.

El W.O. será considerado una sanción cuando el Competidor no respete las fechas y horarios que componen el cronograma de la competencia.

A tales efectos, el Competidor deberá estar presente en el Área de Juego o Arena como mínimo 60 (sesenta) minutos antes de la hora programada para el encuentro.

Artículo 19 – Apercibimiento

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 en los puntos I (Lenguaje ofensivo); II (Desatención al Organizador); III (Maltrato del equipamiento); IV (Desconexión intencional) y V (Aprovechamiento de errores) serán pasibles de recibir hasta 2 (dos) apercibimientos, los que constarán de un llamado de atención.

El primer apercibimiento sólo obligará al Competidor a cesar en la conducta; mientras que el segundo apercibimiento podrá ser acompañado, a discreción del Organizador, de una consecuencia de mayor gravedad.

Artículo 20 – Descalificación

Las conductas impropias definidas en el artículo 16 en los puntos VI (Hackeo); VII (Connivencia, colusión o confabulación); VIII (Suplantación) y IX (Actividad delictual) tendrán como consecuencia la descalificación del Competidor.

Asimismo, podrán ser descalificados:

a) Aquellos Competidores que hayan recibido previamente 2 (dos) apercibimientos, e incurran en una conducta impropia que motive un tercer llamado de atención.

b) Aquellos Competidores que no hayan dado oportuno aviso del cambio de

datos dentro del juego al Organizador; o hayan realizado dicho cambio no encontrándose ello permitido.

c) Aquellos Competidores que dentro de las competencias integren más de un equipo, o abandonar el equipo con el cual se inscribió para continuar la competencia con otro.

TITULO VII – Política de imagen y de privacidad

Artículo 21 – Nombres ofensivos

Los Competidores tendrán vedados el uso de datos dentro del juego que resulten ofensivos o discriminatorios. El Organizador podrá limitar la participación del Competidor en la competencia y/o intimar a modificarlo bajo apercibimiento de su correspondiente descalificación.

Serán comprendidos como nombres ofensivos aquellos logotipos utilizados para identificar al Competidor y que posea imágenes o siglas que resulten ofensivas o discriminatorias.

Artículo 22 – Autorización de uso de la imagen

El Organizador deberá respetar el derecho de imagen de los Competidores en todo momento, solicitando su consentimiento expreso para captar su imagen o su voz, indistintamente del medio utilizado para ello.

Artículo 23 – Protección de datos personales

El Organizador deberá velar por la protección de los datos personales que le fuesen brindados por los Competidores, de conformidad a las prescripciones de la Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales.

TITULO VIII – De forma

Artículo 24 – Vigencia

El presente Reglamento entrará en vigencia desde el momento en que sea publicado por el Organizador.

Artículo 25 – Contacto

Al momento de publicar el Reglamento, el Organizador deberá facilitar al Competidor un medio oficial de contacto a efectos de resolver cualquier inquietud, reclamo, controversia u observación que se realice sobre el mismo.

- Dirección de e-mail donde recibir la información
- Teléfono de contacto

De los participantes

- Nombre y apellido
- D.N.I.
- Fecha de nacimiento (deberá ser acorde a la categoría en la que se inscribe)

Las Categorías son:

(La categorización que se detalla a continuación es solo orientativa - Ver cuadro de Deportes)

- Categoría **Sub-18**: comprende a participantes nacidos en los años 2004-2005
- Categoría **Sub-17**: comprende a participantes nacidos en los años 2005-2006
- Categoría **Sub-16**: comprende a participantes nacidos en los años 2006-2007
- Categoría **Sub-15**: comprende a participantes nacidos en los años 2007- 2008
- Categoría **Sub-14**: comprende a participantes nacidos en los años 2008-2009-2010

Disciplina	Año de nacim.	Sexo	Caract.	Cant. De jugadores		Inscripción
				Mínimo	Máximo	
Acuatlón	2008 2009 2010	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Acuatlón		Masculino				
Ajedrez	2008 2009 2010	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Atletismo	2008 2009 2010	Femenino	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Atletismo		Masculino				
Arquería		Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Arquería		Masculino				
Badminton	2008 2009 2010	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Badminton		Masculino				
Basquet 3 vs. 3	2008 2009 2010	Femenino	Libre	3	20	SIGAE/PORTAL
Basquet 3 vs. 3		Masculino				
Canotaje	2008 2009 2010	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Canotaje		Masculino				
Cestobol	2008 2009 2010	Femenino	Libre	6	20	SIGAE/PORTAL
Ciclismo	2008 2009	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Ciclismo		Masculino				
Ciclismo de montaña	2008 2009	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Ciclismo de montaña		Masculino				
Esgrima	2010 2011	Femenino	Libre			PORTAL
		Masculino				
Esport	2008 2009	Mixto	Libre	1	Sin límite	Plataforma ASDEV

Fútbol 11	2008 2009 2010	Masculin o	Escol ar	11	20	SIGAE
Fútbol	2008 2009 2010	Femenin o	Libre	5	15	SIGAE
Fútbol 7		Mixto	Libre	7	20	SIGAE
Gimnasia artística	2008 2009 2010 2011	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Gimnasia artística	2008 2009 2010	Masculin o				
Gimnasia rítmica Juvenil	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Gimnasia rítmica Infantil	2010 2011	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Handball	2008 2009 2010	Femenin o	Libre	7	20	SIGAE/PORTAL
Handball		Masculin o				
Hockey	2008 2009 2010	Femenin o	Libre	7	20	SIGAE/PORTAL
Hockey		Masculin o				
Judo	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Judo		Masculin o				
Lucha grecorromana	2008 2009	Masculin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Lucha libre	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Lucha libre		Masculin o				
Natación artística infantil	2010 2011	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Natación artística juvenil	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Natación	2008 2009 2010	Femenin o	Libre (No federa do)	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Natación		Masculin o				
Optimist	2009 2010 2011	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Optimist		Masculin				

		o	Libre			
Patín artístico infantil	2010 2011	Femenin o		1	Sin límite	PORTAL
Patín artístico juvenil	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Taekwondo	2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Taekwondo	2008 2009	Masculin o				
Trampolín		Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Trampolín		Masculin o				
Voleibol de playa	2008 2009 2010	Femenin o	Libre	2	10	PORTAL
Voleibol de playa		Masculin o				

DEPORTES CATEGORÍA SUB 15

Disciplina	Año de nacim.	Sexo	Caract.	Cant. De jugadores		Inscripción
				Mínimo	Máximo	
Basquet 5 vs. 5	2007 2008	Femenin o	Libre	5	20	SIGAE/PORTAL
Basquet 5 vs. 5		Masculin o				
Cultura		Mixto	Libre			SIGAE/PORTAL
Escalada		Femenin o	Libre			PORTAL
Escalada		Masculin o				
Esport	2007 2008 2009	mixto	Libre	1	Sin límite	Plataforma ASDEV
Karate	2007 2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Karate		Masculin o				
Levantamiento olímpico	2007 2008 2009	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Levantamiento olímpico		Masculin o				
Skate		Femenin	libre	1	Sin	PORTAL

		o			limite	
Skate		masculin o	libre	1	Sin limite	PORTAL
Tenis		Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Tenis		Masculin o				
Tenis de mesa	2007 2008	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Tenis de mesa	2009	Masculin o				
Tiro	2007 2008	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Tiro	2009	Masculin o				
Voleibol	2007 2008	Femenin o	Libre	6	20	PORTAL/SIGAE
Voleibol	2009	Masculin o				

DEPORTES CATEGORÍA SUB 16

Disciplina	Año de nacim.	Sexo	Cara ct.	Cant. De jugadores		Inscripción
				Mínimo	Máximo	
Acuatlon	2006 2007	Femenin o	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Acuatlon		Masculin o				
Ajedrez	2006 2007	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Basquet 3 vs. 3	2006 2007	Femenin o	Libre	3	20	SIGAE/PORTAL
Basquet 3 vs. 3		Masculin o				SIGAE/PORTAL
Boxeo		Femenin o	Libre			PORTAL
Boxeo		Masculin o				PORTAL
Ciclismo	2006 2007	Femenin o	Libre	1		PORTAL
Ciclismo		Masculin o				

Esport	2006 2007	mixto	Libre	1	Sin límite	Plataforma ASDEV
Fútbol 11	2006 2007	Masculino	Escolar	11	20	SIGAE
Futsal	2006 2007	Femenino	Libre	5	15	SIGAE
Beach handball		Femenino	Libre			PORTAL
Beach handball		Masculino				
Handball	2006 2007	Femenino	Libre	7	20	SIGAE/PORTAL
Handball		Masculino				
Hockey	2006 2007	Femenino	Libre	7	20	SIGAE/PORTAL
Hockey		Masculino				
Patín carrera		Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Patín carrera		Masculino				
Pelota paleta	2006 2007	Masculino	Libre	2	Sin límite	PORTAL
Rugby	2006 2007	Femenino	Libre	7	20	PORTAL
Rugby		Masculino				
Windsurf	2006 2007	Femenino	Libre	1	Sin límite	PORTAL
Windsurf	2008	Masculino				

DEPORTES CATEGORÍA SUB 17

Disciplina	Año de nacim.	Sexo	Caract.	Cant. De jugadores		Inscripción
				Mínimo	Máximo	
Atletismo	2005 2006	Femenino	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Atletismo	2007	Masculino				
Basquet 5 vs. 5	2005 2006	Femenino	Libre	5	20	SIGAE/PORTAL
Basquet 5 vs. 5		Masculino				

		o				
Voleibol	2005 2006	Femenin o	Libre	6	20	SIGAE/PORTAL
Voleibol		Masculin o				

DISCAPACIDAD

Disciplina	Año de nacim.	Sexo	Caract.	Cant. De jugadores		Inscripción
				Mínimo	Máximo	
Atletismo (Sub 14)	2008 2009 2010	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Atletismo (Sub 16)	2006 2007	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Atletismo (Sub 18)	2004 2005	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Esport (Todas)	2004 2005 2006 2007 2009 2010	Mixto	libre	1	Sin límite	Plataforma ASDEV
Fútbol 5 (Sub 14)		Mixto	Libre	1	20	SIGAE/PORTAL
Natación (Sub 14)	2008 2009 2010	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Natación (Sub 16)	2006 2007	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Badminton (sub16)	2006 2007	Mixto	Libre	1	sin limite	SIGAE/PORTAL
Basquet 3 vs. 3 (Sub 16)	2006 2007 2008 2009 2010	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Boccia (Sub 18)	2004 2005 2006 2007 2008	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL

	2009					
Voleibol sentado (Sub 18)	2004 2005 2006 2007 2008		Libre	1	10	SIGAE/PORTAL
Goalball (Sub 18)	2004 2005 2006 2007 2008 2009	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Tenis de mesa (Sub 18)	2004 2005 2006 2007	Mixto	Libre	1	Sin límite	SIGAE/PORTAL
Power Lifting (sub18)		Mixto	Libre	1	Sin Limite	SIGAE/PORTAL
Taekwondo (SUB18)		Mixto	Libre	1	Sin Limite	SIGAE/PORTAL
Tenis (SUB 18)		Mixto	Libre	1	Sin Limite	SIGAE /PORTAL

No podrán inscribirse participantes fuera de las categorías mencionadas. Ningún participante podrá incluirse en una categoría superior o inferior a la que por reglamento le corresponda.

Al presentarse en la competencia, la Delegación que participará de la misma, deberá respetar el mínimo o máximo de jugadores establecidos en los reglamentos específicos de cada disciplina.

Sólo en la etapa Local podrán presentarse el total de inscriptos en planilla (ver tabla de “cantidad de integrantes por planilla”), teniendo en cuenta que en cada partido acreditarán el máximo permitido por reglamento deportivo, debiendo mantener la nómina de jugadores desde el comienzo y hasta el final de cada partido.

A partir de la etapa Departamental, sólo se podrán presentar en cada jornada el máximo permitido por el reglamento deportivo.

Se permitirá a las Instituciones participantes, la inscripción de hasta dos (2) equipos en los deportes en conjunto, por categoría/modalidad/sexo, mientras que la participación de equipos en los deportes individuales será sin límite.

En caso que un participante esté inscripto en más de un deporte/modalidad, y coincida el momento de la participación, deberá elegir el deporte en el cual presentarse. La organización no tendrá obligación de realizar cambios en el cronograma para permitir su participación en

todos los deportes/modalidades en los que esté inscripto. Es condición *sine qua non* estar presente desde el momento de la acreditación y durante el lapso de tiempo que dure la prueba/partido para poder ser parte de la competencia. Se extiende el mismo criterio para los responsables de equipo.

En caso que un participante acceda en más de un deporte/modalidad a la Etapa Provincial, deberá *optar por uno* de ellos.

En **Atletismo** se completará la planilla de pruebas al momento de la inscripción online. En caso de haber modificaciones, el responsable de equipo deberá informarlas al referente deportivo correspondiente 7 (siete) días antes de la competencia.

La ficha final de inscripción, se deberá presentar por **triplicado (3)**, con **sellos y firmas originales** de los responsables del Equipo e Institución, en cada una de las copias. Serán entregadas el día de la competencia en la mesa de control, sin tachaduras ni enmiendas, al menos 15 minutos antes de iniciar la competencia.

OPCIONES / CARACTERÍSTICAS DE PARTICIPACIÓN

Comunitaria- libre: en esta modalidad podrán participar representantes de instituciones y organizaciones públicas o privadas (establecimientos educativos, clubes, ONGs, representaciones comunales, municipales, escuelas deportivas, gremios, u otras instituciones) para deportes individuales y/o de equipo.

Escolar-Libre: en esta modalidad podrán participar alumnos en representación de su escuela (pública o privada)

Comunitario-No federado: Esta modalidad estará habilitada solo para natación y podrán participar representando a su institución todos aquellos que no estén federados (que no figuran en los registros de las federaciones o asociaciones nacionales, provinciales o regionales.

INSTANCIAS DE PARTICIPACIÓN

Los deportes y categorías tendrán las siguientes etapas:

- **Clasificatoria local:** se realizará en las localidades sedes con todos los inscriptos de la zona de influencia de dicha sede.
- **Clasificatoria departamental:** participarán los ganadores de la sede local. Determina el ganador del departamento.
- **Clasificatoria regional:** competirán los ganadores de los departamentos que pertenezcan a una misma región.
- **Clasificatoria provincial:** estarán presentes los ganadores de las cinco regiones.
- **Nacional:** competirán los ganadores de las finales provinciales y que representarán a Santa Fe en los Juegos Nacionales Evita.

REQUISITOS DE PRESENTACIÓN DE DOCUMENTACIÓN

La documentación requerida para cada competidor será D.N.I. actualizado.

En caso de presentar un documento donde no figure el domicilio, deberá acreditar una constancia de residencia mínima de 1 (un año) al momento del cierre de la inscripción, en la localidad que dice residir. Dicha constancia deberá ser emitida por autoridad provincial, municipal o policial.

En caso de faltante de D.N.I. se permitirá competir presentando:

- Constancia de extravío o turno en Registro Civil para realizar el D.N.I.
- En el caso de las escuelas. constancia de alumno regular con foto actualizada, sellada y firmada por directivo de la escuela abarcando foto y constancia.
- El resto de las entidades, acreditación de la institución con foto actualizada, sellada y firmada por presidente de la misma abarcando foto y acreditación.

A fin de realizar un seguimiento de los casos en los que debe regularizarse la documentación, se dejará asentado en la planilla de prueba/juego y se notificará al responsable de equipo correspondiente.

DESDE LA ORGANIZACIÓN SE SUGIERE COMPLETAR, EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE, LA LISTA DE BUENA FE CON LA MAYOR CANTIDAD DE JUGADORES/PARTICIPANTES. NO SE REALIZARÁN MODIFICACIONES NI AGREGARÁN PARTICIPANTES UNA VEZ FINALIZADO EL PERIODO DE INSCRIPCIÓN.

Toda situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por el área de competencia de los juegos santafesinos. La organización del torneo podrá realizar adaptaciones a las reglamentaciones en caso de considerarlo necesario.

FORMA DE ACTUAR EN CASO DE ACCIDENTES

En caso de accidente durante el desarrollo de las competencias, de alguno/s de los participantes, docentes, encargados de equipos, delegados, árbitros, organizadores, deberán remitirse al Referente Local, quien instruirá las acciones a seguir según corresponda.

TRASLADOS DE DELEGACIONES

Los transportes utilizados por las delegaciones participantes en los Juegos Santafesinos, deben cumplimentar los siguientes requisitos (Además de la requerida para facturación):

Habilitación solicitada en vigencia.

Revisión técnica vehicular obligatoria (cada 6 meses).

Los choferes deben poseer la Licencia de Conducir en regla.

Constancia de pago de póliza de seguro en vigencia al momento de realizar el viaje

Botiquín de primeros auxilios, equipo de auxilio mecánico y dispositivo de registro de operaciones – tacógrafo.

Los gastos de transporte, estarán a cargo de la organización de los Juegos Santafesinos a partir de la etapa departamental.