

Ajedrez

1. Se aplicarán las reglas fide para torneos “rápidos” (1 de enero 2023)
2. El árbitro cantará la caída de bandera
3. Se jugará a sistema suizo a 7 rondas con un tiempo de 15 minutos mas 5 segundos de agregado por cada jugada
4. No es obligación anotar la partida.
5. Pieza tocada es pieza movida
6. Sistema de desempate: a-puntos b-partida entre sí
7. Si un jugador no se presenta al salon de juego en la hora pautada perderá el punto cuando se le consume su tiempo
8. Un movimiento ilegal se completa cuando el jugador apretó su reloj, el adversario puede reclamar y se le agregará al rival dos minutos en su reloj. En caso de que no reclame y jugada la ilegal persista se volverá a la posición anterior a la irregularidad. La segunda jugada ilegal la partida se decretará perdida.
9. La partida es tablas si se llega a una posición en donde el jugador no puede dar mate bajo ninguna posible combinación de movimientos legales.
10. Un jugador puede reclamar tablas si tiene menos de dos minutos en su reloj ante:
 - A. Su adversario no puede ganar por procedimientos normales
 - B. El adversario no ha hecho mérito para ganar.
11. Si a un jugador se le caen las piezas debe acomodarlas con su tiempo. El adversario puede apretar el reloj para que no se le consume el propio.
12. El árbitro dará tablas si se completan 50 jugadas sin captura de pieza o movimiento de peon o si se repite la posición 5 veces consecutivas o alternativas.
13. Sanciones por el árbitro:
 - A. Advertencia
 - B. Aumentar tiempo al adversario
 - C. Partida perdida

Fecha: Viernes 8 de noviembre

Lugar: Club Unidos De Tandil

Domicilio: Av. Machado 1069

Nota: los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Cantidad de participantes: sin límite por delegación.

Formato de juego: se disputará en forma individual, las primeras ruedas serán a 15+15 finish por jugador, la última rueda será de 1 hora, las primeras 30 jugadas y 1/2 hora finish por jugador

Billar

1. Se aplicarán las reglas establecidas por la asociación argentina de Aficionados al billar
2. Las variantes del juego serian a) carambolas y b) casin / 5 quillas
3. Para el caso a) sugerimos competencia a 20 carambolas libres
4. Para el caso b) sugerimos a 60 puntos individual y 120 puntos por equipos.
5. En todos los casos la competencia puede ser individual o por equipos
6. Según la cantidad de inscriptos quedará la opción de pareo por zonas
7. Se puede descargar reglamento desde la web

Damas – damas internacional

1. Se aplicarán las reglas del juego de damas internacional
2. Se puede descargar reglamento desde la web
3. Se jugará individual a 15 minutos por jugador
4. .sistema de desempate: partida entre sí
5. Si un jugador no se presenta al salón de juego en la hora pautada perderá el punto cuando se le consuma su tiempo

Fecha: Viernes 8 de noviembre

Lugar: Club Unidos De Tandil

Domicilio: Av. Machado 1069

Basquet

1. Se aplicará el Reglamento Oficial de la Confederación Argentina de Básquet.
2. Categorías:
 - Libre masculino

- Libre femenino
- 3. Equipos: Cinco (5) jugadores titulares, Doce (12) jugadores anotados. Mínimo 6 jugadores anotados
- 4. Tiempo de juego: Tres (3) primeros tiempos de 10 minutos cada uno corridos, con 3 minutos de descanso, último cuarto los primeros 5 minutos corridos, los últimos 5 minutos cronometrados.
- 5. Sistema de desempate: Se jugará un periodo suplementario de 4 minutos cada uno con dos minutos de descanso, en caso de persistir el empate se jugará un nuevo periodo suplementario.
- 6. Forma de disputa: a determinar por la cantidad de equipos.

Fecha: jueves 7 y viernes 8 de noviembre.

Lugar: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos, no pudiendo llegar a la final dos equipos pertenecientes a un mismo colegio

Voley

REGLAS DE JUEGO:

se aplicarán las Reglas Oficial de la Confederación Argentina de Vóley.

CATEGORÍAS:

Masculino libre.

Femenino libre.

NOTA: Se permitirá hasta dos equipos por delegación.

EQUIPO: Doce (12) jugadores por equipo.

FORMA DE DISPUTA: TODAS LAS FASES: se jugará a dos (2) sets ganados de veinticinco (25) puntos, en caso de empate tie break a quince (15) puntos.

FORMA DEL TORNEO: a determinar en base a la cantidad de inscriptos.

FECHA: jueves 7 y viernes 8 de noviembre.

LUGAR: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Beach vóley

REGLAMENTO: Se aplicará el Reglamento de Vóley de Playa de la Federación de Voleibol Argentino CATEGORÍAS: Mixto

EQUIPOS: Formados por Cuatro (4) jugadores titulares, dos mujeres, dos varones. Se podrá inscribir hasta un máximo de 4 parejas por delegación. La competencia se inicia con un mínimo de tres equipos.

FORMATO DE JUEGO: Se jugará al mejor de (3) tres sets de 15 tantos. En caso de empate, tie break a 17 tantos

OBSERVACIÓN: Se debe jugar descalzo (sin calzado alguno) FECHA: Jueves 7 y Viernes 8 de noviembre.

LUGAR: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos

Fútbol 5

REGLAMENTO DE JUEGO:

TIEMPO DE JUEGO: dos (2) periodos de 20 minutos a reloj corrido cada uno y 10 de descanso

SUSTITUCIONES: sin límite de cambios y reingreso. Quien ingresa debe hacerlo desde mitad de campo en zona de cambios quien egresa lo debe hacer por el límite más cerca en que se encuentre.

Es válido el gol directo desde el saque de comienzo de partido, o segundo tiempo o reanudar luego de recibir un gol.

Saque lateral: a pelota detenida en el piso sobre la línea lateral. No es válido el gol en forma directa debe tocado por algún otro jugador dentro del campo de juego Se cobrará tiro libre indirecto en el lugar que ocurra para el equipo contrario, si el arquero de un equipo toma la pelota con las manos luego de un pase intencional de algún compañero de su equipo. El jugador expulsado no puede seguir jugando el partido, su equipo deberá jugar dos minutos con un jugador menos, pasado ese tiempo puede ingresar cualquier otro jugador de dicho equipo para completar los 5 jugadores en campo. El arquero puede ser sustituido por cualquier jugador del equipo, pero dicho jugador deberá tener indumentaria distinta a sus demás compañeros. Todo jugador del equipo contrario al que debe realizar una acción a pelota parada debe estar a dos metros de la misma.

CATEGORÍAS:

Libre Masculino.

Libre Femenino.

EQUIPOS: Cinco (5) jugadores titulares, Cinco (5) suplentes, Doce (12) anotados

LUGAR: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

Fútbol 11

REGLAMENTO DE JUEGO:

se aplicará el reglamento de A.F.A

CATEGORÍAS: · Masculino Libre.

Masculino Mayores de 40 años ·

Femenino Libre.

EQUIPOS: Once (11) jugadores titulares, Siete (7) suplentes, pudiendo realizar hasta diez (10) cambios por equipo como máximo.

LISTA DE BUENA FÉ: Compuesta por 20 jugadores (se podrá incluir dos jugadores de otra delegación, siempre y cuando dichos jugadores no tengan equipo de su delegación participando en el torneo).

SISTEMA DE JUEGO: A determinar por la cantidad de equipos.

EN CASO DE EMPATE EN PUNTOS SE PROCEDERÁ DE LA SIGUIENTE MANERA: ETAPA CLASIFICATORIA SISTEMA OLÍMPICO · Puntos logrados entre sí. · Diferencia de gol en todos los partidos de la zona. · Mayor cantidad de goles a favor. · Fair play (2 puntos expulsado 1 punto AMONESTADO).

SISTEMA DESEMPATE SEMIFINAL Y FINAL: penales (5 penales por equipo), en caso de persistir la igualdad series de un (1) penal.

TIEMPO DE JUEGO: se jugará dos (2) tiempos con 5' de descanso en todas las categorías. ·

Libre masculino: dos tiempos de 30 minutos cada uno. ·

Senior masculino: dos tiempos de 25 minutos cada uno.

Libre femenino: dos tiempos de 25 minutos cada uno.

SUSTITUCIONES: se podrán realizar diez (10) cambios por equipo, se permite el reingreso de cualquier jugador, contándose como un cambio más.

FECHA: jueves 7, viernes 8 y sábado 9 de noviembre

LUGAR: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

Hockey sobre césped

REGLAMENTO: Se aplicará el Reglamento Oficial de la Confederación Argentina de Hockey sobre césped.

CATEGORÍAS:

LIBRE MASCULINO.

LIBRE FEMENINO.

OBSERVACIÓN: Se permitirá hasta dos equipos por delegación.

EQUIPOS: Siete (7) jugadores titulares, incluido el arquero. Mínimo 7 jugadores por equipo y máximo hasta 6 suplentes.

TIEMPO DE JUEGO: Dos (2) periodos de 15 minutos corridos con cinco minutos de descanso **CLASIFICACIÓN:** Será por puntos, ganador 3 puntos, empate 1 punto, perdedor 0 puntos. **ACLARACIÓN:** Podrán participar hasta dos jugadoras no federadas mayores de 30 años. Nacidas en el año 1992 o anteriores.

SUSTITUCIONES: Se podrán reemplazar o sustituir todas las jugadoras por partido

SISTEMA DE DESEMPATE:

Puntos logrados entre sí

Diferencia de gol en todos los partidos de la zona.

Mayor cantidad de goles a favor.

FORMA DE DISPUTA: A determinar por la cantidad de equipos.

FECHA: Jueves 7 , viernes 8 y sábado 9 de noviembre.

LUGAR: Predio EDAL.

Domicilio: San Felipe 997

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos

Natación

SABADO 9/11

ESCUALO TANDIL BELGRANO 1652

ABLANDE 13 HS

INICIO DE COMPETENCIAS 13.30 HS

CATEGORIAS

HASTA 39 AÑOS/ 40- 49 AÑOS/ MAS DE 50 AÑOS (EDAD CUMPLIDA AL 31/12/24) MASCULINO Y FEMENINO

INSCRIPCION

LAS MISMAS DEBERAN SER ENVIADAS HASTA EL VIERNES 8 18 HS A
ESQUALOTANDIL@GMAILCOM

PROGRAMA DE PRUEBAS

1-25 MTS LIBRES FEMENINO

2-25 MTS LIBRES MASCULINO

3- 25 MTS ESPALDA FEMENINO

4- 25 MTS ESPALDA MASCULINO

5- 25 MTS PECHO FEMENINO

6- 25 MTS PECHO MASCULINO

7-25 MTS MARIPOSA FEMENINO

8 35 MTS MARIPOSA MASCULINO

9- 50 MTS LIBRES FEMENINO

10 50 MTS LIBRES MASCULINO

11-50 MTS ESPALDA FEMENINO

12- 50 MTS ESPALDA MASCULINO

13 50 MTS PECHO FEMENINO

14- 50 MTS PECHO MASCULINO

15- 50 MTS MARIPOSA FEMENINO

16- 50 MTS MARIPOSA MASCULINO

17-100 MTS LIBRES FEMENINO

18- 100 MTS LIBRES MASCULINO

19- 4 X 25 COMBINADOS MIXTA

20- AMERICANA 4 X 5 MTS LIBRES A COMPLETAR 1000M (5 PASADAS
CADA UNO)

Golf

ADMINISTRACIÓN y FISCALIZACION

- a. La interpretación y aplicación del presente reglamento corresponde exclusivamente al Comité designado por el Colegio de Arquitectos. Asimismo, toda cuestión no prevista será decidida de manera definitiva por el Comité designado.
- b. El juego será regido por las reglas de golf en vigencia adoptadas por la Asociación Argentina de Golf.

FECHA y SEDES El Torneo se disputará durante los días 8 y 9 de noviembre

Lugar : Tandil Golf Club

Dirección: Flemin 1050

PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

- a. Podrán participar en el torneo los arquitectos que cuenten con handicap índice nacional otorgado por la AAG y jugadores aficionados especialmente invitados.
- b. Las inscripciones se recibirán por mail únicamente a través de los Colegios de Arquitectos, sin límite de jugadores por entidad.

FORMATO DE JUEGO Y CATEGORÍAS

- a. La competición se disputará a 36 hoyos juego por hoyos (18 hoyos por día) individual, siendo el Comité quien determine el horario de juego, reservándose el derecho de asignarlos y modificarlos.
- b. Los jugadores se ordenarán en categorías según el handicap índice vigente al 7 de noviembre de 2024: Damas hasta 54 / Caballeros hasta 12,9 / Caballeros 13 a 24,9 / Caballeros 25 a 54

PREMIOS y PREMIOS ESPECIALES

A Se harán acreedores de premios: → los tres mejores scores netos de cada una de las categorías (medalla oro, plata y bronce).

los tres mejores equipos

Asimismo, se entregarán los siguientes premios especiales:

Mejor gross general: Damas y Caballeros

Long Drive: Damas y Caballeros

Approach: Damas y Caballeros

DESEMPATES

En caso de empates en las categorías individuales, el mismo se efectuará por desempate automático según el siguiente criterio: "Resultará ganador quién haya registrado el mejor score neto o gross (según corresponda) de los últimos 9 hoyos.

De subsistir aún el empate, ganará quien haya registrado mejor score en los últimos 6, 3, y 1 hoyos. En última instancia, se definirá por sorteo que realizará en forma pública el Comité de la Competición.

OLIMPIADAS NACIONALES A los efectos del posicionamiento en el medallero general, se considerarán las posiciones de las categorías individuales con handicap: 1º puesto (Oro), 2º puesto (Plata) y 3º puesto (Bronce).

COPA COLEGIOS DE ARQUITECTOS Excepcionalmente se aceptarán equipos integrados por 2 jugadores. Para estos casos, no habrá descarte (será la suma de los 2 scores). Cada circunscripción deberá informar la conformación del o los equipos al momento de inscripción de los jugadores. La Copa se disputará bajo la modalidad de suma de los dos mejores scores netos de cada equipo (descartándose el restante cuando haya tres scores válidos) correspondientes a cada uno de los días de juego. Para determinar el posicionamiento final, los equipos se ordenarán del primero al último puesto. En caso de empates, se procederá a desempatar de la siguiente manera: 1. suma de los 2 scores validos correspondientes a los últimos 18 hoyos, 2. mejor score individual neto de los integrantes del equipo correspondientes a los últimos 18 hoyos , 3. siempre por el mejor score individual neto, se continuará por desempate automático de los últimos 9 hoyos (10 al 18), luego se considerarán los últimos 6; 3 y 1. 4. En última instancia se procederá al sorteo. El Comité designado por el Colegio de Arquitectos, se reserva la facultad de modificar el presente reglamento ante circunstancias de necesidad y oportunidad

Padel

FORMA DE DISPUTA: a determinar por la cantidad de inscriptos, se jugará a nueve games (ocho iguales, tie break). Todas las fases clasificatorias.

En caso de empate en 8 iguales, se jugará un tie break a 7 puntos.

Fases finales : Partidos a 2 sets y, en caso de igualar en sets iguales, supertiebreak a 10 puntos.

Se jugará con la modalidad “sin ventaja”, o sea que en caso de igualdad en 40 iguales, se juega un punto definitorio del lado (izquierdo o derecho) que elija el receptor.

FINALES: al mejor de tres (3) set.

CATEGORÍAS:

MASCULINO Libres (sin límite de edad)

Masters (de 40 a 55 años).

Seniors (a partir de 56 años en adelante).

FEMENINO Libres (sin límite de edad)

Masters (de 40 a 55 años).

Seniors (a partir de 56 años en adelante).

NOTA: Se permite la presentación de hasta 4 parejas en cada una de las categorías por delegación, cada jugador puede participar en solo 1 categoría.

FORMA DE DISPUTA: determinada por la cantidad de inscriptos. Los set todos con definición tie break. ETAPA CLASIFICATORIA: a un set con punto de oro.

SEMI FINALES Y FINALES: a un set con punto de oro.

FECHA: Jueves 7 y Viernes 8 de noviembre de 9 a 14:30 hs.

LUGAR: Bull Padel

Dirección: Alen 951

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos

Tenis

se aplicará el Reglamento de la Federación Argentina de Tenis.

CATEGORÍAS:

MASCULINO LIBRES (sin límite de edad)

MASTERS (más de 40)

SENIORS (más de 55)

FEMENINO LIBRES (sin límite de edad)

MASTERS (más de 40)

SENIORS (más de 55)

FORMA DE DISPUTA: a determinar por la cantidad de inscriptos, se jugará a nueve games (ocho iguales, tie break). Todas las fases clasificatorias y todos los singles + 40 y +55: Partidos a 9 games corridos.

En caso de empate en 8 iguales, se jugará un tie break a 7 puntos.

Fases finales sólo de singles libres y dobles: Partidos a 2 sets y, en caso de igualar en sets iguales, supertiebreak a 10 puntos.

Se jugará con la modalidad "sin ventaja", o sea que en caso de igualdad en 40 iguales, se juega un punto definitorio del lado (izquierdo o derecho) que elija el receptor.

En la competencia de doble mixto, si el sacador es varón le saca al varón y si es mujer, a la mujer

FINALES: al mejor de tres (3) set.

SINGLES: cada jugador puede participar en una categoría y en no más de dos torneos entre singles y dobles.

DOBLES: se permite la presentación de 4 parejas por delegación.

Cada jugador puede participar en una categoría y en no más de dos torneos entre singles y dobles. FECHA: jueves 7 y viernes 8 de noviembre

LUGAR:

Dirección:

CUADROS:

Fases clasificatorias: Se conformarán grupos de 3 o 4 singlistas o parejas (según corresponda) a fin de asegurar que cada tenista juegue al menos 2 partidos por competencia en que se inscriba.

Fases finales: Una vez superadas las fases clasificatorias, se jugará por simple eliminación. OTROS: Los grupos de todas las competencias se definirán por sorteo.

Luego no se realizarán modificaciones por ninguna causa. Cada singlista o pareja tendrá un tiempo máximo de tolerancia de 15 minutos para presentarse respecto a la hora programada. Caso contrario se le dará por perdido el partido, excepto que tanto el o los rivales y la organización acuerden lo contrario.

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos

Maratón

Se aplicarán las reglas de la IAAF.

FECHA: Sábado 9 de noviembre a las 9:00 hs.

LUGAR:

MODALIDADES:

Tendrá 3 distancias (10 KM, 5 KM y 2 KM). I Serán premiados los tres primeros arquitectos y arquitectas matriculados.

CRONOGRAMA: 8 AM:

Quienes participen en 10 KM

Entrada en Calor 09:00 AM: Comienzo de carrera de todas las distancias.

CIRCUITO: 10 KM , 5 KMy 2,5 KM a desarrollar

Tejo

REGLAS DE JUEGO

Las reglas del presente reglamento son las aprobadas por la Comisión de Reglas del Juego de la A.A.Tj (Asociación Argentina de Tejo)

CANTIDAD DE PARTICIPANTES: Los equipos serán conformados por dos (2) o tres (3) jugadores. El partido lo gana el equipo que logre primero llegar a los puntos establecidos

FORMATO DE COMPETENCIA:

Los partidos se disputarán a doce (12) puntos. FECHA: sábado 9 de noviembre.

LUGAR: EDAL

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Lanzamiento de Taba

1- MODALIDAD: Individual (Mixto)

2- CATEGORIA: HASTA 39 AÑOS/ 40- 49 AÑOS/ MAS DE 50 AÑOS

3- EL ELEMENTO DEL JUEGO

1-Es un hueso llamado Astrágalo ubicado en el tobillo del vacuno, ornamentado con apliques metálicos, distinguiendo dos caras, una llamada “Suerte” o buena y la otra se la denomina mala o carne.

LA CANCHA

2- Es un rectángulo de nueve metros de longitud por tres metros de ancho; divididos en tres cuadrados de tres metros por tres metros.

GRÁFICO DEL TERRENO DE JUEGO:

LONGITUD: 9 metros

3 x 3 m 3 x 3 m 3 x 3 m

Ancho 3m

3- Los límites del terreno de juego deberán ser demarcados con maderas, similar a la cancha de bochas o soga náutica estaqueada y tensada para una mejor visualización.

LOS LANZAMIENTOS

4- Serán libres (cada participante utilizará su estilo).

5- El participante no deberá pisar ni traspasar la línea perimetral, ni antes, ni durante, ni después del lanzamiento. Caso contrario se computará el lanzamiento como “malo” y no se realizará nuevamente dicho lanzamiento.

6- El participante deberá lanzar en la zona delimitada entre las líneas laterales y su proyección.

7- El lanzamiento será contabilizado como válido cuando la Taba caiga en el espacio demarcado como zona de pique y caída.

EL LANZAMIENTO MALO

8- La taba no pique en la zona de pique y caída.

9- La Taba pique en la zona de caída y traspase los límites de la cancha.

10- La Taba pique afuera de la zona y caiga dentro del espacio apropiado.

11- La Taba toque algunos de los límites del espacio o se quede apoyada en alguno de ellos.

12- La Taba pique en algún objeto ajeno a la cancha.

EL LANZAMIENTO BUENO

13-La Taba caiga con la "Suerte" hacia arriba e inclinaciones favorables (no supere un ángulo de 45° hacia sus laterales).

14-Pinino: la Taba quede con el filo hacia arriba o hacia abajo e inclinaciones que no superen los 45° en sus apoyos laterales.

15-Las clavadas directas se consideran como buenas y su valor será de dos puntos (2) puntos. 16- Todos los lanzamientos buenos se contabilizarán con un (1) punto.

17- Cualquier otro tipo de caída se considerará malo y no obtendrá puntaje.

SITUACIONES ESPECIALES

18- En caso que durante el juego se produzca alguna contingencia que no se encuentre especificada en el presente reglamento, los jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.

Sapo

MODALIDAD: Individual

1- SEXO Y CATEGORIAS:

Femenino: HASTA 39 AÑOS/ 40- 49 AÑOS/ MAS DE 50 AÑOS

Masculino: HASTA 39 AÑOS/ 40- 49 AÑOS/ MAS DE 50 AÑOS

2-DEFINICIÓN:

Es un juego de puntería que consiste en lanzar y embocar fichas en la boca del Sapo, Vieja o Buchacas y para sumar puntos deberá traspasar totalmente la boca de ingreso correspondiente. Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

3- REGLAMENTACIÓN:

EL SAPO:

1- El sapo debe contar como mínimo con: una boca del Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.

LA CANCHA:

2- El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un (1) metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo.

3- Se marcará una línea a tres (3) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores.

4- Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo.

LOS JUGADORES:

5- Se juega en forma individual, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

LAS FICHAS:

6- Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

ELJUEGO:

7- El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.

8- El tiempo de tolerancia será marcado por la cantidad de rondas ya jugadas para esa categoría. Perdiendo el derecho a las mismas el jugador que se incorpore tarde.

9- Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la 1ra ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.

10-Una vez lanzada la ficha estará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando: a) Esta cambie de cajón en su trayectoria. b) Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.

11-Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los tres (3) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.

- 12- Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.
- 13- Si un jugador quedara solo para jugar en un Sapo, no podrá lanzar todas las rondas seguidas, sino que entre ronda y ronda deberá esperar dos (2) minutos, que serán controlados por el Juez.
- 14- Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce (12) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo.
- 15- En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.
- 16- Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.
- 17- En una ronda se efectúan doce (12) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.
- 18- Cada nueva ronda el Juez contará las doce (12) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.
- EL PUNTAJE:**
- 19- Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.
- 20- Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula.
- 21- Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.
- 22- Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.
- 23- Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.
- 24- Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los doce (12) lanzamientos.
- 25- El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará 1° las fichas que fueron acertadas las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente, hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas.
- 26- El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.

27- La Mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control.

28- Si un jugador molestara (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el Juez optará por el puntaje más alto; haciendo la correspondiente observación en la planilla general.

29- Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasada la ronda de la jugada en cuestión. No podrá reclamar bajo ningún punto de vista ninguna persona del público. De ser así, si alguna persona del público ocasionase malestar o un ambiente incómodo tras por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.

30- En caso de empate se realizará una ronda más de doce (12) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.

31- Si una o más fichas por accidente salen lanzadas hacia el Juego del Sapo, no son acertadas y el participante estaba habilitado por el Juez para jugar, éstas serán consideradas nulas y ya jugadas.

EL JUEZ:

32- El Juez será una persona que conozca perfectamente el Reglamento.

33- El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, como así también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.

34- El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.

35- Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de atención, a la tercera vez, expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente o definitivamente el encuentro elevando un informe.

36- Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.

37- Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.

38- En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

39- Toda situación que se plantee antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.

Metegol

Categorías

- * Dobles hombres
- * Dobles Mujeres
- * Dobles Mixto (una mujer y un hombre obligatoriamente)

Juegan todos contra todos a un solo partido al que mete 7 goles (o 10 minutos máximo), anotando también la diferencia de gol.

De esas zonas clasifican 4, 2 o los que consideres según el tiempo.

Los clasificados juegan la fase semifinal partido, revancha y bueno. Cada partido al que mete 5 goles.

Reglamento.

- * No vale molinete.
- * Luego de un gol saca el que recibió el gol desde la barra del medio con la pelota dominada.
- * Al sacar ya sea por un gol o por pelota fuera de la mesa hay que decir "va, listo, o algún aviso" y el rival debe responder.
- * Pelota fuera de la mesa. Se define según quien le dio la fuerza a la pelota, si vos pateas y se va de la mesa, aunque rebote en otro jugador, saca el rival desde abajo con el protocolo de "VA".
- * Pelota muerta (pincha) se saca de abajo con el protocolo de "VA" y se define según de que arco está más cerca la bola muerta. A excepción de cuando muere entre las dos barras del medio que saca el equipo que recibió el último gol.
- * En caso de una falta (molinete, sacudida de mesa, etc.) saca el medio el equipo que recibe la falta. A excepción de que cuando se recibe la falta y la

pelota estaba en posesión de la barra de la delantera, ahí el partido se reanuda desde allí.

Ante cualquier duda siempre al medio y listo.

- * Si entra y sale del arco es gol.
- * Juego limpio y trato cordial. No hablar durante el partido ni cargar al rival.

Truco

CATEGORÍA:

Única FORMA DE DISPUTA: se disputará un (1) solo Torneo.

La 1era ronda en zonas de cuatro (4) participantes, el ganador pasa a la 2da ronda en donde se juega a simple eliminación, en esta etapa se conforma a base de los mejores clasificados de cada zona.

SISTEMA DE DESEMPATE: en caso de igualdad de puntos se utilizará el siguiente sistema: DIFERENCIA DE TANTOS: teniendo en cuenta los resultados de todos los encuentros disputados (en caso de que fueran tres equipos se considera la diferencia de puntos logrados, solo entre esas tres parejas)

FECHA: viernes 8.

LUGAR: EDAL

NOTA: Los reglamentos y formatos de competencia se pueden ver modificados de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

FOTOGRAFÍA

CROQUIS

REGLAMENTO

BASES DE PARTICIPACIÓN

1 - JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS:

El concurso se enmarca dentro de las actividades de recreación y competencia

2 - DE LOS PARTICIPANTES:

Pueden participar de este concurso todas aquellas personas físicas, de profesión arquitecto/a y se encuentren matriculadas en algún Colegio de Arquitectos a nivel Nacional. No podrán participar en el concurso el personal integrante de la Comisión organizadora, ni familiares de los mismos hasta el 3º grado de parentesco por afinidad y/o consanguinidad. También quedan excluidas las personas vinculadas familiarmente con los integrantes del jurado, con el mismo grado de parentesco citado anteriormente y/o que posean relación comercial y/o profesional con los mismos.

3 - DEL CONCURSO: Con el objetivo de estimular la capacidad de ver, aprender, expresar y comunicar, a través del croquis, los valores culturales y patrimoniales de Tandil, el concurso se desarrollará bajo la temática.....

El día se dará inicio del concurso y se hará entrega de las reglas del mismo a cada participante.

En ellas, figurará un listado con Tres (3) sitios o temas designados para representar, los cuales serán iguales para todos los inscriptos. Tales sitios podrán ser paisajes, fachadas, esquinas, cúpulas, espacios urbanos significativos de nuestro patrimonio urbano o suburbano, detalles arquitectónicos de la ciudad y/o cualquier otro elemento que se elija como temática de participación en el momento. Podrán presentarse hasta tres temáticas diferentes. La organización del concurso proveerá a cada participante de un cuadernillo (sellado con fecha) para que éste represente su propuesta. El mismo, irá acompañado de una ficha en sobre cerrado que cada participante deberá completar, firmar al inicio de la actividad y adjuntar al reverso de la obra que servirá para identificar a la obra y su artista. (el sellado con fecha es para garantizar que la propuesta que se presente haya sido confeccionada en el día y no venga realizada previamente

La ficha se adjunta al final de las bases, su llenado y firma de implica la aceptación de estas bases. Cada participante aportará el resto de los materiales técnicos necesarios para el desarrollo de su obra. No podrán utilizarse materiales perecederos para el desarrollo de las obras. Las obras no deberán estar firmadas, si lo estuvieran, será motivo de descalificación de la misma.

4 - DE LA INSCRIPCIÓN: Los costos de participación se encuentran contemplados dentro de los montos generales de inscripción.

La inscripción al Concurso de Croquis se podrá realizar

El jurado atenderá al valor artístico, la originalidad, la técnica empleada, la relevancia del tema y la capacidad expresiva de la obra.