

ANEXO II

DISPOSICIONES GENERALES

DEPORTISTAS: Los participantes podrán ser únicamente Oficiales de Policía, socios de los Círculos afiliados a la Fe.C.O.P.R.A., los que al inicio de cada juego deberán acreditar su identidad con Documento Nacional de Identidad y Credencial Policial, y podrán competir en cualquiera de las disciplinas que por categoría de edad y sexo correspondiere, computándose la edad por año calendario (es decir años cumplidos o a cumplir en el año que se realiza la olimpiada).

DELEGADOS Y SUBDELEGADOS: Cada Entidad deberá designar un (1) delegado y un (1) subdelegado, integrante de la Delegación, podrá ser un Socio en Actividad o Retiro.

Deberá acreditar su designación mediante una Carta de Presentación al momento de efectuarse el sorteo. y sus funciones serán:

1. Estar presente en el lugar donde se desarrollarán las Olimpiadas debiendo arribar días antes de la competencia, para entregar y recibir documentación.
2. Estar presentes en todos los sorteos y sus posteriores instancias, debiendo tomar debida nota de lo tratado, para conocimiento e información a sus Delegaciones.
3. Asistirá a las Reuniones del C.O.P todas las veces que sea convocado.

INSCRIPCIÓN: Los Delegados y/o Subdelegados al arribo del lugar de realización de las olimpiadas deberá presentar:

A) Un listado general de los deportistas de cada delegación, el cual contendrá N° de orden, jerarquía, apellido/s y nombre/s, N° de D.N.I, fecha de nacimiento, condición de revista (Activo o Retirado), el que deberá ser certificado por el Área de Personal de la Jefatura Policial a la que pertenece.

B) Un listado general de los acompañantes de cada delegación, el cual contendrá N° de orden, apellido/s y nombre/s, N° de D.N.I, especificando la función (acompañante, DT, preparador físico, médico, etc.)

C) Un listado de las disciplinas en las que competirá y cantidad de participantes y/o equipos en cada una de ellas.

D) Fichas de Inscripción de cada disciplina, donde se especificará que deportista participará, en cada equipo, o bien en la categoría de la disciplina en que se inscribe.

ACREDITACIÓN: Cada atleta participante deberá acreditar su participación en el evento, debiendo presentar la siguiente documentación:

- A) Ficha Médica, según formulario específico (Expedido por Médico habilitado)
- B) Fotocopia de Documento Nacional de Identidad.
- C) Fotocopia de Credencial Policial.

SORTEO: Lo realizará el Comité Olímpico, con fecha a definir, con los delegados presentes.

PLANILLAS DE JUEGO: Las planillas de juego se conformarán de acuerdo a cada disciplina y categoría respectiva, serán confeccionadas por la mesa de control y firmadas por todos los deportistas. Al finalizar el encuentro y una vez colocado el resultado final y sanciones, si las hubiere, será firmada por los capitanes de los respectivos equipos. En la disciplina fútbol el modelo a utilizar será el que el C.O.P. determine.

NO PRESENTACIÓN: Para las disciplinas en equipos la no presentación en tiempo y forma, sin causa justificada, excluye definitivamente al equipo del torneo y no se considerarán los resultados obtenidos con anterioridad. En caso de reprogramación de partidos, por causa debidamente justificada, será coordinada entre la organización y el C.O.P.

Para las disciplinas individuales la no presentación en tiempo y forma, sin causa justificada, excluye definitivamente al atleta en cualquier etapa del torneo y no se considerarán los resultados obtenidos con anterioridad.

DE LA PREMIACIÓN:

PARA TODAS LAS DISCIPLINAS:

MEDALLAS: 1º, 2º Y 3º PUESTO, en todas las Categorías

COPAS y/o TROFEOS: 1º, 2º Y 3º PUESTO en las disciplinas por equipo

-Cada Delegación deberá presentar una Bandera con su correspondiente Asta

-Solo se llevarán a cabo las competencias que cuenten con un mínimo de cuatro participantes.

SISTEMA FAIR PLAY: En el caso del fútbol se establece como uno de los criterios de desempate el sistema olímpico (Fair play) para ello se considerarán las tarjetas que hubiere recibido el equipo durante la etapa de clasificación, por cada tarjeta recibida se computara de la siguiente manera:

Una tarjeta amarilla (-1)

Segunda amarilla (roja) (-3)

Roja directa (-4)

CUMPLIMIENTO DE SANCIONES: finalizada la etapa clasificatoria, si el equipo accede a las instancias de semifinal y/o final, los jugadores que se encuentren cumpliendo suspensión deberán continuar hasta que completen la sanción, si no terminaren de cumplir se computarán las fechas faltantes para las próximas olimpiadas.

En el caso de las tarjetas amarillas se reinicia el conteo. Si por acumulación de dos amarillas le corresponde cumplir una fecha de suspensión y el próximo partido es la semifinal, deberá cumplir la sanción correspondiente.

CRONOGRAMA GENERAL DE TODAS LAS DISCIPLINAS

Disciplina	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Futbol	Lugar hora	Lugar hora	Lugar hora	Lugar hora	Lugar hora

Siguiendo el modelo anterior, se completará el cuadro con la totalidad de las disciplinas que se realicen.

CRONOGRAMA DE EVENTOS

Se debe anexar un cronograma de todos los eventos programados, detallándose fecha, hora y lugar de realización (Acto inaugural, cenas, premiación, etc.)

LUGARES DE COMPETENCIA

Se detallará el lugar donde se realizará cada competencia, especificándose el nombre del complejo, dirección, forma de arribo y toda aquella información de importancia para quienes concurren a los mismos

DISCIPLINA: AJEDREZ

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: participación individual. Con un máximo de 4 competidores

TIPO DE COMPETENCIA: suizo a 5 rondas (se utilizará el programa Swiss Master)

1) La tolerancia para la llegada al tablero será de una (01) hora a partir del horario oficial previsto para iniciación de la partida.

2) Ritmo de juego: una (01) hora a finís por jugador

3) Se aplicarán las leyes de Ajedrez de FIDE, vigente a partir 1 ° julio del 2009, con los ajustes de apéndice A para partidas rápidas. Recordamos algunos puntos:

- a) No es necesario anotar las jugadas
- b) Se debe mover la pieza tocada o capturar la del contrario que fue tocada, a menos que previamente se diga "compongo".
- c) La jugada ilegal se completa al detener el reloj propio.
- d) Ante las dos primeras jugadas ilegales, el oponente recibe dos (2) minutos extras, la tercera jugada ilegal pierde la partida.
- e) Todo reclamo al árbitro debe hacerse en su turno, antes de tocar una pieza.
- f) Si el jugador tiene menos de dos (2) minutos en su reloj, puede reclamar tablas (su oponente sólo intenta ganar por tiempo). El árbitro dará dos minutos extra al oponente y podrá aceptar, rechazar o posponer su decisión y fallar aún con la aguja caída.
- g) Solo el jugador puede reclamar que ganó por tiempo. Si ambas banderas están caídas, la partida es tablas.

CRITERIO DE DESEMPATE:

A) Sistema Bulcholz total (suma de puntaje de todos los oponentes)

B) Sistema Progresivo (suma de los puntajes parciales del jugador en cada ronda)

C) Sistema Sonneborn Berger (suma de los puntajes de los oponentes, según resultados)

DISCIPLINA: BASQUET LIBRE, +35, +50

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: El equipo estará integrado por cinco (05) jugadores titulares y hasta siete (07) suplentes.

TIPO DE COMPETENCIAS: Se jugará por zonas, de acuerdo a la cantidad de equipos participantes y se regirá por el Reglamento Internacional del Deporte, con las siguientes modificaciones.

- LA NO PRESENTACIÓN DE UN EQUIPO SIN CAUSA JUSTIFICADA, EXCLUYE DEFINITIVAMENTE AL EQUIPO DEL CAMPEONATO Y NO SE CONSIDERAN LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS JUGADOS CON ANTERIORIDAD.

DURACIÓN: Dos tiempos compuestos de dos cuartos cada uno, de diez minutos de duración, con intervalos de diez minutos entre cada tiempo y de cinco minutos entre cada cuarto. Los primeros tres cuartos se jugarán a tiempo corrido, el último a reloj parado.

El partido final, donde se dispute el 1° y el 2° puesto, se jugará por la modalidad denominada "RELOJ PARADO".

CATEGORÍA: Libre, más 35 y más 50

PUNTUACIÓN:

Dos (02) puntos por partido ganado

Un (01) punto por partido perdido

Cero (00) punto por partido perdido W.O.

CRITERIO DE DESEMPATE DE CLASIFICACIÓN

En la etapa de clasificación:

- I. Si hay dos equipos empatados Sistema Olímpico (resultado entre sí).
- II. Si hay más de dos equipos que obtienen igual puntaje en las disposiciones, se realizará una segunda clasificación, tomando en cuenta solamente los resultados de los partidos jugados entre los equipos que están empatados.
- III. En caso de persistir el empate, se utilizará el GOL PROMEDIO, tomando en cuenta solamente los resultados de los partidos jugados entre los equipos empatados.
- IV. Gol promedio, teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados en la serie

V. SORTEO.

VESTIMENTA: Las camisetas deberán estar numeradas del 00 al 99, debiendo cada equipo contar con camiseta alternativa con la misma numeración, ya que, en cada caso de similitud de vestimentas, el local deberá usar la alternativa.

FIXTURE: Si se conformará más de una zona, las mismas se integrarán por sorteo, fijándose una cabeza de zona, en base a los puestos obtenidos en la competencia anterior.

DISCIPLINA: BOCHAS

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: categoría tríos cada equipo estará integrado por tres (03) jugadores titulares y/o un (01) suplente **TIPO DE COMPETENCIA:** Se jugará por puntos.

VESTIMENTA: Todos los integrantes del equipo deberán usar la misma indumentaria. El calzado es libre, con suelas optativas.

1- El torneo de bochas se disputa en tercetos, bajo la normativa de la Confederación Argentina de Bochas, compuestos por tres (03) jugadores más un (01) suplente; Delegado y Técnico Deportivo.

2-- El equipo deberá usar pantalones o buzo uniformes, remera uniforme con identificación de la entidad que representa. El calzado es libre, con suelas optativas.

3 Ante cualquier necesidad, se recurrirá a lo que establece el Reglamento de Bochas de la Confederación Argentina de Bochas, y/u otra situación imprevista, será resuelto por la parte organizadora y la resolución será inapelable.

4- Se deja constancia que el equipo que no se encuentre en la hora fijada, no podrá practicar y vencido el término de tolerancia, de quince (15') minutos, perderá los puntos, adjudicando al otro equipo el máximo puntaje

5- Se disputará en zonas, conforme a la cantidad de representantes, haciéndose el sorteo respectivo para delinear dichas zonas. Todos los partidos se jugarán a doce (12) tantos.

6- Se jugará todos contra todos en cada zona, otorgándose dos puntos por partidos ganados.

7- Clasifican los primeros de cada zona, para jugar el partido de semifinal y final. Final por 3° (tercer) puesto y 1° (primer) puesto. De no ser necesario se clasificará al mejor segundo de todas las zonas, para evitar equipo libre. En caso de ser dos (2) zonas, se clasifican los primeros y segundos.

8- Los partidos por 3° (tercer) y 1° (primer) puesto, se jugarán a quince (15) tantos.

10- Los partidos serán regulados por jueces, que llenarán las respectivas planillas.

11- ESTÁ PROHIBIDO FUMAR, INGERIR ALCOHOL Y UTILIZAR APARATOS TELEFÓNICOS DURANTE EL JUEGO.

12- Cada jugador podrá utilizar sus propias bochas o cambiarlas cuando el contrario que gane el sorteo use un mismo color

DISCIPLINA: FUTBOL ONCE - LIBRE, +40, +50 Y +57

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Cada equipo estará integrado por ONCE (11) jugadores titulares y hasta OCHO (08) suplentes. El partido no comenzará ni se reanudará si uno de los equipos dispone de menos de siete jugadores.

TIPO DE COMPETENCIA: se jugará por zonas, de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, por el sistema de todos contra todos y se regirá por el reglamento oficial del deporte, con las siguientes consideraciones:

* Cambios: se podrán realizar cinco, en un máximo de tres oportunidades. Se podrán realizar sustituciones en el descanso.

* PELOTA N°5

PUNTUACIÓN:

- TRES (03) puntos por partidos ganados.
- UNO (01) puntos partido empatado.
- CERO (00) puntos por partidos perdidos

DURACIÓN:

Etapa clasificación y semifinales: dos (02) tiempos de treinta (30) minutos cada uno, con diez (10´) minutos de descanso.

FINAL: dos (2) tiempos de treinta (30) minutos cada uno, con un descanso de diez (10´) minutos de entretiempo.

CRITERIOS DE DESEMPATE:

En la etapa de clasificación

Diferencia de gol

Mayor cantidad de goles a favor

Resultado entre sí

Sistema FAIR PLAY

Sorteo

En la etapa semifinal y final

Una serie de cinco (05) tiros desde el punto de penal en forma alternada, por los jugadores que finalizaron el encuentro y en caso de que un equipo por distintas razones cuente con menos jugadores que terminaron el encuentro el otro equipo igualara la misma cantidad.

De persistir el empate finalizado esos cinco tiros, se realizará series de un penal alternado, hasta desempatar.

VESTIMENTA: Las camisetas deberán estar enumeradas del 1 al 99, debiendo cada equipo contar con una camiseta alternativa con la misma numeración, la que será utilizada por el equipo que actúe como local, cuando haya similitudes de vestimentas. La elección del calzado es libre.

- ES OBLIGATORIO EL USO DE CANILLERAS

CALZADO DEPORTIVO LIBRE

- NO SE PERMITIRÁ EL USO DE ELEMENTOS QUE HAGAN PELIGRAR LA INTEGRIDAD FÍSICA (ANILLOS, CADENAS, PULSERAS, ETC.).

DISCIPLINAS: FUTBOL SIETE

FEMENINO LIBRE

MASCULINO +40, +50, +57, +62

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Cada equipo estará integrado por siete (07) jugadores titulares y hasta ocho (08) suplentes. El partido no comenzará ni se reanudará si algún equipo dispone de menos de cinco jugadores.

TIPO DE COMPETENCIA: Se jugará por zonas, de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, por el sistema de todos contra todos y se regirá por el reglamento oficial del deporte, con las siguientes modificaciones:

En el saque de meta se realizará con el pie, dentro del área penal.

Los saques laterales deberán realizarse con el pie.

Los cambios son libres y los jugadores reemplazados podrán volver a ingresar.

Pelota número 5

PUNTUACIÓN:

- 1- Tres (03) puntos por partido ganado
- 2- Un (01) punto por partido empatado
- 3- Cero (00) puntos por partido perdido

DURACIÓN

Etapas de clasificación y semifinales: Dos (02) tiempos de veinticinco (25') minutos cada uno, con diez (10') minutos de descanso.

FINAL: Dos (02) tiempos de treinta (30) minutos cada uno con diez (10) minutos de descanso

CRITERIOS DE DESEMPATE:

En la etapa de clasificación:

Diferencia de gol

Mayor cantidad de goles a favor

Resultado entre sí

Sistema Fair play

Sorteo

En la etapa semifinal y final

Una serie de tres (05) penales en forma alternada, por distintos jugadores. Si algún equipo tuviere al finalizar el encuentro menos jugadores. El otro equipo igualará la cantidad.

De persistir el empate, se realizará series de un penal alternando, hasta desempatar. En ambos casos ejecutados sin repetir jugador.

VESTIMENTA: Las camisetas deberán estar numeradas del 1 al 99, debiendo cada equipo contar con una camiseta alternativa con la misma numeración, la que será utilizada por el equipo que actúe como local designado, cuando haya similitudes de vestimenta. La elección del calzado es libre.

CAMPO DE JUEGO

* Mínimo 50 mts. Máximo 65 mts. de largo

* Mínimo 30 mts. Máximo 45 mts. de ancho

* AREA: 8 mts. de ancho y 6 mts. de profundidad

* CIRCULO CENTRAL de 8 mts. de diámetro

* PUNTO PENAL a 6 mts. del arco

ARCOS: 4 mts. de ancho por 2 mts. de alto

DISCIPLINA: NATACION

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Individual masculino, individual femenino y por equipo; hasta dos atletas por categoría y sexo. Cada equipo estará integrado por cuatro (04) nadadores, de distintas categorías.

DISTANCIA: 50 metros.

TIPO DE COMPETENCIA: individuales será en estilo mariposa, espalda, pecho y crol.

Posta: cada integrante del equipo competirá en un estilo diferente, en el siguiente orden
1) espalda 2) pecho 3) mariposa 4) crol

Se realizarán series cronometradas y los cinco (05) mejores clasificados pasarán a la final.

Observación: cantidad mínima de participantes por categoría 4 (cuatro). Caso contrario competirán en la Categoría anterior.

CATEGORÍAS: Damas y Caballeros.

Categoría A libre.

Categoría B más 30

Categoría C más 40

Categoría D más 50

PROPUESTA REFORMA:

categorías cada cinco años	categorías cada 7 y 8 años
Categoría A libre.	Categoría A libre.
Categoría B más 25	Categoría B más 25
Categoría C más 30	Categoría B más 32
Categoría D más 35	Categoría C más 40
Categoría E más 40	Categoría D más 47
Categoría F más 45	Categoría E más 54
Categoría G más 50	Categoría F más 60
Categoría H más 55	
Categoría I más 60	
Categoría J más 65	

PREMIO POR EQUIPO: todos los nadadores de cada delegación, de acuerdo al resultado obtenido en cada competencia, se les asignará un puntaje que hará una sumatoria general para la delegación y quien obtenga el mayor puntaje será acreedor de un trofeo y/o copa Challenger por equipo o delegación de natación. No sumará puntos la posta.

PUNTAJE:

1° puesto	5 (cinco) puntos
2° puesto	3 (tres) puntos
3° puesto	2 (dos) puntos
4° puesto	1 (un) punto

DISCIPLINA: MARATON

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Hasta dos (02) atletas por categoría y sexo

TIPO DE COMPETENCIA: Será de única carrera con resultado directo

CATEGORÍAS: Damas y Caballeros.

Categoría A libre

Categoría B más 30

Categoría C más 40

Categoría D más 50

VESTIMENTA: Cada participante deberá llevar su remera representativa y el número visible en el pecho, el cual la organización diferenciará de acuerdo a colores que claramente se puedan discernir, de no tenerlo no clasificará.

CUADRO DE COMPETENCIAS (DISTANCIAS)

CATEGORÍAS	MASCULINO	FEMENINO
A – HASTA 30 AÑOS	10 KM	10 KM
B – HASTA 40 AÑOS	10 KM	10 KM
C – HASTA 50 AÑOS	10 KM	5 KM
D – DESDE 51 AÑOS	5 KM	5 KM

SE PROPONE MODIFICAR LAS CATEGORIAS EN SEMEJANZA CON NATACION

DISCIPLINA: PADEL

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Una pareja por categoría.

TIPO DE COMPETENCIA: Se regirá por el Reglamento Oficial del Deporte.

DURACIÓN:

ETAPA DE CLASIFICACIÓN: Cada partido se jugará al mejor de tres (03) sets con punto de Oro salvo en la final.

CATEGORÍAS: Damas y Caballeros:

LIBRES

MÁS 35

MÁS 45

PUNTUACIÓN

DOS (02) puntos por partido ganado

CERO (00) punto por partido perdido

CRITERIOS DE DESEMPATES: ENTRE LOS JUGADORES:

- 1) Mayor cantidad de juegos ganados en sets perdidos.
- 2) Menor cantidad de juegos perdidos en sets ganados.
- 3) Sistema Olímpico en caso de resultar finalmente dos jugadores empatados
- 4) SORTEO.

VESTIMENTA: Remera con logo o colores de la Delegación que representa o cualquier otro diseño, quedando prohibido el uso de logos discriminatorios, obscenos y/o publicidad partidaria, en última instancia una remera lisa de cualquier color y pantalón de gimnasia (no jeans), el calzado es libre.

DISCIPLINA: TENIS DE MESA

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Hasta dos competidores por cada delegación.

TIPO DE COMPETENCIA: Se jugará por zonas, de acuerdo a la cantidad de equipos participantes y se registrará por el Reglamento Internacional del Deporte.

Se jugará al mejor de cinco (05) sets de veintiún (21) puntos y dos (02) puntos de diferencias si quedan igualados en veinte (20).

CATEGORÍA: LIBRE

PUNTUACIÓN:

DOS (02) PUNTOS POR PARTIDOS GANADOS

CERO (00) PUNTOS POR PARTIDOS PERDIDOS

CRITERIOS DE DESEMPATE

Etapa de clasificación:

- o POR DIFERENCIA DE SETS
- o MAYOR CANTIDAD DE SETS GANADOS
- o MENOR CANTIDAD DE SETS PERDIDOS
- o COEFICIENTE DE TOTAL DE PUNTOS A FAVOR Y EN CONTRA DIVIDIDOS POR LA CANTIDAD DE PARTIDOS DISPUTADOS
- o SISTEMA OLÍMPICO
- o SI CONTINUÁN EMPATADOS, SE RESOLVERÁ POR EL GANADOR DEL PARTIDO JUGADO ENTRE AMBOS.

DISCIPLINA: TIRO

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

REGLAMENTO GENERAL DE LA DISCIPLINA TIRO FECOPRA

CAPÍTULO I - De las disciplinas para la competencia.

Artículo 1°.: Las disciplinas de tiro para la competencia en FECOPRA son CUATRO (4), a saber:

- 1) Pistola Grueso Calibre, acorde al Reglamento de la Federación Argentina de Tiro (FAT), armas calibre 9mm a blancos reglamentarios de la Disciplina situados a 25 Mts de distancia del tirador, en dos FASES (Precisión y Velocidad), de Veinte (20) disparos cada una. Estas fases constan de Cuatro (4) series respectivamente de Cinco (5) disparos cada una, en un tiempo máximo de Cinco (5) minutos para cada serie de precisión y de Veinte (20) segundos para cada serie de Velocidad.
- 2) Tiro F.B.I. acorde al Reglamento de la Federación Argentina de Tiro (FAT), es decir con blanco Reglamentario a 15m., Pistola Calibre (9mm), el programa consta de Cuarenta (40) disparos de competición, que se dividirá en ocho (8) series de cinco (5) disparos cada una y todas las series serán de una duración de cuatro (4) segundos. Se ponen en juego un máximo de 200 puntos;
- 3) Tiro Destreza Policial: Según reglamento Federación Argentina de Tiro (FAT), reglamento de la International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.) y Antiguo reglamento de la FECOPRA. Se disparará a Cinco (5) blancos (de 5 zonas puntuables, Reglamentados para la Disciplina F.B.I.) separados entre sí a 50 Cm, ubicados los mismos a una distancia de 12 mts. de la posición del tirador. La modalidad de tiro constará de 2 series de Diez (10) disparos cada una, en un tiempo máximo de 15 segundos por serie, con un cambio de cargador Obligatorio, como así también la secuencia de ejecución obligatoria. La condición de salida del arma es con cargador insertado con cinco (5) cartuchos, sin munición en recámara, el tirador partirá desde una posición con brazo hábil levantado a la altura del hombro; y el orden de los disparos se haya preestablecido (Ejemplo: dos (2) disparos al blanco N° 1, dos (2) disparos al blanco N° 2, un (1) disparo al blanco N° 3, realizando luego el cambio de cargador obligatorio y de emergencia, por otro cargador que también debe contener Cinco (5) Cartuchos, para luego efectuar un nuevo disparo al mismo blanco N° 3, continua con dos (2) disparos al blanco N° 4 y dos (2) disparos al blanco N° 5), es indistinto si el orden de los blancos es de derecha a izquierda o viceversa). Se ponen en juego un máximo de 100 puntos.
- 4) Tiro Práctico según reglamento de la International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.), serán CUATRO (4) etapas de resolución comstock, debiendo contar con un recorrido largo de hasta 32 disparos, otro recorrido medio de hasta 24 disparos, y dos etapas cortas de hasta 12 disparos cada una. Se ponen en juego un máximo de 100 puntos.

Se destaca que estas disciplinas son las homologadas Internacionalmente por los reglamentos citados, como así también por la Agencia Nacional de Materiales Controlados (ANMAC) del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación.

Artículo 2°: Acorde al artículo precedente, los reglamentos aplicables son:

- 1) Pistola Grueso Calibre: Reglamento de la Federación Argentina de Tiro (FAT) 25 m. Pistola 9 mm. y 25 m. Pistola 11.25;
- 2) Tiro F.B.I.: Reglamento de la misma Federación FBI 15m. Pistola Grueso Calibre (disponible ambos en el sitio <http://federaciontiro.com.ar/reglamentos-fat/>); y
- 3) Tiro Destreza Policial: Reglamento Federación Argentina de Tiro (FAT), reglamento de la International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.) y Antiguo reglamento de la FECOPRA.
- 4) Tiro Práctico: Reglamento de "Tiro Práctico" de la International Practical Shooting Confederation (I.P.S.C.) (disponible en <https://ipsc.org.ar/>).

Artículo 3°: En cada disciplina mencionada se tomará en cuenta lo reglamentado únicamente en las divisiones o categorías de pistola semiautomática calibre 9x19mm de producción o Pistola Grueso calibre.

Artículo 4°: Se puntuará en forma individual y en cada serie disputada -acorde a su reglamento específico-, siendo los máximos puntos posibles los siguientes:

- para Pistola militar 9mm a 25 mts el total máximo posible son CUATROCIENTOS (400) puntos (correspondiente a 40 impactos en la zona del 10, distribuidos en 200 puntos la fase de precisión -ya que consta de dos (2) series de diez (10) disparos-, y otra cantidad similar para la fase de velocidad);
- para la disciplina FBI el total máximo posible son DOSCIENTOS (200) puntos, correspondiente a 40 impactos en la zona de 5 pts, (ya que se disparan en 8 series de 5 disparos cada una a blancos reglamentarios de FBI puntuables del 0 al 5 pts);
- para Tiro Destreza Policial el total máximo posible son CIEN (100) puntos correspondientes a 20 impactos en la zona de 5 pts, (ya que se disparan en 2 series de 10 disparos cada una a blancos reglamentarios de FBI puntuables del 0 al 5 pts)
- para Tiro Practico el total máximo posible son CIEN (100) puntos, que corresponde al porcentaje del tirador que ganase el match -dado que es este quién sumó la mayor cantidad de puntos en la sumatoria de todas las etapas disparadas, lo que conforma ese 100% de los puntos-, mientras que el resto de los competidores se llevaran la cantidad de puntos equivalentes al porcentaje que obtengan en el match general (acorde a la puntuación reglamentada por IPSC)

CAPÍTULO II - De las categorías de los competidores.

Artículo 5°: Se conformarán las siguientes categorías (al menos 5 competidores):

- 1) Super Senior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match. Un Súper Senior tiene la opción de elegir disparar en la Categoría Senior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la Categoría Súper Senior sea reconocida, todos los competidores registrados en esta Categoría serán transferidos, automáticamente, a la Categoría Senior;
- 2) Senior Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día del match;
- 3) Lady Competidores del género femenino;
- 4) Novato Los competidores que participen por primera vez del Match Fecopra, sin importar su edad y género, lo cual no los excluye también de participar en las antes enunciadas;
- 5) Equipo Oficial Compuesto por Cuatro (4) tiradores designados por cada delegación, los que también participan de las categorías antes enunciadas, según corresponda; y
- 6) General la cual nuclea a la totalidad de participantes de Fecopra.

CAPÍTULO III - De las premiaciones

Artículo 6°: Se premiarán:

- Individual General (campeón Olímpico)
- Individual por disciplinas
- Individual por categorías
- Equipos oficiales general;
- Copa Challenger "Comisario Emilio Heredia"

Artículo 7°.: Para la premiación general individual, se realizará la sumatoria de los puntajes obtenidos en todas las disciplinas de tiro previstas en este reglamento, siendo mecedores de preseas (medallas o trofeos según los disponga el Círculo organizador), el primero, segundo y tercer puesto de la sumatoria general.

Artículo 8°.: Para la premiación individual por disciplina, se tendrá en cuenta la puntuación final obtenida en cada una de las Cuatro (4) disciplinas de tiro previstas en este reglamento (es decir Pistola Militar, FBI, Destreza Policial y Tiro Práctico), siendo

mecedores de preseas (Diploma al mérito, medallas, trofeos según los disponga el Círculo organizador), el primero, segundo y tercer puesto de cada disciplina.

Artículo 9°.: Para la premiación individual por categorías, se realizará la sumatoria individual de los puntajes obtenidos en todas las disciplinas de tiro previstas en este reglamento, las categorías a premiar son:

- Super Senior
- Senior
- Lady
- Novatos

Se les otorgara preseas a los enunciados precedentemente (Diploma al mérito, medallas, trofeos según los disponga el Círculo organizador), el primero, segundo y tercer puesto de cada categoría.

Artículo 10°: Para la premiación por equipo oficial (4 integrantes), se realizará la sumatoria de los puntajes obtenidos de los 4 integrantes del equipo oficial en todas las disciplinas de tiro previstas en este reglamento, pudiendo ser de cualquier categoría reglamentaria (General, Senior, Super Senior, Lady, Novato), siendo mecedores de preseas (medallas o trofeos según los disponga el Círculo organizador), los equipos primeros, segundos y terceros puesto de la sumatoria general.

Artículo 11°: Para la premiación Copa Challenger "Comisario Emilio Heredia", se sumarán los puntajes obtenidos en la totalidad de las disciplinas previstas, por un total de 8 tiradores distintos, es decir, por los 4 integrantes del equipo, más una Lady, un Novato, un Senior y un Supersenior – esta última si llegara a conformarse acorde a lo Normado en el Art 5° de la presente, caso contrario la Categoría será eliminada del Match sumándose entonces la puntuación de los 7 tiradores restantes-.

La inscripción a esta Copa se realizará antes del comienzo de la primera disciplina del evento, si existieran delegaciones que no logran llegar a un total de 8 tiradores, la misma podrán solicitar participar en dicha Copa con menos tiradores, siendo mecedores de las preseas Copa Challenger Comisario Emilio Heredia, la delegación que logre al mayor puntaje en la sumatoria general. Esta Copa deberá ser devuelta a FECOPRA todos los años para ser nuevamente disputada, solo si una delegación logra ganar tres años continuos esta premiación o cinco discontinuos, podrá quedársela para su guarda permanente, debiendo ofrecer una nueva copa de similares características a FECOPRA.

CAPÍTULO IV - De las Armas y Munición

Artículo 12º: Se establecen como Armas para la presente competencia, cualquier Pistola Semiautomática Calibre 9X19mm, de las listadas como “División Producción” en el reglamento Y SITIO WEB de I.P.S.C., a tal efecto y como consideraciones generales, se establece: Las armas “sólo simple acción”, están expresamente prohibidas, Máx. largo cañón 127 mm. Las miras tienen que ser del tipo abiertas (alza y guion) podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener colores aplicados y podrán no ser las originales salvo que su anclaje modifique el arma. Las miras, también, pueden ser equipadas con insertos de fibra óptica o similar. La Prohibición de modificaciones facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, rackers o manijas de montado, agregado de embudos o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o agregado de punteado, como así también las modificaciones tipo “pedal” para aumentar la estabilidad.

Artículo 13º: En virtud de la multiplicidad de armas de dotación policial, como así también las particulares que pueden poseer los competidores, se establece como peso mínimo del disparador 2.17 Kg (5 lbs.) para el primer disparo efectuado (doble acción) y sin restricciones para el resto de los disparos, o 1.36 Kg (3 lbs.) para todos los disparos efectuados (Pistolas safe action), todo ello en concordancia con el Reglamento IPSC. Se deja expresa constancia que ES FACULTAD DEL ORGANIZADOR LA DECISIÓN DE MEDIR O NO el peso mínimo del disparador, o a pedido de cualquier tirador por una duda fundada sobre algún competidor

Artículo 14º: El arma declarada al comienzo de la competencia, es la que deberá usar el competidor en todas las disciplinas, solo se permite el cambio de ésta en caso de rotura.

Artículo 15º: La munición del match queda a elección del competidor, siendo exclusiva responsabilidad de este su correcto funcionamiento, pudiendo ser la misma “Factory o de Recarga”. A este efecto se establece un FACTOR DE POTENCIA para todas las disciplinas de 125 igual o Superior, entiéndase que 124.999 no es 125. El peso de punta queda al libre albedrío del competidor, no estableciéndose un peso mínimo. Se deja expresa constancia que ES FACULTAD DEL ORGANIZADOR LA DECISIÓN DE MEDIR O NO el factor de Potencia, o a pedido de cualquier tirador por una duda fundada sobre el Factor de Potencia de algún competidor.

Artículo 16º: Para el Procedimiento de Verificación de la Munición del Competidor, la munición debe ser chequeada usando el arma del competidor. Más aún, antes y/o durante la verificación, el arma del competidor y sus partes componentes no deben ser alteradas o modificadas de ninguna manera de la condición en que esté siendo usada en el match. Las violaciones estarán sujetas a la conducta “Antideportiva” que se penaliza con la descalificación automática.

Se toma del competidor una muestra inicial de 8 cartuchos, para la prueba de cronógrafo, en cualquier momento del match por parte de los Oficiales del mismo, quienes, en cualquier momento durante pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.

De la muestra de 8 cartuchos obtenida por los Oficiales del Match, 1 proyectil es removido y pesado para determinar el peso real del mismo y, 3 proyectiles serán disparados sobre el cronógrafo. Si un competidor posee cartuchos de distinto peso de proyectil, pueden ser obtenidas muestras de 8 cartuchos de cada uno de ellos. El factor de potencia más bajo obtenido durante las pruebas, será aplicado a todos los puntajes en el match. Para los cálculos de la próxima regla, todos los dígitos visibles en las pantallas de las balanzas y cronógrafos, deben ser usados tal como se despliegan (es decir sin redondeo).

Artículo 17°: El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:

Factor de Potencia = $\frac{\text{Peso del Proyectil (grains)} * \text{Velocidad Promedio (pies por segundo)}}{1000}$

(a) Sea pesado y, si es más pesado que el anterior, el cálculo del factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil más pesado; o

(b) Sea disparado sobre el cronógrafo y el factor de potencia sea recalculado usando el peso del primer proyectil, y el promedio de velocidades de los 3 proyectiles con velocidad más alta tomados de los 7 cartuchos disparados.

Artículo 18°: A los efectos del artículo anterior Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 cartuchos sobre el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los 3 cartuchos más rápidos de los 6 disparados. Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último proyectil:

Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia mínimo para la el competidor podrá continuar disparando el match, pero sus puntajes no serán ingresados a los resultados del match ni contarán para reconocimiento y premiaciones del mismo.

CAPÍTULO V - De los jueces, árbitros y oficiales de campo.

Artículo 19°: Los Jueces, deben y pueden ser Profesores Instructores de Tiro I.T.A., Instructores de Tiro I.T.B. del A.N.MA.C., Jueces de la Federación Argentina de Tiro (FAT) y Oficiales de Campo del Instituto Nacional de Oficiales de Campo (INOC), preferentemente que no sean competidores, pero no es excluyente.

CAPÍTULO VI - De las penalidades.

Artículo 20°: Se aplicarán las medidas de Seguridad y penalidades establecidas en los respectivos reglamentos de cada disciplina, no obstante ello, se considera FALTA GRAVE con DESCALIFICACIÓN INMEDIATA, la inobservancia de las medidas de seguridad generales en el uso del armamento en el Interior de los polígonos y la falta de respeto entre los competidores o de estos a los Árbitros, Jueces u Oficiales de Campo.

CAPITULO VII - De los Organizadores

Artículo 21°: El Círculo organizador será responsable de las disposiciones adoptadas para la seguridad de los competidores y del cumplimiento de este Reglamento General.

Artículo 22°: Las observaciones de los profesores Instructores, Jueces, árbitros y oficiales de campo en el cumplimiento de su misión específica no constituye falta de consideración a los competidores.

Artículo 23°: La competencia de tiro, se llevará a cabo a través de los esquemas, horarios y lugares que al efecto se establezca la organización.

Artículo 24°: Los premios a instituirse en las competencias, consistirán en objetos de arte, trofeos, medallas, diplomas, según disponga el organizador, quedando prohibido la consistencia de los mismos en dinero.

CAPITULO VIII - De las Publicaciones

Artículo 25°: los resultados correspondientes a cada disciplina deberán ser notificados por parte de la organización a los tiradores, de manera general y pública para que cada quien pueda hacer el pedido de corrección que crea conveniente. Dichas notificaciones de puntaje podrán confeccionarse en cualquier programa informático (salvo que exista un programa de puntuación específico establecido en el reglamento) y difundirse a través de los medios actuales, ejemplo: WhatsApp, mail, páginas, etc.

Artículo 26°: Los organizadores tendrán un plazo no mayor a 12 horas posterior a finalizada cada disciplina realizada, para publicar los resultados obtenidos por el tirador.

CAPITULO IX - Del Protocolo y Ceremonial

Artículo 27°: Antes del comienzo de la Primera Prueba de la Competencia, se deberá realizar la Ceremonia Apertura, a fin de la Presentación de las distintas Delegaciones, entonando el Himno Nacional Argentino.

Artículo 28°: Se recomienda al finalizar la competencia, la realización de la Tradicional "REUNIÓN DE CAMARADERÍA" -símbolo éste que hermana a nuestra disciplina y profundiza inquebrantablemente nuestra Unión y Fraternidad Policial- pudiendo tratarse de "un vino de Honor, un Almuerzo o Cena", evento este que será Solventado únicamente por los tiradores

DISCIPLINA: VOLEY

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

CANTIDAD DE JUGADORES 6 titulares y 6 suplentes

Rama Femenina: Por zonas.

Rama Masculina: Por zonas.

REGLAMENTO DE JUEGO: Se competirá por zonas, todos vs todos, en cada una de ellas.

FORMA DE DISPUTA: Todos los encuentros se disputarán a tres sets. Se utilizará el sistema Rallypoint (tie break) todos ellos a 25 tantos con diferencia de 2 tantos en caso de empate en 24. El tercer set será a 15 tantos con diferencia de 2 tantos.

SISTEMA DE DESEMPATE: (para los puestos de clasificación)

Entre 2 equipos: Sistema olímpico.

Entre 3 equipos: 1) Sets a favor menos sets en contra, dividido por la cantidad de partidos. 2) Sets a favor dividido, sets en contra, dividido por la cantidad de partidos. 3) Si aplicadas la primera y segunda instancia 2 equipos quedaran igualados se aplicará el sistema olímpico. 4) Si aplicadas la primera y segunda instancia 3 equipos quedaran igualados, se realizará un sorteo para determinar su clasificación.

INDUMENTARIA Y PRESENTACIÓN: Los jugadores deberán presentarse obligatoriamente con la camiseta numerada y el short o calzas de color uniforme. El líbero tendrá su camiseta de distinto color.

EXTENSIÓN HORARIA: A la hora programada, el juez dará comienzo al partido y si un equipo se encuentra incompleto, se le otorgarán 15 minutos de tiempo de extensión. (No se admitirá a los entrenadores a cargo de los equipos sumarse en calidad de jugadores, en ninguna circunstancia). Un mismo equipo sólo podrá tener un tiempo de extensión por torneo (entendiendo por torneo todo el desarrollo: clasificación y definición).

Si un equipo llega dentro del horario de extensión no tiene derecho a la entrada en calor, por lo tanto, ni bien se vuelquen los datos en la planilla de juego, el equipo deberá presentar sus 6 jugadores para iniciar el encuentro.

Al minuto 16 de la hora de inicio el equipo que no se presente se lo considerará perdedor por W.O (en set: 0-2 y en puntos: 0-25, 0-25), este control será realizado por el juez encargado del partido, entendiéndose que en el minuto 16 ya culmino el tiempo de extensión.

PUNTUACION:

- * Dos (02) puntos por partidos ganados
- * Un (01) punto por partido perdido
- * Cero (00) punto por partido perdido W.O.

SANCIONES: - Acumulación de 3 Castigos - (tarjeta roja), automáticamente a la fecha siguiente 1 partido de suspensión. Acumulación de 2 Expulsiones - (tarjeta roja y amarilla juntas), automáticamente a la fecha siguiente 1 partido de suspensión.

DESCALIFICACIÓN: (tarjeta roja y amarilla separadas una en cada mano), automáticamente el jugador queda suspendido hasta que el tribunal de disciplina decida de acuerdo a la gravedad de la situación cuántas fechas le corresponderá. Los partidos que mientras tanto no juegue el jugador se tomarán a cuenta de la sanción.

DISCIPLINA: TRUCO

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: Cada equipo estará integrado por seis (06) jugadores titulares y un (01) suplente, de manera tal de conformar tres (03) parejas. El suplente podrá reemplazar a cualquiera de los titulares, lo que previamente comunicará al veedor de la competencia.

CATEGORIA: Abierta

TIPO DE COMPETENCIA: Se conformarán zonas, de acuerdo a la cantidad de participantes, las mismas se integrarán por sorteo. Se jugará con el sistema todos contra todos. Los partidos se jugarán al mejor de tres chicos a 18 tantos, sin flor. Las finales serán a 24 tantos.

PUNTUACIÓN:

- * Dos (02) puntos por partidos ganados
- * Cero (00) punto por partido perdido

CRITERIO DE DESEMPATE:

En la Etapa de Clasificación, en caso de EMPATE de puntos entre dos equipos, se definirá teniendo en cuenta el resultado del partido jugado entre sí (ventaja deportiva)

FICHA MÉDICA DEPORTISTA

DELEGACIÓN: _____

APELLIDO/S Y NOMBRE/S: _____

D.N.I: _____ FECHA DE NACIMIENTO ____/____/____

DOMICILIO: _____

SITUACIÓN DE REVISTA: _____

GRUPO DE SANGUÍNEO: _____ FACTOR _____

ALERGIA/S: _____

MEDICACION _____

CERTIFICO: Que el paciente, cuyos datos obran en el presente Formulario, al momento del examen, se encuentra en condiciones psico-físicas para la práctica de las actividades deportivas, acordes a su edad.

Fecha: _____

FIRMA Y SELLO DEL MÉDICO.

El deportista libera y exonera al Círculo de Oficiales de Policía de _____, y a las autoridades de FE.CO.P.R.A., de cualquier contingencia; asumiendo éste la total responsabilidad por su estado de salud, de conformidad a los antecedentes médicos que tuviese en ocasión de participación en la/s disciplina/s que se han programado con motivo de las Olimpiadas Nacionales de Círculos de Oficiales de Policía a llevarse a cabo en la Ciudad de _____ (Provincia de _____) entre él ____ y ____ de _____ de ____.-

Fecha: _____

Firma y aclaración deportista

