

RESOLUCIÓN N° 01 DE 2017 (24 de Marzo de 2017)

Por la cual se definen los reglamentos de Juegos y Torneos Universitarios Nacionales

EL COMITÉ GESTOR NACIONAL DE ASCUNDEPORTES, EN USO DE SUS FACULTADES LEGALES,
ESTATUTARIAS Y

CONSIDERANDO:

- Que para dar cumplimiento a lo establecido en el Reglamento General para la organización de Juegos y Campeonatos Nacionales, que ordena establecer para cada disciplina del programa deportivo de ASCUNDEPORTES un reglamento específico para regir las competencias.
- Que la Comisión Técnica Nacional presentó a consideración del Comité Gestor Nacional de ASCUNDEPORTES las propuestas de modificación de los Reglamentos contenidos en la Resolución N° 01 del 22 de Julio de 2016.

RESUELVE:

Artículo 1. Aprobar los reglamentos para los Juegos y Campeonatos Nacionales de ASCUN/Deportes, a partir de 2017.

Artículo 2. Los Reglamentos específicos para cada disciplina deportiva son los que se enuncian a continuación:

REGLAMENTO DE AJEDREZ

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Ajedrez de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

Las competencias se desarrollarán en un nivel único.

1.3. Modalidades de Competición

El campeonato de ajedrez se realizará en las modalidades de Ajedrez Clásico y Blitz en cada una de las ramas.

1.4. Clasificados

Cada Nodo Regional podrá inscribir hasta ocho (8) damas y diez (10) varones clasificados en la Fase Regional correspondiente, quienes podrán participar en las dos modalidades.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Ajedrez Clásico

En la modalidad de ajedrez clásico se jugará en sistema suizo a seis (6) rondas en ambas ramas durante los tres primeros días del Campeonato, dos rondas por día.

2.2. Modalidad Blitz

La modalidad de Blitz se jugará en sistema suizo a seis (6) rondas a doble partida en ambas ramas, el cuarto día de competencia.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las partidas se jugarán de acuerdo a las Normas de Juego establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE y acogidas por la Federación Colombiana de Ajedrez.

3.2. Puntuación

Por cada partida ganada se otorgará un (1) punto, medio punto (0,5) por partida en tablas y cero (0) puntos por partida perdida.

3.3. Desempates

Los empates serán resueltos de acuerdo con las características técnicas del software utilizado y serán anunciados antes de iniciar el Campeonato.

3.4. ELO

Para la organización de los enfrentamientos de la primera ronda, se utilizará el ELO FIDE; luego, el ELO nacional, los deportistas sin ELO se organizarán alfabéticamente.

3.5. De las partidas

- 3.5.1. En la modalidad de Ajedrez Clásico Los jugadores deberán presentarse al Árbitro quince minutos (15) antes de la hora programada para la partida. Las partidas comenzarán a la hora que se haya fijado y el jugador que no se haya presentado puntualmente perderá la partida por W.O. y retirado de la modalidad. Cada jugador dispondrá de una hora y treinta minutos (1:30) de tiempo, más treinta (30) segundos por jugada desde el inicio, para terminar su partida.
- 3.5.2. En la modalidad Blitz los jugadores deberán presentarse al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio de la jornada. Las partidas comenzarán a la hora de inicio programada y el jugador que no se haya presentado no podrá participar en la modalidad. Cada jugador

dispondrá de tres (3) minutos, más dos (2) segundos por jugada desde el inicio, para terminar su partida.

- 3.5.3. En la modalidad ajedrez clásico todos los jugadores están obligados a llevar la planilla de juego.
- 3.5.4. Sólo se aplicará Bye de medio punto en la primera ronda de ajedrez clásico en caso fortuito y fuerza mayor comprobado por la Comisión Técnica Nacional. En casos distintos de incomparecencia el jugador será retirado de esta modalidad.
- 3.5.5. En el final de una partida, cuando un jugador debe realizar el resto de jugadas en un tiempo de menos de dos minutos, puede reclamar tablas. Antes de que caiga su bandera detendrá los relojes y llamará al Árbitro, quien verificará que su oponente no realiza esfuerzos por medios normales, o que es posible ganar el juego por medios normales, podrá decretar tablas según su criterio.
- 3.5.6. Si uno de los jugadores o ambos están apurados por tiempo en una partida y realizan jugadas anormales, como tumbar piezas o hacer imposibles, podrá sancionarse concediendo dos (2) minutos al oponente.
- 3.5.7. Todos los ganadores o jugadores que terminen su juego en tablas con negras, tienen la obligación de digitar su respectiva partida; en caso contrario, se aplicarán las normas establecidas por la Federación Colombiana de Ajedrez para estos casos.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todos los jugadores y Entrenadores-Delegados deberán comportarse dentro del recinto de juego de tal manera que no interfieran o alteren el orden normal para el desarrollo de las partidas. El árbitro principal podrá imponer las penas del tiempo, pérdida y retiro del jugador, delegado, entrenador o público en general del certamen, según la gravedad de la falta.
- 4.2. La Comisión Disciplinaria del Torneo está facultado para imponer las sanciones disciplinarias contenidas en el Código Disciplinario de Ascundeportes, de acuerdo a los informes que emita el Árbitro.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El árbitro principal deberá estar certificado por la Federación Colombiana de Ajedrez.
- 5.2. Todos los jugadores y entrenadores están obligados a presentarse con los uniformes oficiales de la Universidad que representan so pena de perdida de la partida y/o retiro de la sala.
- 5.3. El único documento válido para identificarse ante el Árbitro como participante, o entrenador-delegado será el documento que expedirá para tal fin la Organización.

- 5.4. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama y modalidad.
- 5.5. Para efectos de definir el campeón general del torneo de ajedrez en cada rama, la clasificación de equipos se conformará con la suma de los puntos obtenidos por los tres (3) mejores tableros de cada institución participante en las modalidades que se hayan jugado.
- 5.6. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento. Los Delegados podrán hacer retiros más no inscripciones. Una vez concluida no se podrá hacer modificaciones a las listas de participantes y competencias.
- 5.7. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE ATLETISMO

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Atletismo de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

Las competencias se realizarán en un nivel único.

1.3. Clasificados

Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional clasificatoria. Cada Regional podrá inscribir hasta seis (6) deportistas en cada prueba individual y tres (3) equipos por prueba de relevos.

2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. Normas de competición

Las pruebas del Campeonato de Atletismo de los Juegos Universitarios Nacionales se regirán por las Reglas Técnicas de la Federación Internacional de Atletismo IAFF.

2.2. Registro de Atletas

- 2.2.1. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) Atletas por prueba individual y un (1) equipo por prueba de relevos.
- 2.2.2. No se podrán conformar equipos de relevos con deportistas de Instituciones diferentes.
- 2.2.3. Para participar en el Campeonato de Atletismo el atleta deberá lograr al menos una marca mínima en el Torneo Regional clasificatorio.
- 2.2.4. Para inscribirse en una prueba el deportista o el equipo deberá haber participado en la prueba correspondiente en la fase regional clasificatoria y haber clasificado entre los seis primeros en la prueba.
- 2.2.5. Cada Atleta podrá participar hasta en cuatro (4) pruebas individuales y dos (2) de relevos. Un atleta de decatlón o heptatlón sólo puede participar en una (1) prueba adicional.
- 2.2.6. Para las pruebas de relevo, cada institución podrá inscribir hasta cinco deportistas de los cuales definirá antes del primer llamado de la prueba, los cuatro deportistas participantes.
- 2.2.7. Para que una prueba se lleve a cabo es necesario que se presenten mínimo cuatro (4) deportistas de al menos dos (2) Regionales distintas.
- 2.2.8. Todo Atleta está obligado a participar en las pruebas que inscriba y confirme en la reunión informativa. Si no participa, podrá ser retirado del Torneo por negligencia y los puntos obtenidos en su participación le serán borrados a su equipo. La Comisión Técnica será la competente para resolver la situación según su criterio.

2.3. De los Elementos de Competencia

Los elementos deben tener los siguientes pesos:

ELEMENTO	PESO DAMAS	PESO VARONES
BALA	4 kilogramos	7.26 kilogramos
DISCO	1 kilogramos	2 kilogramos
JABALINA	600 gramos	800 gramos
MARTILLO	4 kilogramos	7.26 kilogramos

2.4. Pruebas de altura

Las alturas para comenzar las pruebas de altura son:

- 2.4.1. Salto Alto Damas 1,30 metros. La barra se subirá cada 5 centímetros hasta 1,60 metros, luego se subirá cada 2 centímetros.
- 2.4.2. Salto Alto Varones 1,70 metros. La barra se subirá cada 5 centímetros hasta 1,85 metros, luego se subirá cada 3 centímetros.
- 2.4.3. Salto con Garrocha Damas 2,00 metros. La barra se subirá cada 10 centímetros hasta 2,50 metros, luego se subirá cada 5 centímetros.
- 2.4.4. Salto con Garrocha Varones 3,00 metros. La barra se subirá cada 10 centímetros hasta 3,80 metros, luego se subirá cada 5 centímetros.

2.5. Alturas y distancias para las vallas

Rama	Prueba	Vallas	Altura	Primera Valla	Entre Vallas	Última Valla
Damas	100	10	0,84	13	8,5	10,5
Varones	110	10	1,067	13,72	9,14	14,02
Damas	400	10	0,762	45	35	40
Varones	400	10	0,914	45	35	40

2.6. Distancia de la tabla de batida

Rama	Largo	Triple
Damas	1-3 mts.	10 mts.
Varones	1-3 mts.	11 mts.

2.7. Orden de las pruebas combinadas

2.7.1. Heptatlón: Damas

- Primer día: 100 vallas - Salto alto – Impulsión bala - 200 m. planos
- Segundo día: Salto largo – Lanzamiento jabalina - 800 m. planos

2.7.2. Decatlón: Varones

- Primer día: 100 m. planos – Salto largo – Impulsión bala – Salto alto - 400 m. planos.
- Segundo día: 110 vallas – Lanzamiento disco – Salto garrocha – Lanzamiento Jabalina – 1.500 m. planos

2.8. Puntuación

2.8.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación de equipos por rama será:

2.8.1.1. Para pruebas individuales: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

2.8.1.2. Para las pruebas combinadas y de relevo: 20, 16, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

2.8.2. Para obtener puntos el Atleta deberá hacer una marca igual o mejor a la mínima en la final de la prueba.

2.8.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los Atletas de su registro.

2.8.4. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas Doradas, si persiste el empate, por el mayor número de medallas Plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas Bronceadas y por último sorteo.

2.9. Marcas Mínimas

Las marcas mínimas son un requisito de clasificación a los JUN, igualmente para obtener puntos en el campeonato. Las Marcas Mínimas para cada prueba son:

Prueba	Varones	Damas
100	11.86	14.64
200	24.18	30.29
400	54.25	1.09.68
800	2.05.16	2.36.24
1.500	4.18.56	5.28.39
5.000	15.56.28	20.38.27
10.000	33.56.24	43.47.92
100V	NA	18.12
110V	16.63	NA
400V	1.01.27	1.16.36
4X100	46.74	58.92
4X400	3.38.32	4.44.00
3.000S	10.31.92	11.53.87
10.000M	53.56.00	1.06.58.00
Alto	1.74	1.40
Garrocha	3.80	2.87
Largo	5.70	4.17
Triple	12.25	9.16
Bala	12.06	10.49
Disco	37.69	34.25
Martillo	44.84	39.28
Jabalina	48.68	39.69
Heptatlón	NA	3.376
Decatlón	4.933	NA

2.10. Programación

- 2.10.1. En las pruebas de pista se hará semifinales y final solamente en las de 100 mts. y 200 mts. planos, siempre que el número de inscritos sea superior al número de carriles habilitados de la pista. En las demás pruebas de pista se hará la clasificación final por tiempos en el caso que haya necesidad de realizar varias series.
- 2.10.2. Las pruebas de campo se desarrollarán de corrido hasta finalizar la misma.
- 2.10.3. El campeonato de atletismo se desarrollará en tres (3) días de acuerdo al orden de pruebas del siguiente programa:

DÍA 1			DÍA 2			DÍA 3		
Prueba	Rama	Acto	Prueba	Rama	Acto	Prueba	Rama	Acto
BALA	F	FN	MARTILLO	F	FN	DISCO	FN	FN
100	F	SM	100	M	1-D	GARROCHA	FN	FN
100	M	SM	LARGO	F	5-H	110V	M	6-D
100V	F	1-H	200	F	SM	110V	M	FN
400V	F	FN	200	M	SM	100V	FN	FN
400V	M	FN	JABALINA	F	FN	DISCO	M	7-D
BALA	M	FN	3000S	F	FN	GARROCHA	M	FN
5000	F	FN	LARGO	M	2-D	400	FN	FN
ALTO	F	2-H	800	F	FN	400	M	FN
5000	M	FN	800	M	FN	TRIPLE	FN	FN
100	F	FN	JABALINA	F	6-H	DISCO	M	FN
100	M	FN	200	F	FN	GARROCHA	M	8-D
10000M	F	FN	200	M	FN	1500	FN	FN
BALA	F	3-H	ALTO	F	FN	1500	M	FN
LARGO	F	FN	BALA	M	3-D	10000	M	FN
4X400	F	FN	800	F	7-H	TRIPLE	M	FN
4X400	M	FN	MARTILLO	M	FN	JABALINA	M	9-D
10000M	M	FN	ALTO	M	FN	3000S	M	FN
LARGO	M	FN	ALTO	M	4-D	4X100	FN	FN
200	F	4-H	10000	F	FN	4X100	M	FN
			400	M	S-D	1500	M	10-D
			JABALINA	M	FN			

2.10.4. La organización definirá los horarios de las pruebas en cada jornada.

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los Atletas deberán participar en las pruebas como lo exigen las Reglas de la IAFF y su conducta dentro del escenario del Campeonato será de tal manera que no interfiera o altere el orden normal para el desarrollo de las pruebas.
- 3.2. El Director Técnico del Torneo, aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 3.3. La Comisión Disciplinaria a su vez, podrá llegar hasta retirar del Torneo a un Deportista, Entrenador o Delegado en aplicación de las normas del Código Disciplinario de Ascundeportes.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. El único documento válido para identificarse ante los jueces como participante, entrenador o delegado, será la acreditación expedida por la Organización.
- 4.2. Se entregarán medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones a los cuatro primeros en todas las pruebas. Igualmente se entregará mención honorífica a la mejor marca técnica femenina y masculina computada con las tablas de la IAAF.
- 4.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes en cada prueba, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento. Los delegados podrán hacer retiros más no inscripciones. Una vez concluida no se podrá hacer modificaciones a las listas de participantes y competencias.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE BALONCESTO

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Baloncesto de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

La competencia se realizará en un nivel único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Baloncesto tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por cada Regional en cada rama.

Los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además con un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un Oficial Médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que se realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos, igual posición de grupo A con B y C con D.

La clasificación de cada grupo se determinará siguiendo en su orden los siguientes ítems teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de puntos de cestas anotadas y puntos de cestas recibidas en los partidos jugados.
- Mayor número de puntos de cestas anotadas en los partidos jugados.
- El resultado del partido jugado entre sí.
- Sorteo

Pasarán a la segunda fase los dos primeros de cada grupo.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de puntos de cestas anotadas y puntos de cestas recibidas en los partidos jugados.
- Mayor número de puntos de cestas anotadas en los partidos jugados.
- Sorteo.

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2

2.2.3. Las semifinales la jugaran los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Baloncesto FIBA.

3.2. Puntuación

En la fase de grupos se obtendrán dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado o por inferioridad, cero (0) por partido perdido por incomparecencia o retiro.

3.3. Juego limpio

El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta disciplinaria tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- Una falta técnica –5 pts.
- Una falta antideportiva –10 pts.
- Una descalificación –20 pts.
- Descalificación de Entrenador, Asistente o Delegado –50 pts.
- Por cada fecha de sanción –10 pts.
- Expulsión del Campeonato de un miembro del equipo –50 pts.

3.4. De los Partidos

- 3.4.1. Los partidos tendrán cuatro (4) periodos de juego de diez minutos cada uno. El tiempo entre periodos será de un (1) minuto y el descanso de mitad de partido será de diez (10) minutos.
- 3.4.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El Entrenador presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.
- 3.4.3. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O.
- 3.4.4. Si un equipo no comparece o se retira de un partido será declarado W.O. y perderá el partido 20X0. La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.
- 3.4.5. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por W.O.
- 3.4.6. En caso de retraso en la programación los equipos estarán obligados a esperar, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y solo se concederán no más de seis (6) minutos antes de iniciarse el juego para lanzamientos al aro.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. La Comisión Disciplinaria aplicará sanciones a Jugadores, Entrenadores, Delegados y Asistentes para castigar las infracciones que estos cometan, de acuerdo a las sanciones establecidas en el Código Disciplinario de Ascundeportes.

- 4.2. Un jugador descalificado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la Organización; ninguna persona podrá estar en el banco si no hace parte del equipo o no está inscrito en la planilla de juego.
- 5.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.
- 5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE FÚTBOL

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Fútbol de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

El nivel de competición del Torneo de Fútbol será único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Fútbol tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por cada Regional en cada rama.

Los equipos estarán conformados por mínimo quince (15) y máximo veinte (20) deportistas; tendrán además un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un Oficial Médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que se realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos, igual posición de grupo A con B y C con D.

La clasificación de cada grupo se determinará siguiendo en su orden los siguientes ítems teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados.
- Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- Resultado del partido jugado entre sí.
- sorteo.

Pasarán a la segunda fase los dos primeros de cada grupo.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados.
- Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- Sorteo.

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.

2.2.3. Las semifinales la jugaran los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado FIFA.

3.2. Puntuación

Por cada partido ganado el equipo obtendrá cuatro (4) puntos, dos (2) por partido empatado, uno (1) por partido perdido y cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. Desempate

En los partidos de cuartos de final, semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate se ejecutarán tiros desde el punto penalty de acuerdo con el Reglamento de la FIFA.

3.4. Juego Limpio

La puntuación del juego limpio es como sigue:

- Tarjeta Amarilla, menos 10 puntos.
- Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, menos 20 puntos.
- Tarjeta Roja directa en un partido, menos 25 puntos.
- Expulsión de delegado, asistente o entrenador menos 50 puntos.
- Cada fecha de sanción, menos 10 puntos.
- Expulsión del Torneo de un miembro del equipo, menos 100 puntos.
- El equipo con menor número de puntos negativos, ganará el Juego Limpio.

3.5. De los partidos

- 3.5.1. Los partidos tendrán una duración de noventa minutos (90') en masculino y ochenta minutos (80) en femenino, divididos por dos periodos de tiempos iguales entre sí, separados por un descanso de diez minutos (10').
- 3.5.2. Los equipos deberán inscribir su nómina (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido. Y deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, al menos cinco minutos (5') antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado perderá por W.O.
- 3.5.3. Un equipo que pierda por W.O. registrará un marcador en su contra de tres (3) goles a cero (0). La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación..
- 3.5.4. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos deberán esperar que la situación sea superada o definida.
- 3.5.5. Si el normal desarrollo de un partido es entorpecido por la acción de cualquiera de los miembros de un equipo, el Árbitro solicitará al capitán de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el Árbitro suspenderá el juego e informará a la Organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador con diferencia de tres (3) goles o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de tres.
- 3.5.6. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por W.O.
- 3.5.7. Luego de transcurridos setenta minutos (70') de juego, si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la Organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor.
- 3.5.8. En el transcurso de un partido, los equipos podrán realizar hasta cinco (5) sustituciones.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1.** La Comisión Disciplinaria del Torneo está facultado para imponer las sanciones del Código Disciplinario de Ascundeportes a los participantes infractores.
- 4.2.** Un jugador expulsado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.
- 4.3.** Las tarjetas amarillas serán acumulables. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1.** El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la Organización. Ninguna persona podrá actuar o estar en el banco, sin estar inscrito en la planilla de juego.
- 5.2.** Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.
- 5.3.** El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Fútbol Sala de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

El nivel de competición del Torneo de Fútbol Sala será único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Fútbol Sala tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por cada Regional en cada rama.

Los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además con un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un Oficial Médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que se realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos, igual posición de grupo A con B y C con D.

La clasificación de cada grupo se determinará siguiendo en su orden los siguientes ítems teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados.
- Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- Resultado del partido jugado entre sí.
- Sorteo.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados.
- Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- Sorteo.

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.

2.2.3. Las semifinales la jugaran los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado FIFA.

3.2. Puntuación

Por cada partido ganado el equipo obtendrá cuatro (4) puntos, dos (2) por partido empatado, uno (1) por partido perdido y cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. Desempate

En los partidos de cuartos de final, semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate se ejecutarán tiros desde el punto penalty de acuerdo con el Reglamento de la FIFA.

3.4. Juego Limpio

La puntuación del juego limpio es como sigue:

- Tarjeta Amarilla, menos 10 puntos.
- Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, menos 20 puntos.
- Tarjeta Roja directa en un partido, menos 25 puntos.
- Expulsión de delegado, asistente o entrenador menos 50 puntos.
- Cada fecha de sanción, menos 10 puntos.
- Expulsión del Torneo de un miembro del equipo, menos 100 puntos.
- El equipo con menor número de puntos negativos, ganará el Juego Limpio.

3.5. De los partidos

3.5.1. Los partidos tendrán una duración de cuarenta minutos (40'), divididos por dos periodos de veinte minutos (20') cada uno de tiempo controlado, separados por un descanso de diez minutos (10').

3.5.2. Los equipos deberán inscribir su nómina (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido. Y deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, al menos cinco minutos (5') antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado será declarado ausente y perderá por W.O.

3.5.3. Un equipo que pierda por W.O. registrará un marcador en su contra de tres (3) goles a cero (0). La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.

3.5.4. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos deberán esperar que la situación sea superada o definida.

3.5.5. Si el normal desarrollo de un partido es entorpecido por la acción de cualquiera de los miembros de un equipo, el Árbitro solicitará al capitán de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el Árbitro suspenderá el juego e informará a la Organización, la cual podrá

declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador con diferencia de tres (3) goles o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de tres.

3.5.6. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por W.O.

3.5.7. Luego de transcurridos treinta minutos (30') de juego, si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la Organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor por W.O.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

4.1.1. La Comisión Disciplinaria del Torneo está facultado para imponer las sanciones del Código Disciplinario de Ascundeportes a los participantes infractores.

4.1.2. Un jugador expulsado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

4.1.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.

5. OTRAS DISPOSICIONES

5.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la Organización. Ninguna persona podrá actuar o estar en el banco, sin estar inscrito en la planilla de juego.

5.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.

5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.

5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE JUDO

1 PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Judo de los Juegos Universitarios Nacionales, se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

En las dos ramas se competirá en dos niveles, Avanzados (4 Kyu al 2 Kyu) y Experimentados (1 Kyu y Negros) en condición de edad única. Los competidores que hayan avanzado de nivel antes de los Juegos, competirán en el nivel en que hayan clasificado.

1.3. Clasificados

Los deportistas que podrán competir en el Campeonato de Judo son los que hayan obtenido su cupo en la División y/o Categoría correspondiente en la competición regional clasificatoria.

Cada regional podrá inscribir un (1) deportista en cada modalidad y categoría individual, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no pueda asistir, lo podrá reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

En las modalidades de equipo o pareja cada regional podrá inscribir un (1) equipo o pareja, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no asista lo puede reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada modalidad y categoría a la Regional del campeón en la modalidad o categoría correspondiente en los Juegos inmediatamente anterior.

Se adjudicará (1) cupo adicional a la Regional Sede en cada modalidad y categoría. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón regional. Si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar.

1.4. Modalidades y Categorías de Competición

1.4.1. Se competirá en las siguientes modalidades:

- Shiai Individual. Rama Femenina y Masculina. Niveles Avanzados y Experimentados.
- Shiai Equipos: Rama Femenina y Masculina. Niveles Avanzados y Experimentados. Conformados por máximo cinco atletas o mínimo tres: Femenino (-52 kg., -57kg., -63kg., -70kg. y +70kg.) y Masculino (-60 kg., -66kg., -73kg., -81kg. y +81 kg.).
- Katas: Nague No Kata (femenina y masculina) y Katame No Kata (femenina y masculina). Se pueden conformar parejas mixtas, pero competirán en la rama masculina.

1.4.2. Las categorías de Shiai Individual serán:

RAMA MASCULINA		RAMA FEMENINA	
55 Kg.	Hasta 55 Kg.	44 Kg.	Hasta 44 kg.

60 Kg.	Más de 55 Kg. hasta 60 Kg.	48 Kg.	Más de 44 hasta 48 Kg.
66 Kg.	Más de 60 Kg. hasta 66 Kg.	52 Kg.	Más de 48 hasta 52 Kg.
73 Kg.	Más de 66 Kg. hasta 73 Kg.	57 Kg.	Más de 52 hasta 57 Kg.
81 Kg.	Más de 73 Kg. hasta 81 Kg.	63 Kg.	Más de 57 hasta 63 Kg.
90 Kg.	Más de 81 Kg. hasta 90 Kg.	70 Kg.	Más de 63 hasta 70 Kg.
100 Kg.	Más de 90 Kg. hasta 100 Kg.	78 Kg.	Más de 70 hasta 78 Kg.
>100 Kg.	Más de 100 kg.	>78 Kg.	Más de 78 kg.

1.5. Grados (Kyu)

Los participantes deberán presentar certificación de su grado (Kyu), expedido por la institución competente, documento sin el cual no se permitirá su participación. Un deportista del Nivel de Avanzados deberá promoverse al Nivel de Experimentados antes que hayan transcurrido tres años desde su primera participación en la Fase Regional.

2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Judo, será el establecido por la Federación Internacional de Judo.
- 2.2. Se aplicará el sistema de eliminación directa. Los cuadros en todas las modalidades y categorías tendrán un máximo de ocho (8) y un mínimo de cuatro (4) participantes.
- 2.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Regionales distintas.
- 2.4. La Organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. Los sorteos de los cuadros de competencia se realizarán de tal manera que los competidores de la misma región queden lo más separados posible.
- 2.5. Los pesajes para las categorías de combate se realizarán el día anterior de la competencia, entre las 18:00 y las 20:00 horas. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.6. El campeonato se desarrollará en mínimo en dos (2) días, con dos jornadas diarias con un receso entre jornadas.
- 2.7. La duración de los encuentros de combate será de cuatro (4) minutos para los Avanzados y de cinco (5) minutos para los Experimentados.
- 2.8. Para presentar una protesta, ésta deberá ser tramitada inmediatamente después de ocurrido el incidente mediante un escrito a la Dirección del Torneo, cancelando la suma de medio salario mínimo mensual legal vigente. En caso de prosperar la protesta se hará el reembolso del dinero.

- 2.9.** El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación general por rama será:
- 2.9.1. Para competencias de Shiai individual: 7, 4, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 2.9.2. Para competencias de Katas: 5, 3, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 2.9.3. Para competencias de Shiai equipos: 10, 6, 2 y 2 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 2.9.4. En caso de empate en la puntuación, las posiciones se registrarán por el número de medallas en su orden: oro, plata o bronce.

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1.** Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2.** Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1.** Los competidores siempre vestirán Judogi de color blanco para el primer competidor y azul para el segundo competidor.
- 4.2.** Es obligación de los deportistas y entrenadores presentar a los jueces el documento de acreditación, expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 4.3.** Se entregará medalla Dorada al primer lugar, medalla Plateada al segundo lugar y medalla Bronceada al tercero. La medalla Bronceada será disputada entre los perdedores de semifinal.
- 4.4.** El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán los participantes, se conformarán las pirámides de competencia, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.5.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso

REGLAMENTO DE KARATE – DO

PARTICIPANTES

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Karate – Do de los Juegos Universitarios Nacionales, se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

En las dos ramas se competirá en los niveles de Intermedios (6 Kyu al 4 Kyu) y Avanzados (3 Kyu al 1 Kyu y Cinturones Negros) y en condición de edad única. Los competidores que hayan avanzado de nivel antes de los Juegos, competirán en el nivel en que hayan clasificado.

1.3. Clasificados

Los deportistas que podrán competir en el Campeonato de Karate Do son los que hayan obtenido su cupo en la División y/o Categoría correspondiente en la competición regional clasificatoria.

Cada regional podrá inscribir un (1) deportista en cada modalidad y categoría individual, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no pueda asistir, lo podrá reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

En las modalidades de equipo o pareja cada regional podrá inscribir un (1) equipo o pareja, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no asista lo puede reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada modalidad y categoría a la Regional del campeón en la modalidad o categoría correspondiente en los Juegos inmediatamente anterior.

Se adjudicará (1) cupo adicional a la Regional Sede en cada modalidad y categoría. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón. Si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar si el cambio se hace quince (15) días antes de los Juegos.

1.4. Modalidades y Categorías de Competición

1.4.1. En los dos niveles y en ambas ramas se competirá en las siguientes modalidades:

- Kata individual.
- Kata equipo.
- Kumite individual
- Kumite equipo

Los equipos de Kumite se compondrán hasta de cuatro (4) miembros, de los cuales competirán dos (2) o tres (3) en cada enfrentamiento de equipos. En Kata los equipos estarán conformados por tres (3) deportistas.

1.4.2. Las categorías de Kumite serán:

1.4.2.1. Femenino

- Menos de 50 kgs.
- Menos de 55 kgs.
- Menos de 61 kgs.
- Menos de 68 kgs.
- Más de 68 kgs.

1.4.2.2. Masculino

- Menos de 60 kgs.
- Menos de 67 kgs.
- Menos de 75 kgs.
- Menos de 84 kgs.
- Más de 84 kgs.

1.5. Grados (Kyu)

Los participantes deberán presentar certificación de su grado (Kyu), expedido por la institución competente, documento sin el cual no se permitirá su participación. Un deportista del Nivel de Intermedios deberá promoverse al Nivel de Avanzados antes que hayan transcurrido tres años desde su primera participación en la Fase Regional.

2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Karate – Do, será el establecido por la Federación Mundial de Karate WKF.
- 2.2. Se aplicará el sistema de eliminación directa. Los cuadros en todas las modalidades y categorías tendrán un máximo de ocho (8) y un mínimo de cuatro (4) participantes. Los competidores de la misma Regional se sortearán lo más separados posible en el cuadro.
- 2.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Regionales distintas.
- 2.4. La Organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. Los sorteos de los cuadros de competencia se realizarán de tal manera que los competidores de la misma región queden lo más separados posible.
- 2.5. Los pesajes para las categorías de Kumite se realizarán el día anterior de la competencia, entre las 18:00 y las 20:00 horas. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.6. La duración de los encuentros de Kumite será de tres (3) minutos para las categorías masculinas y de dos (2) minutos para las categorías femeninas.
- 2.7. Los deportistas para competir deberán portar la protección aprobada por la WKF.

- 2.8.** El campeonato se desarrollará en dos días, con dos jornadas diarias con un receso entre jornadas.
- 2.9.** Para presentar una protesta, ésta deberá ser tramitada siguiendo lo establecido por la WKF, cancelando la suma de medio salario mínimo mensual legal vigente. En caso de prosperar la protesta se hará el reembolso del dinero.
- 2.10.** El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación de equipos por rama será:
- 2.10.1. Para competencias individuales: 5, 3, 1, 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 2.10.2. Para competencias de equipos: 10, 6, 2, 2, para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 2.10.3. En caso de empate en la puntuación, las posiciones se registrarán por el número de medallas en su orden: oro, plata o bronce, mayor número de combates, sorteo.
- 2.10.4. Para la designación de posiciones del quinto al octavo lugar en las pirámides, se utilizará el sistema de arrastre.

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1.** Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2.** Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1.** Es obligación de los deportistas y entrenadores presentar a los jueces el documento de acreditación, expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 4.2.** Se entregará medalla Dorada al primer lugar, medalla Plateada al segundo lugar y medalla Bronceada al tercero. La medalla Bronceada será disputada entre los perdedores de semifinal.
- 4.3.** El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán los participantes, se conformarán las pirámides de competencia, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.4.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO LEVANTAMIENTO DE PESAS

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Levantamiento de Pesas de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en la rama femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

El nivel de competición será único en ambas ramas.

1.3. Divisiones de peso

Las divisiones de peso de competición serán:

1.3.1. Rama Femenina

- 48 kgs.
- 53 kgs.
- 58 kgs.
- 63 kgs.
- 69 kgs.
- 75 kgs.
- 90 kgs.
- Más de 90 kgs.

1.3.2. Rama Masculina

- 56 kgs.
- 62 kgs.
- 69 kgs.
- 77 kgs.
- 85 kgs.
- 94 kgs.
- 105 kgs.
- Más de 105 kgs.

1.4. Requisito de participación

1.4.1. Cupos

Cada Regional podrá inscribir hasta dos (2) deportistas por división de peso femenina o masculina, es decir, hasta dieciséis (16) damas y hasta dieciséis (16) varones.

1.4.2. Marca mínima

Para participar en el Torneo de Levantamiento de Pesas el deportista debe realizar la marca mínima en la fase regional clasificatoria. Las marcas mínimas para cada división de peso son:

División	Marca Fem	División	Marca Mas
48	85	56	166
53	93	62	180
58	99	69	193
63	105	77	206
69	111	85	217
75	117	94	228
90	127	105	237
>90*	132	>105*	247

1.4.3. Participantes por división

- 1.4.3.1. Los deportistas solo deben participar en la división en que hayan logrado su clasificación en la Fase Regional clasificatoria.
- 1.4.3.2. Cada Regional podrá inscribir hasta dos (2) competidores en cada división de peso.
- 1.4.3.3. Una institución podrá inscribir hasta dos (2) deportista en cada división de peso.
- 1.4.3.4. Para que se realice la competencia en una división de peso, será necesario que se presenten mínimo cuatro (4) deportistas de dos (2) Regionales distintas.

2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. Reglas

El Campeonato de Levantamiento de Pesas de los Juegos Universitarios Nacionales, se regirá por las normas técnicas de la Federación Internacional de Levantamiento de Pesas (IWF).

2.2. Puntuación

2.2.1. La puntuación que se otorgará a los deportistas por sus resultados en total será:

PUESTO	PUNTOS
1	28
2	25
3	23
4	22
5	21
6	20
7	19
8	18
9	17
10	16
11	15
12	14
13	13

14	12
15	11

- 2.2.2. Para obtener los puntos es necesario realizar la marca mínima.
- 2.2.3. La sumatoria de puntos de los ocho primeros competidores por equipo, determinará la clasificación por equipos en cada rama.

2.3. Premiación

Se entregará medalla Dorada, medalla Plateada, medalla Bronceada a los tres primeros y certificación a los cuatro primeros clasificados solo del total. Igualmente se entregará mención honorífica a la mejor marca técnica total femenina y masculina computada con el Sinclair.

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredite como participante, expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 4.2. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán los participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.3. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE NATACIÓN

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Natación de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

Las competencias se realizarán en un nivel único.

1.3. Clasificados

Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional clasificatoria. Cada Regional podrá inscribir hasta seis (6) deportistas en cada prueba individual y tres (3) equipos por prueba de relevos.

2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. Normas de competición

Las pruebas del Campeonato de Natación de los Juegos Universitarios Nacionales se regirán por las Reglas establecidas por la Federación Internacional de Natación FINA.

2.2. Registro de Nadadores

- 2.2.1. Cada Regional podrá inscribir hasta seis (6) deportistas por prueba individual y hasta tres (3) equipos por prueba de relevos.
- 2.2.2. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) Nadadores por prueba individual y un (1) equipo en las pruebas de relevos. No se podrá conformar equipos con deportistas de Instituciones diferentes.
- 2.2.3. Para participar en el Campeonato de Natación el atleta deberá lograr al menos una marca mínima en el Torneo Regional clasificatorio.
- 2.2.4. Para inscribirse en una prueba el deportista o el equipo deberá haber participado en la prueba correspondiente en la fase regional clasificatoria y haber clasificado entre los seis primeros en la prueba
- 2.2.5. Cada Nadador podrá participar hasta en seis (6) pruebas individuales y hasta dos (2) relevos.
- 2.2.6. Para las pruebas de relevo, cada institución participante podrá inscribir hasta cinco deportistas de los cuales definirá antes del primer llamado de la prueba, los cuatro deportistas participantes.
- 2.2.7. Todo Nadador está obligado a participar en las pruebas que inscriba y confirme en la reunión informativa. Si no participa en una prueba sin causa justificada, podrá ser retirado del Torneo por negligencia y los puntos obtenidos en su participación le serán borrados a su equipo. La Comisión Técnica o en su defecto el Director Técnico de los Juegos serán competentes para resolver la situación según su criterio.

2.3. Puntuación

- 2.3.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación de equipos por rama será:
 - 2.3.1.1. Para pruebas individuales: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

- 2.3.1.2. Para las pruebas de relevo: 18, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
- 2.3.2. Para obtener puntos el Nadador deberá hacer una marca igual o mejor a la mínima en la final de la prueba.
- 2.3.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los Nadadores de su registro.
- 2.3.4. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas Doradas, si persiste el empate, por el mayor número de medallas Plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas Bronceadas y por último sorteo.

2.4. Marcas Mínimas

Para participar en el Torneo de Natación el deportista debe realizar la marca mínima en la fase regional clasificatoria. Las marcas mínimas para cada prueba son:

Prueba	Damas	Varones
50L	31.56	27.28
100L	1.09.25	1:01.21
200L	2.30.26	2:13.10
400L	5.17.04	4:47.18
800L	10.53.05	NA
1500L	NA	18:56.64
50E	35.99	31.37
100E	1.17.30	1:07.77
200E	2.45.00	2:26.05
50P	39.21	34.80
100P	1.25.58	1:16.28
200P	3.05.02	2:45.74
50M	32.49	29.27
100M	1.14.45	1:05.01
200M	2.42.01	2:25.51
200C	2.47.78	2:28.76
400C	5.57.02	5:18.20
4X50RL	2.08.48	1:50.72
4X100RL	4.40.61	4:05.64
4X50RC	2.21.30	2:01.92

2.5. Programación

- 2.5.1. No se realizarán lanzamientos de clasificación para determinar finales. La clasificación final de todas las pruebas se hará por tiempos. Para ello se utilizará cronometraje electrónico.
- 2.5.2. La programación y orden de las pruebas en cada jornada (o día) es como sigue:

PRIMERA JORNADA			SEGUNDA JORNADA			TERCERA JORNADA		
PRUEBA	RAMA	# Prue.	PRUEBA	RAMA	# Prue.	PRUEBA	RAMA	# Prue.
800L	F	1	200L	F	13	400L	F	27
1500L	M	2	200L	M	14	400L	M	28
200E	F	3	50E	F	15	100E	F	29
200E	M	4	50E	M	16	100E	M	30
50P	F	5	200P	F	17	50M	F	31
50P	M	6	200P	M	18	50M	M	32
100L	F	7	100M	F	19	100P	F	33
100L	M	8	100M	M	20	100P	M	34
200M	F	9	50L	F	21	200CI	F	35
200M	M	10	50L	M	22	200CI	M	36
4X50RC	F	11	400CI	F	23	4X50RL	F	37
4X50RC	M	12	400CI	M	24	4X50RL	M	38
			4X100RL	F	25			
			4X100RL	M	26			

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los Nadadores deberán participar en las pruebas como lo exigen las Reglas de la FINA y su conducta dentro del escenario del Campeonato será de tal manera que no interfieran o alteren el orden normal para el desarrollo de las pruebas.
- 3.2. El Director Técnico del Torneo, aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 3.3. La Comisión Disciplinaria a su vez aplicará el Código Disciplinario de Ascundeportes para sancionar las faltas disciplinarias e los deportistas.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. El único documento válido para identificarse ante los jueces como participante, entrenador o delegado, será la acreditación expedida por la Organización.
- 4.2. Se entregarán medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones a los cuatro primeros en todas las pruebas. Igualmente se entregará mención honorífica a la mejor marca técnica femenina y masculina computada con las tablas de la FINA.
- 4.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión

Disciplinaria, se confirmarán las pruebas por participante, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento. Se podrán hacer retiros más no inscripciones en las pruebas.

- 4.4.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE RUGBY

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Rugby de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en la rama femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición y Modalidad

El nivel de competición del Torneo de Rugby será único y se jugará en la modalidad de Seven a Side.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Rugby tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por cada regional.

Los equipos estarán conformados por mínimo once (11) y máximo catorce (14) deportistas; tendrán además un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un Oficial Médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que se realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos, igual posición de grupo A con B y C con D.

La clasificación de los equipos en los grupos se determinará con los resultados de todos los partidos siguiendo en su orden los siguientes ítems:

- Mayor número de puntos ganados por partidos.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de puntos anotados y recibidos.

- Mayor número de puntos anotados.
- Mayor número de tries anotados.
- Resultado del partido jugado entre sí.
- Sorteo

Clasificarán a la siguiente fase los dos primeros de cada grupo.

La puntuación del juego limpio se computará sumando los puntos negativos obtenidos por:

- Tarjeta Amarilla, menos 10 puntos.
- Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, menos 20 puntos.
- Tarjeta Roja directa en un partido, menos 25 puntos.
- Expulsión de delegado, asistente o entrenador menos 50 puntos.
- Cada fecha de sanción, menos 10 puntos.
- Expulsión del Torneo de algún miembro del equipo, menos 100 puntos.

El equipo con menos puntos negativos obtendrá el mejor Juego Limpio.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los dos primeros de cada grupo se ordenarán en un ranking del 1 a 8 siguiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor de puntos ganados por partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Mayor diferencia de puntos anotados y recibidos.
- Mayor número de puntos anotados.
- Mayor número de tries anotados.
- Sorteo.

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.

2.2.3. Las semifinales la jugarán los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales. Los cuatro equipos eliminados en la primera fase definirán las posiciones del 9 al 12, por medio de llaves organizadas de acuerdo al Ranking en forma descendente.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

El torneo de Rugby se registrá por las reglas establecidas por el International Rugby Board (IRB).

3.2. Puntuación

Por cada partido ganado, el equipo obtendrá cuatro (4) puntos, dos (2) por partido empatado, uno (1) por partido perdido y cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. De los partidos

- 3.3.1. Los partidos tendrán una duración de catorce minutos (14'), divididos por dos periodos de siete minutos (7') cada uno, separados por un descanso de tres (3') minutos.
- 3.3.2. Los equipos deberán inscribir su nómina completa (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido. Y deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, cinco minutos (5') antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado perderá por W.O.
- 3.3.3. Un equipo que pierda por W.O. registrará un marcador en su contra de veintiún (21) puntos a cero (0). La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.
- 3.3.4. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos deberán esperar que la situación sea superada o definida.
- 3.3.5. Si el normal desarrollo de un partido es entorpecido por la acción de cualquiera de los miembros de un equipo, el Árbitro solicitará al capitán del equipo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el Árbitro suspenderá el juego e informará a la Organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador con diferencia de veintiún (21) puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de veintiún.
- 3.3.6. Si después de que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por W.O.
- 3.3.7. Si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la Organización si ha finalizado el primer periodo o un equipo supera al adversario por más de quince (15) puntos. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor por W.O.
- 3.3.8. En los partidos de semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate se jugarán periodos de cinco (5) minutos hasta que alguien anote.
- 3.3.9. En el transcurso de un partido, los equipos podrán sustituir o reemplazar hasta cinco (5) jugadores.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1.1. La Comisión Disciplinaria del Torneo está facultado para imponer las sanciones del Código Disciplinario de Ascundeportes a los participantes infractores.
- 4.1.2. Un jugador expulsado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la Organización. Ninguna persona podrá actuar o estar en el banco, sin estar inscrito en la planilla de juego.

- 5.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.
- 5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE TAEKWONDO

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Taekwondo de los Juegos Universitarios Nacionales, se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

En las dos ramas se competirá en los niveles de Avanzados (Cinturones Azul y Rojo) y Negros (Cinturones Negros) en condición de edad única.

1.3. Clasificados

Los deportistas que podrán competir en el Campeonato de Taekwondo son los que hayan obtenido su cupo en la Modalidad y/o Categoría correspondiente en la competición regional clasificatoria.

Cada regional podrá inscribir un (1) deportista en cada modalidad y categoría individual, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no pueda asistir, lo podrá reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

En las modalidades de equipo o pareja cada regional podrá inscribir un (1) equipo o pareja, el campeón de la competición regional clasificatoria. En caso que no asista lo puede reemplazar solamente el subcampeón, siempre que el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de iniciación de los JUN.

Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada modalidad y categoría a la Regional del campeón en la modalidad o categoría correspondiente en los Juegos inmediatamente anterior.

Se adjudicará (1) cupo adicional a la Regional Sede en cada modalidad o categoría. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón. Si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar si el cambio se hace quince (15) días antes de los Juegos.

1.4. Modalidades y Categorías de Competición

1.4.1. En los dos niveles y en ambas ramas se competirá en las siguientes modalidades:

- Combate: Individual.
- Poomsae: Individual, Parejas mixtas y equipos.

1.4.2. Las categorías de Combate Individual serán:

Rama Femenina		Rama Masculina	
- 46 kg	- 46 kg	- de 54 kg.	- 54 kg.
- de 49 kg.	+ de 46 Kg. - 49 Kg.	- de 58 kg.	+ de 54 Kg. - 58 Kg.
- de 53 kg.	+ de 49 Kg. - 53 Kg.	- de 63 kg.	+ de 58 Kg. - 63 Kg.
- de 57 kg.	+ de 53 Kg. - 57 Kg.	- de 68 kg.	+ de 63 Kg. - 68 Kg.
- de 62 kg.	+ de 57 Kg. - 62 Kg.	- de 74 kg.	+ de 68Kg. - 74 Kg.
- de 67 kg.	+ de 62 Kg. - 67 Kg.	- de 80 kg.	+ de 74 Kg. - 80 Kg.
- de 73 kg.	+ de 67 Kg. - 73 Kg.	- de 87 kg.	+ de 80 Kg. - 87 Kg.
+ de 73 kg.	+ de 73 Kg.	+ de 87 kg.	+ de 87 Kg.

1.5. Grados

Los participantes deberán presentar certificación de su grado (Cinturón), expedido por la institución competente, documento sin el cual no se permitirá su participación. Un deportista del Nivel de Avanzados deberá promoverse al Nivel de Negros antes que hayan transcurrido tres años desde su primera participación en la Fase Regional.

2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. El Reglamento Técnico de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Taekwondo, será el establecido por la Federación Mundial de Taekwondo WTF.
- 2.2. Para que se lleve a cabo la competencia en una modalidad y categoría de peso es necesario que se presenten mínimo cuatro (4) deportistas de dos (2) Regionales.
- 2.3. El sistema de competición será de eliminación sencilla. Para la elaboración de las pirámides se utilizará un sorteo, no se anclará a ningún competidor.
- 2.4. La Organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. El sorteo se hará de tal manera, que los competidores de una misma Regional queden lo más alejados posible en la pirámide.
- 2.5. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación de equipos por rama será:
 - Un (1) punto por cada competidor (individual, pareja o equipo) que haga al menos un combate o enfrentamiento.

- Un (1) punto por cada combate ganado (incluido los bye)
 - Siete (7) puntos adicionales por una medalla de oro.
 - Tres (3) puntos adicionales por una medalla de plata.
 - Un (1) punto adicional por una medalla de bronce.
 - En el caso de haber más de dos equipos empatados, el ranking se decidirá por: 1) número de medallas de oro, plata y bronce ganadas por el equipo (en ese orden); 2) el número de competidores del equipo; 3) El puntaje más alto iniciando desde la categoría más pesada; 4) Sorteo.
- 2.6.** La duración del combate en Negros será de tres rounds de dos (2:00) minutos cada uno, con un período de descanso de un (1:00) minuto entre los rounds. En caso de un empate en la cuenta después de terminado el tercer round, se realizará un cuarto round de un (1:00) minuto como el round de punto de oro, este round se realizará después de un período de descanso de un (1:00) minuto a continuación del tercer round. Para los Avanzados la duración de los rounds será de un minuto y medio (1:30).
- 2.7.** Los pesajes para las categorías de Combate individual se realizarán el día anterior de la competencia pertinente, entre las 16:00 a las 18:00 horas. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.8.** Todos los competidores están obligados a presentarse a competencia con el uniforme y equipo de protección aprobado por la WTF. Los entrenadores deberán vestir traje o la indumentaria distintiva de la IES que representa.
- 2.9.** La organización determinará el número de días en que se desarrollará el Campeonato, garantizando su terminación en tiempo razonable. Se debe dar descanso entre jornadas de al menos una hora.
- 2.10.** Las reclamaciones o protestas deberán ser presentadas ante el Director del Torneo hasta diez minutos (10') después de ocurrido el hecho que la suscita; para ser tramitada el demandante deberá pagar previamente medio salario mínimo legal mensual vigente, dinero que será devuelto solo en el caso en que la protesta sea resuelta a su favor. El Coordinador del Campeonato o el Jefe de Jueces deberá realizar los procedimientos para resolverla con la prontitud necesaria.

3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1.** Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Coordinador o el Jefe de Jueces del Campeonato tendrán la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2.** Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1.** Es obligación de los deportistas y entrenadores presentar a los jueces, el documento de acreditación expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 4.2.** Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada modalidad o división. Los perdedores de semifinal disputarán la medalla Bronceada.
- 4.3.** El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán los participantes, se conformarán las pirámides de competencia, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.4.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE TENIS DE CAMPO

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Tenis de Campo se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

El Campeonato se jugará en nivel único en ambas ramas.

1.3. Modalidades de Competición

1.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:

- Sencillos
- Dobles
- Dobles Mixto

1.3.2. Los participantes podrán competir hasta en dos (2) modalidades.

1.3.3. No se podrán conformar parejas de dobles con jugadores de instituciones diferentes.

1.4. Cupos por Regional

Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional. Cada Regional podrá inscribir hasta ocho (8) damas y diez (10) varones.

2. CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato de Tenis se desarrollará en cinco (5) días de competencia. La programación cada día de competencia comenzará a las 08:00 horas y terminará a las 18:00 horas o hasta terminar los partidos iniciados. Se comunicará anticipadamente el orden de realización de los partidos. Los jugadores deberán presentarse al terreno de juego inmediatamente sean llamados; el boleo de calentamiento durará no más de diez minutos (10').

3. SISTEMA DE COMPETENCIA

En la modalidad de sencillos se jugará una primera fase en cuadros de Round Robin de cuatro o tres participantes; clasificarán dos de cada grupo a un cuadro final de eliminación sencilla.

La clasificación en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:

- Partidos ganados.
- Cociente de games (Games ganados/Games perdidos).
- Sorteo.

El cuadro final de eliminación sencilla se ordenará de manera técnica según el ranking de clasificados. Para construirlo se igualarán el número de participantes de los cuadros, si fuere preciso se eliminarán los resultados del último clasificado del o los grupos con mayor número de equipos, y luego se aplicarán los siguientes ítems en su orden:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Cociente de games (Games ganados/Games perdidos).
- Sorteo.

Las otras modalidades se jugarán por el sistema de eliminación sencilla.

4. NORMAS TÉCNICAS

- 4.1. Los partidos del Campeonato de Tenis de Campo se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis ITF, y las establecidas por la Organización.
- 4.2. Los partidos se jugarán a ocho (8) games y a una diferencia de dos (2), y en caso de empate 8X8 se definirá con TIE BREAK. Los cuartos de final y sucesivos del cuadro final se jugarán a dos (2) sets con TIE BREAK en ambos, y en caso de empate, se definirá el partido con SUPER TIE BREAK.
- 4.3. Si un jugador no se presenta al campo de juego después de diez (10) minutos del llamado se le aplicará W.O.; no se aceptarán argumentos de lluvia, retraso en la programación u otros para justificar la ausencia. El jugador que pierda por W.O. por negligencia será excluido del Campeonato.
- 4.4. Los puntos obtenidos por un jugador excluido del Campeonato por W.O. no se tendrán en cuenta en la suma de puntos de su equipo.
- 4.5. Un partido no podrá ser suspendido salvo fuerza mayor (lluvia, luz u otra imposibilidad insalvable). La suspensión de un partido solo podrá ser decretada por el Director Técnico del Torneo, quien a su vez, fijará la fecha y la hora para jugar o reanudar el partido.

4.6. Sorteos

4.6.1. Cuadros de Round Robin (Sencillos)

Se distribuirán los deportistas mediante sorteo en los cuadros posibles de cuatro (4) y tres (3) participantes. Se evitará en lo dable que queden jugadores de una misma regional en los cuadros. Los campeones de las regionales se ubicarán en cuadros distintos.

4.6.2. Cuadros de eliminación sencilla (Sencillos)

Los dos primeros de cada grupo se clasificarán en un ranking, luego se ubicarán en el cuadro de eliminación sencilla de manera técnica por el ranking.

4.6.3. Dobles femenino, masculino y mixto

Se darán ocho (8) siembras, así: A los ganadores de la modalidad en cada regional, seis (6), una (1) más para la sede y una (1) más para la regional del campeón de la modalidad en los Juegos anteriores. La ubicación de las siembras se hará por sorteo, teniendo cuidado que los participantes de una misma regional queden los más alejados posible. El sorteo para ubicar los demás jugadores se realizará de tal manera que los participantes de una misma institución queden lo más alejados posible dentro del cuadro, para ello se sortearán siguiendo el orden por mayor número de participantes y por orden alfabético.

4.7. Puntuación

La puntuación para determinar la clasificación por equipos en cada rama será:

PUESTO	INDIVIDUAL	DOBLES
1	100	75
2	75	50
3-4	50	30
5-8	30	15
9-16	15	5
17-32	5	1
33-64	1	0

5. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 5.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 5.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

6. OTRAS DISPOSICIONES

- 6.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredita como participante, expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 6.2. Se entregará medalla Dorada al primer lugar, medalla Plateada al segundo lugar, medalla Bronceada al tercer lugar y certificación a los cuatro primeros en todas las modalidades. Solo se entregará una medalla Bronceada, de tal manera que para obtenerla, deberá ser disputada en competencia.
- 6.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se harán los sorteos, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 6.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Torneo Universitario de Tenis de Mesa se realizará en ambas ramas, Femenina y Masculina.

1.2. Nivel de Competición

El nivel de competición será único.

1.3. Modalidades de competición

1.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:

- Equipos
- Dobles
- Dobles Mixto
- Individual

1.3.2. Los participantes podrán competir hasta en tres (3) modalidades.

1.3.3. No se podrán conformar equipos o parejas con jugadores de instituciones diferentes.

1.4. Cupos por Regional

Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional. Cada Regional podrá inscribir hasta diez (10) damas y catorce (14) varones.

2. CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato de Tenis de Mesa se desarrollará en cuatro (4) días de competencia según el siguiente calendario:

Modalidad	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4
Equipos Femenino	X			
Equipos Masculino	X			
Dobles Femenino		X		
Dobles Masculino		X		
Dobles Mixto	X			
Individual Femenino			X	X
Individual Masculino			X	X

La programación cada día de competencia iniciará a las 08:00 horas y podrá extenderse hasta las 20:00 horas.

3. SISTEMAS DE COMPETENCIA

3.1. Equipos Femenino y Masculino

Cada Regional clasificará un equipo en ambas ramas; se concederán dos cupos adicionales, uno a la Sede y otro a la Regional campeona de los JUN inmediatamente anterior, para este caso si es la actual Sede, se le dará al subcampeón. Por tanto, se aumenta hasta en cuatro (4) participantes en la rama respectiva el número de participantes de la Regional favorecida con la adición.

Se jugarán dos (2) grupos de Round Robin, clasifican los dos (2) primeros equipos a un cruzado semifinal, jugando la final los ganadores y el tercero y cuarto los perdedores.

La clasificación de los equipos en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:

- Partidos ganados.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Sorteo.

Los Match de equipos se jugarán con el Sistema Copa Olímpica.

Los equipo estarán constituidos por tres o cuatro (3 ó 4) jugadores.

3.2. Dobles Femenino, Masculino y Mixto

Se jugará un cuadro de eliminación sencilla.

3.3. Individuales Femenino y Masculino

Se jugará una primera fase con cuadros clasificatorios de tres o cuatro (3 o 4) jugadores todos contra todos, clasificando los dos primeros de cada cuadro a la fase siguiente de un cuadro de simple eliminación.

La clasificación en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:

- Partidos ganados.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Sorteo.

El cuadro final de eliminación sencilla se ordenará de manera técnica según el ranking de clasificados. Para construirlo se igualará el número de participantes de los cuadros, si fuere preciso se eliminarán los resultados del último clasificado del o los grupos con mayor número de equipos, y luego se aplicarán los siguientes ítems en su orden:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Partidos ganados.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Sorteo.

4. NORMAS TÉCNICAS

4.1. Los partidos del Torneo de Tenis de Mesa de los Juegos Universitarios Nacionales se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis de Mesa ITTF.

4.2. Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) sets. Los sets se jugarán a once (11) puntos con cambio de servicio cada dos (2). En caso de empate a diez (10), se debe ganar por dos (2) puntos de diferencia.

4.3. Uniformes

De acuerdo con el reglamento de Tenis de Mesa, los deportistas deberán presentarse a los partidos con: pantaloneta, camiseta, medias y zapatos tenis. En las modalidades de Equipos y Dobles los integrantes de una misma pareja y un equipo deberán utilizar el mismo modelo y color de camiseta. La camiseta de los deportistas deberá contrastar con el color de la bola de juego.

4.4. Sorteos

4.4.1. Cuadros de Round Robin

Se distribuirán los deportistas mediante sorteo en los cuadros posibles de tres o cuatro (3 o 4) participantes. Se evitará en lo posible que queden jugadores de una misma regional en los cuadros. Los campeones de las regionales se ubicarán en cuadros distintos.

4.4.2. Segunda fase de sencillos

Los dos primeros de cada grupo se clasificarán en un ranking, luego se ubicarán en el cuadro de eliminación sencilla de manera técnica por el ranking.

4.4.3. Dobles femenino, masculino, mixto y equipos

Se darán ocho (8) siembras, así: Los ganadores de la modalidad en cada regional, una (1) más para la sede y una (1) más para la regional del campeón de la modalidad en los Juegos anteriores. La ubicación de las siembras se hará por sorteo, teniendo cuidado que los participantes de una misma regional queden los más alejados posible. El sorteo para ubicar los demás jugadores se realizará de tal manera que los participantes de una misma institución queden lo más alejados posible dentro del cuadro, para ello se sortearán siguiendo el orden por mayor número de participantes y por orden alfabético.

4.5. Conformación de equipos

4.5.1. Los Equipos serán conformados por mínimo tres (3) y máximo cuatro (4) jugadores. En el momento del llamado al Match, deberán estar presentes los jugadores inscritos en la planilla de juego, caso contrario diez minutos (10') después del primer llamado el equipo perderá por W.O.

4.6. De los W.O.

4.6.1. Se aplicará W.O. en un partido si diez (10') minutos después de realizar el primer llamado oficial, el deportista no se presenta debidamente uniformado, carnetizado y con su raqueta lista. En caso que el W.O. se presente en los cuadros clasificatorios de individual, se procederá a declarar el W.O. en los encuentros que le restan al deportista. Sus resultados no serán computados en los cuadros.

4.6.2. Jugador o jugadores que pierdan por W.O. sin causa justificada, serán retirados del Torneo, además de no tenerse en cuenta los puntos obtenidos, para la clasificación general de equipos.

4.7. Puntuación

4.7.1. Para confeccionar la tabla puntuación para el escalafón individual y general por equipo rama, se tendrá en cuenta la puntuación que a continuación se relaciona teniendo como base las modalidades realizadas:

PUESTO	INDIVIDUAL	EQUIPOS	DOBLES
1	100	75	60
2	75	50	40
3-4	50	30	25
5-8	30	15	15
9-16	15	5	5
17-32	5	1	1
33-64	1	0	0

4.7.2. La Institución Campeona por rama se determinará de la sumatoria de los puntos obtenidos por los deportistas de su registro en cada una de las modalidades.

5. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 5.1.** Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de aplicar las sanciones que se describen anteriormente.
- 5.2.** Todo Jugador, Pareja o Equipo que presente conducta antideportiva bien sea en contra de su oponente o hacia el árbitro, será amonestado con tarjeta amarilla.
- 5.3.** Se considera una falta de disciplina el hecho de pegar la raqueta con sustancias tóxicas dentro del escenario de las competencias. Para ello se destinará una zona especial de pegado.
- 5.4.** Jugador que por su conducta amerite dos amonestaciones con tarjetas amarillas en un mismo juego, será expulsado del partido o del torneo por el Juez General dependiendo de las faltas cometidas.
- 5.5.** Todo jugador que acumule tres amonestaciones con tarjetas amarillas durante el torneo queda automáticamente expulsado del mismo.
- 5.6.** Todo deportista que se encuentre inscrito en el torneo e incurra en faltas disciplinarias dentro del escenario podrá ser expulsado del evento por el Juez General.
- 5.7.** Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

6. OTRAS DISPOSICIONES

- 6.1.** Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredita como participante, expedido por la Organización, antes de toda competencia.
- 6.2.** Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en todas las modalidades. Solo se entregará una medalla Bronceada, de tal manera que para obtenerla, deberá ser disputada en competencia por los perdedores de semifinal.
- 6.3.** El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se harán los sorteos, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 6.4.** Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE ULTIMATE

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Ultimate de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

La competencia se realizará en un nivel único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Ultimate tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por regional en cada rama, para un total de doce (12) por rama.

Los equipos estarán conformados por mínimo once (11) y máximo quince (15) deportistas; tendrán además un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un Oficial Médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que se realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos, igual posición de grupo A con B y C con D.

La clasificación en cada grupo se determinará por:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor espíritu de juego.
- Mayor diferencia de goles anotados y recibidos.
- Mayor número de goles anotados.
- Resultado del partido jugado entre sí.
- Sorteo

Se clasificarán los dos primeros de cada grupo a la siguiente fase.

2.2. Segunda Fase

- 2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:
- Posición en el grupo correspondiente.
 - Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
 - Espíritu de juego.
 - Mayor diferencia de goles anotados y recibidos.
 - Mayor número de goles anotados.
 - Sorteo
- 2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.
- 2.2.3. Las semifinales la jugarán los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.
- 2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato de Ultimate son las de la Federación Mundial de Disco Volador WFDF.

3.2. Puntuación

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado o por inferioridad, cero (0) por partido perdido por incumplimiento o retiro.

3.3. Espíritu de juego

Al finalizar cada partido los capitanes estarán obligados a calificar el espíritu de juego del equipo adversario en el formulario que la organización haya establecido para tal fin. La sumatoria de las calificaciones obtenidas por cada equipo será el considerado en los desempates en el grupo correspondiente.

3.4. De los Partidos

- 3.4.1. Un Juego finaliza y es ganado por el equipo que primero anote diecisiete (17) goles o cuando hayan transcurrido cien (100') minutos de juego y un equipo haya anotado más goles que su adversario. En caso de empate se decidirá por gol de oro.
- 3.4.2. Los equipos deberán ingresar al terreno de juego listos para jugar a la hora indicada para el inicio del partido o inmediatamente después que haya concluido el partido precedente. Harán los actos protocolarios sin demoras y comenzarán el juego inmediatamente.
- 3.4.3. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego. Solo si el partido precedente ha terminado antes de la hora de inicio del partido, se podrá usar el área de juego para calentar hasta por el tiempo que queda para la hora fijada para el partido.

- 3.4.4. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O. Es decir, si para la hora fijada para el partido un equipo o ambas están ausentes, perderán el partido por incomparecencia.
- 3.4.5. Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto. Esta disposición deberá ser cumplida por los equipos para que puedan iniciar o continuar un partido.
- 3.4.6. Si un equipo pierde el partido por incomparecencia o retiro el resultado del mismo en su contra y a favor del adversario será de 17X0. La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.
- 3.4.7. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos estarán obligados a esperar.
- 3.4.8. Si no se puede continuar un partido por causa de fuerza mayor distinta a la disciplina de los jugadores, se considerará jugado si el equipo con más goles ha marcado un número igual o superior a nueve (9).
- 3.4.9. Si un equipo causa la suspensión de un partido por indisciplina o se niega a jugar o seguir jugando, perderá el partido por marcador de 17X0.
- 3.4.10. En cada partido habrá un supervisor distinto del planillero que tendrá potestad para:
 - Revisar el registro de jugadores en la planilla de juego.
 - Controlar que el juego se inicie a la hora programada.
 - Llamar fuera de los límites o de las metas.
 - Llamar los off-side.
 - Decidir en una jugada, si en la discusión es llamado para dirimir.
 - Controlar el tiempo de las discusiones a no más de 30 segundos.
 - Llamar la atención a los jugadores que realicen una violación clara al espíritu de juego.
 - Retirar del juego a los jugadores que reincidan en violación clara del espíritu de juego o sean culpables de violencia verbal o física. Pudiendo ser reemplazados.
 - Diligenciar el informe del partido.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. La Comisión Disciplinaria aplicará sanciones a Jugadores, Entrenadores, Delegados y Asistentes para castigar las infracciones que estos cometan, de acuerdo a las sanciones establecidas en el Código Disciplinario de Ascundeportes.
- 4.2. Un jugador retirado de un juego deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la gravedad de la causa del retiro.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la Organización; ninguna persona podrá estar en el banco si no hace parte del equipo o no está inscrito en la planilla de juego.
- 5.2. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.3. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE VOLEIBOL

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Voleibol de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

La competencia se realizará en un nivel único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Voleibol tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) equipos por cada regional en cada rama.

Los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además un Entrenador, un Delegado, y podrán contar con un Asistente y un oficial médico.

Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en las fases de clasificación regional.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos entre los equipos de igual posición del sorteo de grupo, entre los grupos A con B y C con D.

La clasificación de cada grupo se determinará siguiendo en su orden los siguientes ítems teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Resultado del partido entre sí.
- Sorteo

Pasarán a la segunda fase los primeros de cada grupo y el mejor segundo de los tres grupos.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Sorteo

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.

2.2.3. Las semifinales la jugarán los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Voleibol FIVB.

3.2. Puntuación

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado, cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. Juego Limpio

El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga menor puntuación negativa será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la tabla siguiente:

- Una tarjeta amarilla –5 pts.
- Una tarjeta roja –10 pts.

- Una descalificación –20 pts.
- Por cada fecha de sanción –10 pts.
- Expulsión del Campeonato de algún miembro del equipo –50 pts.
- Descalificación de Entrenador, Asistente u otro oficial permitido –25 pts.

3.4. De los Partidos

- 3.4.1. Los partidos se jugarán a tres (3) de cinco (5) sets a veinticinco (25) puntos. El quinto set se jugará a quince (15) puntos. La diferencia mínima por set será de dos (2) puntos sobre el adversario
- 3.4.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El Entrenador presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.
- 3.4.3. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y solo se concederán no más de diez (10) minutos antes de iniciarse el juego, para calentar en la red.
- 3.4.4. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O. El marcador por W.O. será de 0 por 3 sets, 0 por 75 tantos, en contra de los ausentes. La pérdida de un partido por W.O. será reportada a la Comisión Disciplinaria de los Juegos. La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión del equipo en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados del equipo no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.
- 3.4.5. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por W.O
- 3.4.6. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos estarán obligados a esperar.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. La Comisión Disciplinaria aplicará sanciones a Jugadores, Entrenadores, Delegados y Asistentes para castigar las infracciones que estos cometan, de acuerdo a las sanciones establecidas en el Código Disciplinario de Ascundeportes.
- 4.2. Un jugador descalificado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la Organización; ninguna persona podrá estar en el banco si no se ha identificado previamente ante los Jueces.

- 5.2. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.
- 5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

REGLAMENTO DE VOLEIBOL ARENA

1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Voleibol Arena de los Juegos Universitarios Nacionales se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

La competencia se realizará en un nivel único.

1.3. Equipos

En el Campeonato de Voleibol tomarán parte las instituciones que hayan ganado el derecho en la fase de clasificación regional, dos (2) parejas por cada regional en cada rama.

Podrán tener un Entrenador/Delegado y un Oficial Medico.

2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C y D) de tres (3) parejas cada uno, ubicando las parejas de acuerdo al sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional. El sorteo se realizará con al menos sesenta (60) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

Se jugará en cada grupo una (1) vuelta de todos contra todos y partido intergrupos entre los equipos de igual posición del sorteo de grupo, entre los grupos A con B y C con D.

La clasificación de cada grupo se determinará siguiendo en su orden los siguientes ítems teniendo en cuenta los resultados de todos los partidos jugados:

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Resultado del partido entre sí.

- Sorteo

Pasarán a la segunda fase los primeros de cada grupo y el mejor segundo de los tres grupos.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios:

- Posición en el grupo correspondiente.
- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- Mejor juego limpio.
- Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos).
- Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos).
- Sorteo

2.2.2. Los cuartos de final se jugarán según el ranking de la siguiente manera: Llave A 1 vs. 8, Llave B 5 vs. 4, Llave C 3 vs. 6 y Llave D 7 vs. 2.

2.2.3. Las semifinales la jugarán los ganadores de cuartos de final: Ganador A vs. Ganador B y Ganador C vs. Ganador D.

2.2.4. La final la jugarán los ganadores de semifinales y el tercer puesto los perdedores de semifinales.

3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Voleibol FIVB.

3.2. Puntuación

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado, cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. Juego Limpio

El juego limpio se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga menor puntuación negativa será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la tabla siguiente:

- Una tarjeta amarilla –5 pts.
- Una tarjeta roja –10 pts.
- Una descalificación –20 pts.
- Por cada fecha de sanción –10 pts.
- Expulsión del Campeonato de algún miembro del equipo –50 pts.
- Descalificación de Entrenador, Asistente u otro oficial permitido –25 pts.

3.4. De los Partidos

3.4.1. Los partidos se jugarán a dos (2) de tres (3) sets a veintiún (21) puntos. El tercer set se jugará a quince (15) puntos. La diferencia mínima por set será de dos (2) puntos sobre el adversario

- 3.4.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El Entrenador presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.
- 3.4.3. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y solo se concederán no más de diez (10) minutos antes de iniciarse el juego, para calentar en la red.
- 3.4.4. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O. El marcador por W.O. será de 0 por 2 sets, 0 por 42 tantos, en contra de los ausentes. La pérdida de un partido por W.O. será reportada a la Comisión Disciplinaria de los Juegos. La Comisión Disciplinaria podrá determinar hasta la expulsión de la pareja en caso de una acción que juzgue negligente, contraria al espíritu deportivo o maliciosa para favorecerse o favorecer a un tercero. En caso de ser expulsado los resultados de la pareja no se tendrán en cuenta para ninguna clasificación.
- 3.4.5. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que una pareja ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, la pareja perderá el partido por W.O.
- 3.4.6. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Las parejas estarán obligadas a esperar.

4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. La Comisión Disciplinaria aplicará sanciones a Jugadores, Entrenadores, Delegados y Asistentes para castigar las infracciones que estos cometan, de acuerdo a las sanciones establecidas en el Código Disciplinario de Ascundeportes.
- 4.2. Un jugador descalificado deberá guardar una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la Organización; ninguna persona podrá estar en el banco si no se ha identificado previamente ante los Jueces.
- 5.2. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) y certificaciones hasta el cuarto lugar en cada rama.
- 5.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.

5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional o en su defecto el Director Técnico de los Juegos con la prontitud requerida en cada caso.

Artículo 3. Principio Pro competitione. En las actuaciones y procesos que adelante la organización primará la integridad de la competición deportiva como bien preferente, por tanto, si un participante reclama un presunto derecho que haga imposible la terminación de un evento, le será negado.

Artículo 4. La presente resolución deroga la Resolución N° 01 del 22 de Julio de 2016.

Comuníquese y cúmplase

Dado en Tunja a los veinticuatro (24) días del mes de Marzo de dos mil diecisiete (2017).



FRANCISCO JAVIER SANDOVAL ESCOBAR
Comité Gestor Nacional de ASCUNDEPORTES
Presidente