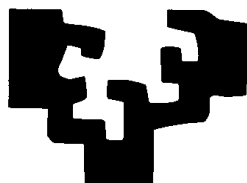


Martes, 12 de noviembre de 2019

# Campeonato UPV/EHU 2019/20

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

**REGLAMENTOS TÉCNICOS**



## 1. - DEPORTES COLECTIVOS

### 1.1.- MODALIDADES:

MODALIDAD	FEMENIN O	MASCULINO	MIXTO
BALONCESTO*	X	X	
BALONMANO*	X	X	
FUTBOL 11*	X	X	
FUTBOL 7		X	
FUTBOL SALA*	X	X	
RUGBY A 7*	X	X	
VOLEIBOL*	X	X	
VOLEY PLAYA*	X	X	
SOKATIRA	X	X	X

(\* Convocados Campeonatos de España Universitarios 2018)

**Futbol 7, no habrá en campeonato de Euskadi.**

### 1.2.- SISTEMA DE COMPETICIÓN:

Liga con los 3 campus enfrentados entre sí a tiempos de medio encuentro o completo si participan dos campus.

### 1.3.- NORMAS TÉCNICAS:

#### 1.3.1.- Participantes

Cada equipo, según el deporte, podrá presentar el siguiente número de fichas:

MODALIDAD	FEMENIN O	MASCULIN O	MIXTO
BALONCESTO	12	12	
BALONMANO	14	14	
FUTBOL 11	18	18	
FUTBOL 7		14	
FUTBOL SALA	12	12	
RUGBY 7	14	14	
VOLEIBOL	12	12	
VOLEY PLAYA	2	2	
SOKATIRA	5	5	5

Todos los equipos podrán presentar un/a entrenador/a y una persona delegada.

#### 1.3.2.- Empates

Ningún partido que sea disputado bajo el sistema de liga o mediante el enfrentamiento directo, puede finalizar con empate en el marcador.



### 1.3.3.- Sistema de desempate:

El primer criterio de desempate en un partido se regirá por la clasificación del juego limpio, menor suma, conforme a los siguientes puntos.

#### 1.3.3.1. Juego limpio:

- **Fútbol 11 y fútbol sala:** tarjetas amarillas (1 punto) y rojas (2 puntos).
- **Balonmano:** tarjetas amarillas (1 puntos), exclusiones (2 puntos) y tarjetas rojas (3 puntos).
- **Baloncesto:** faltas anti-deportivas (1 punto) y faltas técnicas (3 puntos).
- **Rugby 7:** Sanciones y/o expulsiones (1 punto).
- Las sanciones al cuerpo técnico tendrán doble puntuación.
- La tarjeta roja por acumulación, no suma puntos.

#### 1.3.3.2. Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera:

- En **balonmano, fútbol y fútbol sala**, se realizarán lanzamientos de penaltis alternativos (muerte súbita) para deshacer el empate.
- En **baloncesto**. Tiros libres alternativos (muerte súbita).
- En **rugby 7**, el equipo que más ensayos haya logrado será el vencedor. En el caso de persistir el empate a ensayos, se efectuarán tiros a palos alternativos (muerte súbita) desde la posición que elija el primer lanzador

### 1.3.4.- Puntuación

Cuando se dispute bajo el sistema de Liga con los tres campus enfrentados entre sí, la victoria equivale a 1 puntos y la derrota, 0 puntos.

1.3.4.1. Cuando se enfrenten tres equipos entre sí el orden de clasificación de los equipos se determinará por el mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos.

1.3.4.2 Si tres equipos empatan a puntos, sus lugares se determinarán de la siguiente forma:

- a) Clasificación del juego limpio en la suma de partidos atendiendo al punto 1.3.3.1, si perdura el empate;
- b) Diferencia de tantos a favor y en contra en la suma total, si perdura el empate;
- c). Mayor número de tantos a favor tenga, , si perdura el empate;
- d) Sorteo.

### 1.3.5.- Reglamentos

El desarrollo de la competición se hará de acuerdo con los Reglamentos de la Federación que corresponda a cada deporte y las de la presente normativa.

En cada partido de baloncesto de media duración, las faltas que pueda cometer un/a jugador/a será un máximo de tres.

### 1.3.6.- Vestimenta

Los/as deportistas deberán presentarse debidamente uniformados/as y con calzado adecuado a la superficie en que se dispute el encuentro.

### 1.3.7.- Deportes de herramienta

Los deportistas deberán de llevar sus herramientas de juego, así como sus protecciones (gafas, cascos, ...).



## 1.4. BALONCESTO

- Baloncesto femenino y masculino.
- Si juegan tres equipos: Partidos a 2 tiempos de 10'. Reloj parado.
- Si juegan dos equipos: Partido a 4 tiempos de 10'. Reloj parado.

## 1.5. BALONMANO

- Balonmano femenino y masculino
- Si juegan tres equipos: Partidos a 1 tiempo de 30'.
- Si juegan dos equipos: Partido a 2 tiempos de 30'.

## 1.6. FÚTBOL 11

- Fútbol 11 femenino y masculino.
- Si juegan 3 equipos: 1 tiempo de 30 minutos.
- Si juegan 2 equipos: 2 tiempos de 30 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos.

### Notas a tener en cuenta:

- La persona que árbitra añadirá a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustituciones, lesiones, pérdidas de tiempo y otras causas, pero deberá de respetar el tiempo máximo que la organización le indique.
- El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 11 jugadores-as, de los-as cuales uno-a será guardameta.
- Los/as suplentes pueden entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, y después de que la persona a quien sustituya haya abandonado el terreno de juego, siempre por el centro del campo.
- Las personas sustituidas pueden volver a participar en el juego.
- No se permitirá el juego con menos de 10 jugadores/as por equipo (9 jugadores/as de campo más un/a guardameta).
- Existirá fuera de juego solamente en la superficie comprendida entre la línea de 13 metros y la línea de meta.
- El área de penalti estará conformada a una distancia a 9 metros de cada poste de la portería y trazando una línea perpendicular entre la línea de meta y la línea denominada de 13 metros (fuera de juego).
- El punto de ejecución de penalti se situará a 9 m. de la línea de meta. Los jugadores deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 13 metros, excepto el lanzador y el portero del equipo sancionado.
- Sobre la regla del libre directo e indirecto se aplicará la regla nº12 del Reglamento de la RFEF.

## 1.7. FUTBOL SALA

- Fútbol sala femenino y masculino
- Si juegan tres equipos: Partidos a 1 tiempo de 25'. Reloj corrido (salvo último minuto).
- Si juegan dos equipos: Partido a 2 tiempos de 25'. Reloj corrido (salvo último minuto).

## 1.8. RUGBY 7

- Si juegan tres equipos: Partidos completos de 14 minutos (en 2 tiempos de 7')
- Si juegan dos equipos: Partidos completos de 20 minutos (en dos tiempos de 10')

## 1.9. VOLEIBOL

- Voleibol femenino y masculino
- Si juegan dos equipos: al mejor de tres sets de 25 tantos cada encuentro
- Si juegan tres equipos: al mejor de tres sets de 15 tantos cada encuentro



### 1.10.- VOLEY-PLAYA

- Cada Campus podrá presentar un equipo masculino y otro femenino
- Cada equipo estará formado por dos jugadores/as y un suplente.
- Se jugará por sistema de liga con los 3 campus enfrentados entre sí el mismo día.

Notas a tener en cuenta:

- o Los partidos serán al mejor de 3 sets. Los dos primeros sets a 21 puntos, tanteo corrido y una ventaja de dos puntos para la pareja vencedora. El tercer set a 15 puntos y un máximo de 17.
- o Una vez efectuado el saque inicial no podrá haber sustituciones.
- o Si un/a jugador/a lesionado/a no pudiera reanudar el juego pasados 3 minutos, su equipo perdería el partido por W.O. (Inferioridad técnica numérica).
- o La lluvia no será causa de la suspensión del encuentro, solo el árbitro tras consultar a los/as jugadores/as podrá hacerlo.
- o El/la jugador/a vestirá camiseta y pantalón deportivo o bañador. El uso de otras prendas (calcetines, gafas, gorra .....) se supedita a la decisión y riesgo del propio jugador/a. El uso de calzado deportivo se supedita a la decisión del árbitro.

### 1.11.- SOKATIRA

1.11.1.- Participantes:

Cada Campus podrá presentar equipos de 4 participantes y una persona suplente en cada categoría. Este será el único deporte en el que las personas participantes pueden competir en dos de las modalidades.

1.11.2.- Pruebas: Masculino, femenino y mixto.

1.11.3.-Sistema de competición:

Cada equipo realizará un enfrentamiento de dos tiradas contra cada equipo inscrito. Si un equipo gana ambas tiradas en un mismo enfrentamiento logrará 3 puntos; si cada equipo gana una tirada, se otorgará un punto a cada uno. El equipo que más puntos sume al finalizar todos los enfrentamientos será el ganador. En caso de que se dé un empate, se realizará una tirada de desempate entre los equipos involucrados.

1.11.4.- Reglamento: El de la Federación Vasca de Juegos y Deportes Vascos/ Euskadiko Herri Kirolen Federakundea.

1.11.5.- Vestimenta: Ropa y calzado de tipo deportivo.



## 2. – DEPORTES INDIVIDUALES

MODALIDAD	FEMENIN O	MASCULIN O
AJEDREZ	2	2
BÁDMINTON (individual)	2	2
CROOS-CAMPO A TRAVES	X	X
LOKOTXAK/ MAZORCAS	3	3
ORIENTACIÓN	X	X
PADEL	1 pareja	1 pareja
PELOTA VASCA (Frontenis parejas)	1 pareja	1 pareja
PELOTA VASCA (Paleta goma)	1 pareja	1 pareja
PELOTA VASCA (Mano parejas)	1 pareja	1 pareja
PELOTA VASCA (Mano individual)	1	1
PELOTA VASCA (Paleta Cuero)		1 pareja
PELOTA VASCA (Paleta Argentina Trinkete)	1 pareja	1 pareja
SQUASH	2	2
TENIS (individual)	1	1
TENIS (dobles)	1 pareja	1 pareja
TENIS DE MESA	2	2

\*Normas establecidas por el Consejo Superior de Deportes, para la participación en Campeonatos de España Universitarios.

Para las modalidades de frontón el reglamento será el mismo que se establezca para la competición de Zabalki.

### 2.1.- AJEDREZ

2.1.1. El campeonato intercampus es un torneo individual

- Participan en el mismo **dos personas** de cada Campus.
- El sistema de juego será el Round-Robin simple, o sea, el sistema de liga a una vuelta.

2.1.2. Las partidas serán de 15 minutos por jugador, siendo de aplicación para este torneo las Reglas de la Fide en su modalidad de Ajedrez Rápido (Véase aparte).

2.1.3. Durante las partidas los jugadores no podrán servirse de anotaciones ni consultar publicación alguna de ajedrez, sea cual sea su soporte físico. Asimismo, no se podrán hacer comentarios ni análisis de partidas durante el transcurso de las mismas.

2.1.4. La incomparecencia de un jugador a una partida le elimina del campeonato. En tal caso, al igual que si se retirara del mismo, sólo se tendrán en cuenta sus resultados si ha disputado la mitad de las partidas. De ser así, las partidas restantes se computarán.

2.1.5. La puntuación que se puede obtener en cada partida es de un punto por victoria, medio por las tablas y cero por la derrota. Al finalizar cada ronda el jugador que pierda dará parte del resultado al árbitro del torneo. En caso de tablas lo notificarán ambos jugadores.

2.1.6. Los desempates al final del torneo se resolverán por los siguientes sistemas:

- 1) El resultado particular entre los empatados. La mayor puntuación decide.
- 2) De persistir el empate, se procederá a jugar nuevas partidas de 5 minutos por jugador hasta que se resuelva el empate. Se sorteará el color del primer encuentro y, de ser necesario, también el emparejamiento.

### 2.3.- BÁDMINTON

2.3.1.- Participan en el mismo **dos personas** de cada Campus. Se disputarán la modalidad individual tanto en la categoría masculina y femenina.

2.3.2.- Sistema de liga entre las personas que se presenten, en una misma jornada. Los partidos se ajustarán en función de los participantes y los recursos que se dispongan.



2.3.3.- El desarrollo de las pruebas se regirá por el Reglamento de la Federación Española de Bádminton y el de la presente normativa.

2.3.4.- Criterio de desempate

Cuando tres o más contendientes empaten a puntos, se tendrá en cuenta la diferencia entre los sets a favor y los sets en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate.

De persistir se contará la diferencia entre los tantos a favor y los tantos en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate.

2.3.5.- **Vestimenta**

Tanto la ropa como el calzado deberán ser de tipo deportivo.

## 2.4.- CROOS - CAMPO A TRAVÉS

2.4.1.- **Participantes**

Cada Campus podrá presentar un número ilimitado de participantes, tanto en categoría masculina como femenina.

2.4.2.- **Distancia**

La que se determine cada año.

2.4.3.- **Vestimenta**

- Ropa y calzado deportivos
- El dorsal se colocará en el pecho de forma que sea visible en todo momento. Los atletas retirados deberán entregar su dorsal a algún miembro de la organización.

2.4.4.- **Reglamento**

Lo no contemplado en apartados anteriores está sujeto al Reglamento Técnico de Competición de la Federación Española.

## 2.5.- LOKOTXAK/ MAZORCAS

2.5.1.- Normativa de la Federación Vasca de Juegos y Deportes Vascos/ Euskadiko Herri Kirolen Federakundea.

2.5.2.- Cada Campus podrá presentar **tres participantes** en las siguientes modalidades:

- Masculino
- Femenino

2.5.3.- Sistema de competición

Se trata de recoger en una cesta, en el tiempo más corto posible, 25 Lokotxas, colocadas de forma doble en filas a 1,25 metros de distancia. El orden de recogida de las lokotxas será libre.

Los participantes deberán recoger en su cesta todas las lokotxas, una a una, con la particularidad de que no podrán caminar hacia una mazorca si antes no hubiese entrado en su cesta la lokotxa anterior.

Si por un error involuntario, alguno de los participantes, hubiese traído a la cesta una nueva lokotxa antes de que fuera introducida la anterior, el Juez le penalizará colocando la lokotxa no introducida a 1,25 metros más alejada, de donde estaba anteriormente.

## 2.11.- ORIENTACIÓN

2.11.1.- **Participantes**

Cada Campus podrá presentar un número ilimitado de participantes masculinos y femeninos.

2.11.2.- **Sistema de competición y Reglamento**

El especificado cuando salga la convocatoria.

## 2.12.- PADEL

2.12.1.- **Modalidades**

Cada Campus podrá presentar una pareja de participantes en las siguientes modalidades:

- Pádel masculino
- Pádel femenino

2.12.2.- **Sistema de competición**



- En caso de presentarse dos parejas, se jugará al mejor de 3 sets con tie-break en los 3.
- Si se presentan tres parejas, se jugarán a un set de 9 juegos con tie-break

### 2.12.3.- *Reglamento:*

El de la Real Federación Española de Pádel.

### 2.12.4.- *Vestimenta*

Ropa y calzado deportivo.

## 2.13.- PELOTA

### 2.13.1.- *Modalidades*

Cada Campus podrá participar con un representante en las siguientes modalidades:

- Paleta cuero.
- Paleta goma masculina y femenina.
- Pelota mano individual masculina y femenina.
- Pelota mano parejas.
- Frontenis Dobles masculino y femenino.
- Paleta Argentina masculina y femenina (trinquete)

*\* En las modalidades de parejas, estas podrán presentar un suplente.*

### 2.13.2.- *Sistema de competición*

Se jugará por sistema de liga con partidos al mejor de:

- Paleta cuero: 20 tantos. A 35 tantos con sólo dos campus.
- Paleta goma: 15 tantos. A 22 tantos con sólo dos campus.
- Mano individual: 12 tantos. A 22 tantos con sólo dos campus.
- Mano parejas: 12 tantos. A 22 tantos con sólo dos campus.
- Frontenis : 15 tantos. A 22 tantos con sólo dos campus.
- Paleta Argentina: 15 tantos. A 22 tantos con sólo dos campus.

### 2.13.3.- *Reglamentos*

Los de la Federación de Pelota.

### 2.13.4.- *Criterio de desempate*

- Cuando tres o más contendientes empaten a puntos, se tendrá en cuenta la diferencia entre los tantos a favor y los tantos en contra.

### 2.13.5.- *Vestimenta*

Ropa y calzado deportivo. Será obligatorio el uso del casco en las modalidades de Pala Corta y Paleta Cuero.

## 2.18.- SQUASH

### 2.18.1.- *Modalidades*

Cada Campus podrá presentar **dos personas** en las siguientes modalidades:

- Squash masculino
- Squash femenino

### 2.18.2.- *Sistema de competición*

- Se jugará al mejor de 3 sets de 11 puntos, salvo al estar 10 iguales, que se subirán 2 puntos más, hasta que alguien gane por 2 puntos de diferencia.

### 2.18.3.- *Reglamento:*

El de la Real Federación Española de Squash.

## 2.15.- TENIS

### 2.15.1.- *Modalidades*

Cada Campus podrá presentar un participante en las siguientes modalidades:

- Individual masculino y femenino.





- Dobles masculino y femenino

Todos los deportistas deberán acreditar al menos un punto según la clasificación vigente o documento equivalente de la Real Federación Española de Tenis al día de cierre de las inscripciones nominativas.

#### 2.15.2.- Sistema de competición

- Sistema de liga. Los partidos serán a un set de 9 juegos.
- Si se presentan dos campus se disputarían 2 sets con tie-break en todos ellos.
- En caso de concluir el partido con empate a un set, se jugará un tie-break decisivo a 10 puntos con diferencia de 2 puntos.

#### 2.15.3.- Criterio de desempate

- Cuando tres contendientes empaten a puntos, se tendrá en cuenta la diferencia entre los juegos a favor y los juegos en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate. De persistir se contará la diferencia entre los tantos a favor y los tantos en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate.

#### 2.15.3.- Reglamento

El de la Real Federación española de Tenis.

#### 2.15.4.- Vestimenta

Ropa y calzado deportivo

## 2.16.- TENIS DE MESA

#### 2.16.1.- Modalidades:

Cada Campus podrá inscribir un máximo **2 participantes** en cada modalidad:

- Individual masculino y femenino.

#### 2.16.2.- Sistema de competición

- El campeonato se disputará por liga, con los tres campus enfrentados entre sí el mismo día.
- Los partidos serán al mejor de 3 juegos de 11 puntos.

#### 2.16.3.- Reglamento

Las pruebas se celebrarán según las reglas de la R.F.E.T.M.

#### 2.16.4.- Criterio de desempate

- Cuando tres o más contendientes empaten a puntos, se tendrá en cuenta la diferencia entre los juegos a favor y los juegos en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate. De persistir se contará la diferencia entre los tantos a favor y los tantos en contra en los partidos de los contendientes implicados en el empate.

#### 2.16.5.- Vestimenta

Ropa deportiva. Las camisetas no podrán ser brillantes ni del mismo color que las pelotas que se usen.

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

ehuk*iro*la