BALONCESTO MIXTO - VOLEIBOL - FUTBOL SALA FUTBOL TENIS - TENIS DE MESA - SAPO INDIVIDUAL Y MIXTO - AJEDREZ

REGLAMENTO GENERAL

Este reglamento contiene las normas y procedimientos que regirán este evento deportivo, organizado por el Sistema de Bienestar Universitario, y el Área de Deportes y Recreación de la Universidad de Nariño, con el apoyo de la Vicerrectoría Administrativa, Recursos Humanos, en los artículos que sean aplicables a cada uno de ellos.

CAPITULO I DE LOS OBJETIVOS

1.1. Objetivo General

Contribuir a los procesos de formación integral de la Comunidad Universitaria, mejorando su calidad de vida, a través de la práctica deportiva.

1.2. Objetivos Específicos

- Estrechar lazos de amistad a nivel social y deportivo entre los estamentos educativos (Docentes y Trabajadores)
- Estimular la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas, basado en los conceptos de inclusión, integración, salud, formación, socialización y pertenencia.
- Fomentar una sana competencia entre estos Estamentos Universitarios.
- Resaltar los valores sociales y personales, las aptitudes, habilidades y destrezas de los participantes.
- Destacar al deporte como factor de salud y prevención
- Institucionalizar la realización de este evento deportivo en la Universidad de Nariño.

CAPITULO II DE LOS PARTICIPANTES

2.1. Los Jugadores

- Podrán participar en este evento deportivo, recreativo de integración, todas aquellas personas amantes de las actividades lúdicas, en representación de cada una de las dependencias existentes en la Universidad de Nariño, los Docentes, Administrativos, Funcionarios y Trabajadores que se encuentren vinculados laboralmente con la Universidad de Nariño, como también los jubilados o pensionados. (En ningún caso podrán participar monitores).

2.2. Los Equipos

- Los equipos estarán conformados hasta dos (2) dependencias por modalidad deportiva en los deportes de Conjunto, los deportes son: Baloncesto Mixto, Voleibol, Fútbol Sala, Sapo F, M, Equipos Mixto, Fútbol Tenis, Ajedrez, Tenis de Mesa Individual.

CAPITULO III DE LAS INSCRIPCIONES Y ACREDITACIONES

3.1. Las Inscripciones

Las inscripciones se realizaran en la oficina del Área de Deportes y Recreación de la Universidad de Nariño, hasta el día jueves 5 de septiembre de 2019 a las 6:00 pm., la cual no tiene costo, el congreso técnico se realizara el día viernes 6 de septiembre de 2019, a las 4:00 Pm. en un sitio por definir.

3.2. La Acreditación

Los deportistas deberán presentar como documento de identificación, el carne institucional, o la cedula de ciudadanía, el cual será obligatorio en cada encuentro deportivo.

CAPITULO IV ESTAMENTOS

4.1. Dirección

La dirección estará a cargo del Área de Deportes y Recreación, la cual es la máxima autoridad y tiene plena autonomía para reglamentar, interpretar normas y adoptar las medidas de carácter técnico, disciplinario o administrativo que considere necesarias para el normal desarrollo del evento deportivo.

4.2. Comité Disciplinario

Es el ente asesor de la organización en la aplicación del reglamento, régimen disciplinario y código de penas y será el mismo que rige el torneo Inter-Programas programado para el presente semestre académico, organizado por el Área de Deportes y Recreación, Los cuales tendrán facultades decisorias sobre aspectos de carácter disciplinario o cualquier otra clase de conflictos que se presenten en el desarrollo del torneo.

4.3. Árbitros y Jueces

El juzgamiento de este torneo estará a cargo de los colegios oficiales de árbitros, en cada modalidad deportiva, el cual estará sujeto a las normas y sanciones que le imponga el Comité Disciplinario o la dirección del evento.

CAPITULO V UNIFORMES

Al inicio de cada encuentro deportivo, la organización suministrara los balones reglamentarios para la práctica del deporte y de petos en el caso que los equipos no se presenten uniformados.

CAPITULO VI ESCENARIOS Y PROGRAMACIONES

Los escenarios deportivos donde se realizaran cada uno de los encuentros deportivos serán: Canchas auxiliares y Coliseo Adriana Benítez, Cancha de la Universidad de Nariño Sede VIPRI, y otros escenarios que la organización logre gestionar, las programaciones se fijara en la cartelera del Área de Deportes y Recreación, igualmente se enviaran a las cuentas de correos de los delegados de los equipos participantes.

CAPITULO VII DEMANDAS Y RECLAMACIONES

Toda reclamación relacionada con el desarrollo del torneo por presunta violación de las normas reglamentarias, deberá ser presentada por escrito al comité disciplinario, por el delegado, acompañada de las pruebas pertinentes, hasta las ocho (8) horas hábiles de sucedido la presunta violación del reglamento. El aplazamiento de un encuentro deportivo debe realizarse con 24 horas antes de la fecha programada.

CAPITULO VIII PREMIACION

En este evento deportivo se premiaran a los equipos y deportistas que ocupen los tres primeros lugares, en cada modalidad deportiva, de acuerdo a los recursos asignados para tal fin.

CAPITULO IX NORMAS DISCIPLINARIAS

- -El tribunal disciplinario aplicara sanciones a jugadores, entrenadores, delegados y asistentes para castigar las infracciones que estos cometan, de acuerdo a las sanciones establecidas en el reglamento general de los torneos organizados por el Área de Deportes y Recreación.
- -Jugador que sea expulsado con tarjeta roja quedara impedido para jugar en el siguiente encuentro, dependiendo del informe arbitral se incrementaría la sanción.
- -Los casos no contemplados en el presente Reglamento serán resueltos con la prontitud requerida por la instancia de la Organización a la cual corresponda.

Dado en San Juan de Pasto, a los 11 días del mes de Julio de 2019

Comité Organizador

Giovanni Cortes Huertas Coordinador Área de Deportes y Recreación William Cárdenas Collazos Coordinador de Torneo Interdependencias 2019

REGLAMENTO DE BALONCESTO MIXTO

CAPITULO I EQUIPOS PARTICIPANTES

Cada equipo deberá inscribir 12 jugadores como máximo y 8 como mínimo, de los cuales deben estar inscritas como mínimo una (1) mujer.

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de equipos inscritos.

- -Si son menos de seis (6) equipos se jugara todos contra todos
- -Si son más de cinco (5) se sorteara por grupos, clasificando dos en cada uno de ellos.
- -Se jugara las siguientes fases por eliminación sencilla, hasta obtener al Campeón.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. REGLAS DE JUEGO

Las reglas de juego serán específicas para este deporte y en ellas se adoptaran las promulgadas por la FIBA, la Confederación Sur-americana y las Federaciones Deportivas Nacionales.

3.2. PUNTUACION

La puntuación se asignara así: Dos (2) puntos por partido ganado, Un (1) punto por partido perdido y Cero punto (0) por partido perdido por w.o.

- 3.3. Equipo que pierda w.o. quedará eliminado del torneo.
- **3.4.** Un equipo pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al campo de juego dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del campo de juego sin que haya concluido el encuentro.
- -Se presenta al campo de juego sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un equipo debidamente acreditado a la cancha, dará la victoria al equipo contrario con un marcador de 20 a 0. Si los dos equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.5. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos equipos se tendrá en cuenta el ganador del encuentro entre los empatados.
- En caso de presentarse empate entre más de dos equipos se tendrá en cuenta en estricto orden: Mayor número de cestas a favor, Menor número de cestas en contra, Sorteo.

3.6. DE LOS PARTIDOS

- Para la iniciación de un encuentro deportivo deben estar registrado en panilla de juego mínimo cuatro (4) deportistas, y en el caso de estar cinco (5) deportistas una debe ser Mujer.
- En cada partido se jugaran cuatro (4) periodos de tiempo, de 10 minutos cada uno.

REGLAMENTO DE VOLEIBOL LIBRE

CAPITULO I EQUIPOS PARTICIPANTES

Cada equipo deberá inscribir 12 jugadores como máximo y 8 como mínimo, es decisión de los equipos participantes la inscripción de deportistas de género femenino.

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de equipos inscritos.

- -Si son menos de seis (6) equipos se jugara todos contra todos
- -Si son más de cinco (5) se sorteara por grupos, clasificando dos en cada uno de ellos.
- -Se jugara las siguientes fases por eliminación sencilla, hasta obtener al Campeón.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. REGLAS DE JUEGO

Las reglas de juego serán específicas para este deporte y en ellas se adoptaran las promulgadas por la Federación Internacional de Voleibol – FIVB.

3.2. PUNTUACION

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

- **3.3.** Equipo que pierda w.o. quedará eliminado del torneo.
- **3.4.** Un equipo pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al campo de juego dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del campo de juego sin que haya concluido el encuentro.
- -Se presenta al campo de juego sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un equipo debidamente acreditado a la cancha, dará la victoria al equipo contrario con un marcador de Dos (2) set x Cero (0) y con una puntuación de (50x0). Si los dos equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.5. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos equipos se tendrá en cuenta el ganador del encuentro entre los empatados.
- En caso de presentarse empate entre más de dos equipos se tendrá en cuenta en estricto orden entre los empatados: Mayor número de sets, Mejor cociente de sets, set a favor sobre set en contra, Mejor cociente de tantos, tantos a favor sobre tantos en contra.

3.6. DE LOS PARTIDOS

- -Para la iniciación de un encuentro deportivo deben estar registrado en panilla de juego mínimo cinco (5) deportistas.
- -Los partidos se jugaran a tres (3) sets, y será declarado ganador aquel que gane dos (2) de tres (3) sets.

REGLAMENTO DE FUTBOL SALA

CAPITULO I EQUIPOS PARTICIPANTES

Cada equipo deberá inscribir 12 jugadores como máximo y 8 como mínimo,

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de equipos inscritos.

- -Si son menos de seis (6) equipos se jugara todos contra todos
- -Si son más de cinco (5) se sorteara por grupos, clasificando dos en cada uno de ellos.
- -Se jugara las siguientes fases por eliminación sencilla, hasta obtener al Campeón.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. REGLAS DE JUEGO

Las Reglas de juego que se aplicaran en el "8vo. Torneo Interdependencias 2019" son las de la Federación Internacional de Fútbol Sala con alguna modificaciones.

3.2. PUNTUACION

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido empatado, cero (0) por partido perdido o por w.o.

- **3.3.** Equipo que pierda w.o. quedará eliminado del torneo.
- **3.4.** Un equipo pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al campo de juego dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del campo de juego sin que haya concluido el encuentro.
- -Se presenta al campo de juego sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un equipo debidamente acreditado a la cancha, dará la victoria al equipo contrario con un marcador de tres (3) a cero (0), si los dos equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.5. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos equipos se tendrá en cuenta en estricto orden entre los empatados: Ganador del encuentro entre ellos, Mayor número de partidos ganados, Mayor gol diferencia, Sorteo.
- En caso de presentarse empate entre más de dos equipos se tendrá en cuenta en estricto orden entre los empatados: Mayor gol promedio, Mayor número de goles a favor, Menor número de goles en contra, Mayor gol diferencia, Sorteo.

3.6. DE LOS PARTIDOS

- Para la iniciación de cada encuentro deben estar registrado en planilla de juegos máximo cinco (5), mínimo tres (3) deportista.
- En cada partido se jugaran dos periodos de 20 minutos cada uno.

REGLAMENTO DE FUTBOL TENIS

CAPITULO I EQUIPOS PARTICIPANTES

Cada equipo estará conformado por cuatro (4) jugadores como máximo y dos (2) como mínimo.

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara el sistema de conformación de grupos o Una Doble por Grafica, el que dependerá del número de equipos inscriptos, hasta obtener los equipos que ocupen los tres primeros lugares, pasando de fase en fase.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. PUNTUACION

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido, cero (0) por partido perdido por w.o.

- **3.2.** Equipo que pierda w.o. quedará eliminado del torneo.
- **3.3.** Un equipo pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al campo de juego dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del campo de juego sin que hava concluido el encuentro.
- -Se presenta al campo de juego sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un equipo debidamente acreditado a la cancha, dará la victoria al equipo contrario con un marcador de Dos (2) set x Cero (0), con una puntuación de 30 a 0. Si los dos equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.4. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos equipos se tendrá en cuenta el ganador del encuentro entre los empatados.
- En caso de presentarse empate entre más de dos equipos se tendrá en cuenta en estricto orden entre los empatados: Mayor número de sets, Mejor cociente de sets, set a favor sobre set en contra, Mejor cociente de tantos, tantos a favor sobre tantos en contra.

3.5. DE LOS PARTIDOS

- **3.5.1.** Para la iniciación de cada encuentro deben estar registrado en planilla de juegos mínimo dos (2) deportista.
- **3.5.2.** Un encuentro deportivo se jugara a tres (3) sets, en el que se declarara ganador aquel que gane dos (2) de los tres (3). Cada set se jugara a 15 puntos. Para ganar un set se requiere que el equipo tenga sobre el otro una ventaja de dos (2) puntos, hasta llegar a los 21 puntos, en donde se declara ganador del encuentro así la ventaja sea de un (1) punto.
- **3.5.3.** Se sorteara quien dará inicio al encuentro, poniendo en movimiento el balón desde la línea final de la cancha, con la cabeza o con alguna de sus de sus extremidades inferiores y dirigirla al lado contrario, seguidamente se juega a un pique y tres o dos toque dentro de los límites de su respectivo lado, solo puede haber contacto con las extremidades inferiores, la cabeza y el pecho. No se puede tocar el balón con las manos.

REGLAMENTO DE SAPO

CAPITULO I PARTICIPANTES

Este torneo se jugara en modalidad Individual Femenino y Masculino, y por Equipos Mixto, Cada equipo deberá inscribir 6 jugadores como máximo y 4 como mínimo, de los cuales deben estar inscritas como mínimo una (1) mujeres.

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de Jugadores y/o Equipos inscritos.

- -Si son menos de cinco (6) Jugadores y/o Equipos se jugara todos contra todos
- -Si son más de cinco (5) se sorteara por grupos, clasificando dos en cada uno de ellos.
- -Se jugara las siguientes fases por eliminación sencilla, hasta obtener al Campeón.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. PUNTUACION

Al Jugador o Equipo ganador del chico se asignara dos (2) puntos, al perdedor Un (1) punto y al que pierde por w. o. cero (0).

- **3.2.** El Jugador o Equipo que pierda por w.o. quedara eliminado del torneo.
- 3.3. Un Jugador o Equipo pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al chico dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del chico sin que haya concluido en su totalidad.
- -Se presenta al chico sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un Jugador o Equipo debidamente acreditado, dará la victoria al Jugador o Equipo contrario con un marcador de 40 a 0. Si los dos Jugadores o Equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.4. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos Jugadores o Equipos se tendrá en cuenta el ganador del encuentro entre los empatados.
- En caso de presentarse empate entre más de dos Jugadores o Equipos se tendrá en cuenta en estricto orden entre los empatados: Mayor número de puntos obtenidos, Menor número de puntos en contra, Mayor diferencia de puntos, Sorteo.

3.5. DE LOS CHICOS

- **3.5.1.** Para la iniciación de cada Chico en la modalidad de Equipos Mixto, deben estar registrado en planilla de juegos mínimo cuatro (4) Jugadores, de los cuales una (1) debe ser mujer.
- **3.5.2.** Un chico se jugara teniendo en cuentas las siguientes consideraciones:

-Distancia del tiro 6 metros hombre y 5 metros mujeres

-El chico se jugara a 40.000 puntos. -Moñona Doble puntuación -Corona Gana el Chico

-Sapo 5.000 puntos a favor, 5.000 puntos menos al equipo contrario

-Moñona y Sapo Gana el Chico

-Valor de los Huecos: Lado derecho e Izquierdo – Mil puntos

Centro: 3.000 - 2.000 - 1.000 - 5.000 Puntos

-Se sorteara quien realiza el remate.

REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

CAPITULO I PARTICIPANTES

El torneo se realizara en ambas ramas (Masculino y Femenino), se podrán inscribir en Individual y en dobles mixto.

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de participantes inscritos.

- -Si son menos de seis (6) participantes se jugara todos contra todos
- -Si son más de cinco (5) se sorteara por grupos, clasificando dos en cada uno de ellos.
- -Se jugara las siguientes fases por eliminación sencilla, hasta obtener al Campeón.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. REGLAS DE JUEGO

El torneo de Tenis de Mesa, se regirá en su parte técnica por el reglamento expedido por la Federación Internacional de este deporte – ITTF y por las disposiciones de la organización del torneo.

3.2. PUNTUACION

La puntuación se asignara así: por partido ganado dos (2) puntos, un (1) punto por partido perdido y cero punto (0) por partido perdido por W.O.

- **3.3.** Un jugador que pierda w.o. quedara eliminado del torneo.
- **3.4.** Un jugador pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta al campo de juego dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira del campo de juego sin que haya concluido el encuentro.
- -Se presenta al campo de juego sin la identificación exigida.

PARAGRAFO 1: La no presentación de un jugador debidamente acreditado a la cancha, dará la victoria al jugador con un marcador de dos (2) sets a cero (0), y de (22 x 0) en puntos. Si los dos equipos no se presentan perderán por w.o. quedando eliminados del torneo.

3.5. DESEMPATES

- En la fase eliminatoria o de grupo, en caso de presentarse empate entre dos jugadores, se tendrá en cuenta el ganador del encuentro entre los empatados.
- En caso de presentarse empate entre más de dos jugadores y/o equipos se tendrá en cuenta en estricto orden: Diferencia de sets entre los empatados, diferencia de puntos entre los empatados, de persistir el empate se realizara sorteo.

3.1 DE LOS PARTIDOS

Un encuentro deportivo se jugara a tres (3) sets, será ganador aquel que gane dos (2) de tres (3) sets, cada set se jugara a once (11) puntos, con cambio de servicio cada dos (2) puntos, en caso de empate a diez (10) puntos, se debe ganar por dos (2) puntos de diferencia.



REGLAMENTO DE AJEDREZ

CAPITULO I PARTICIPANTES

El torneo de Ajedrez se realizara en ambas ramas (Masculina y Femenina).

CAPITULO II SISTEMA DE JUEGO

Se jugara de acuerdo al número de participantes inscritos.

- -Si son menos de ocho (8) se jugara todos contra todos
- -Si son más de siete (7) se jugara el sistema suizo.

CAPITULO III NORMAS TECNICAS

3.1. REGLAS DE JUEGO

Las partidas se jugaran de acuerdo a las normas de juego establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE y acogidas por la Federación Colombiana de Ajedrez. (Excepción: Anotación de las Partidas).

3.2. PUNTUACION

Por cada partida ganada se otorgara un punto, medio punto por partida en tablas, Los matches en la rama masculina se disputaran a cuatro puntos y a dos puntos en la rama femenina.

- **3.3.** Un Jugador que pierda por w.o. quedara eliminado del torneo.
- **3.4.** Un jugador pierde por w.o. cuando:
- -No se presenta a la partida dentro del tiempo reglamentario.
- -Se retira de la partida sin que haya concluido.
- -Se presenta a la partida sin la identificación exigida.

3.5. DESEMPATES

EN LA PRIMERA FASE: Los empates en la clasificación final de los grupos se definirán mediante las disposiciones siguientes en su orden:

- Resultado del Match.
- Por el sistema Sonnembor-Berger.
- Por el resultado tablero a tablero en su orden.
- Por conducción de las piezas negras del primer tablero.

EN LA SEGUNDA FASE: En caso de empate en el Match, se definirá por las disposiciones siguientes en su orden:

- Por la sumatoria de puntos ganados a la fecha, teniendo en cuenta tanto las partidas de la primera fase como de la segunda.
- Por los puntos ganados disputados entre si, teniendo en cuenta tanto las partidas de la primera fase como de la segunda.
- Por el resultado tablero a tablero en su orden.
- Por conducción de las piezas negras del primer tablero.

3.6. DE LAS PARTIDAS

3.6.1. TIEMPO: Las partidas comenzaran a la hora que se hayan fijado y el jugador que no se haya presentado dentro de los 30 minutos perderá la partida por w.o., teniendo entendido que el tiempo transcurrido hasta su llegada no le será repuesto si llega antes de concluido el tiempo de espera, Cada jugador tendrá treinta (30) minutos finish.

3.6.2. PROCEDIMIENTOS

Todos los jugadores deberán llevar registro de sus propios jugadas y las de su contendor hasta faltando por lo menos cinco minutos de tiempo, sin este requisito no se podrán tramitar reclamos.

3.6.3. NORMAS ESPECIALES DE JUEGO

- 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 llamara al árbitro, quien verificara 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.
- Si uno de los jugadores o ambos están apurados por tiempo en una partida y realiza.
- En jugadas anormales, como tumbar piezas o hacer imposibles, podrá sancionarse concediendo dos minutos al oponente.
- En caso de mal orden de los tableros en un equipo, le serán anulados todos los puntos del match.
- En la semifinal llevara blancas en el primer tablero, el jugador que haya clasificado en primer lugar de su grupo. En la final el jugador que haya acumulado el mayor número de puntos, incluidas las dos fases anteriores, conducirá las blancas en el primer tablero, en caso de empate, se sorteara.

3.7. OTRAS DISPOSICIONES

Para definir los mejores tableros se seguirá lo siguiente: porcentaje de rendimiento, resultado de la parida, Sonnembor-Beger de contendores. Si es titular deberá jugar el 70%, si es suplente el 50% para ser tenido en cuenta.