



Tipo de Norma: Protocolo
Nombre: Protocolo de olimpiadas de la UTPL
Código: DGMU_PC_1_2023_V1

Fecha	Versión	Cambios realizados
11/04/2023	V1	Creación del documento.

Registro de gestión		
	Nombres y apellidos	Cargo
Elaboración	Mgtr. Patricio Ortega	Coordinador de Deportes, Cultura y Vida Saludable
Proponente	Mgtr. Carmen Abigail Cañar	Coordinadora de Bienestar Universitario
Revisión	Mtr. Cristina Luzuriaga	Abogada Procuraduría Universitaria
Aprobación	Ph.D. Cristina Díaz	Directora General de Misiones Universitarias

Registro manifestación de conformidad	
Nombres y apellidos	Cargo
N/A	N/A

La universidad ha adoptado el lenguaje inclusivo en su Estatuto Orgánico. Sin embargo, la normativa institucional podría utilizar el género masculino para referirse a personas o cargos de manera general, siendo su alcance amplio, abarcando tanto a mujeres y hombres.

Ph.D. Carmen Eguiguren Eguiguren
Procuradora Universitaria



 UTPL <small>UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LÓJA</small>	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

OBJETIVO	1
DESCRIPCIÓN	1
1. GENERALIDADES. -	1
2. DE LA INSCRIPCIÓN Y SUS REQUISITOS	3
3. DEL USO DE UNIFORMES	4
4. DEL CALENDARIO DE JUEGO POR DISCIPLINA	5
5. DISCIPLINAS	5
6. DEL CONGRESILLO TÉCNICO.....	5
7. PLANILLADOR	6
8. PENALIDADES DEPORTIVAS	6
9. IMPUGNACIONES.....	6
10. EJECUCIÓN DE LA GARANTÍA.....	6
11. DE LAS AUTORIDADES DE JUEGO	7
12. FUNCIONES DE VOCALES, JUECES Y ÁRBITROS.....	8
13. DISPOSICIONES ESPECÍFICAS.....	17

OBJETIVO

El objetivo del presente protocolo es promover la práctica deportiva en la comunidad universitaria, la amistad y confraternidad a través del trabajo en equipo.

DESCRIPCIÓN:

1. GENERALIDADES

La Dirección General de Misiones Universitarias a través del Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable será la encargada de

 UTPL <small>UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LIMA</small>	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

realizar las olimpiadas de la UTPL, para lo cual deberá considerar los siguientes aspectos generales:

- a) Las competencias de las diferentes disciplinas se desarrollarán en las instalaciones, fechas y horas programadas por el equipo organizador en cada una de las disciplinas.
- b) Todo representante de los equipos participantes deberá hacer conocer las reglas de juego a los jugadores, dirigentes y barras, para un buen comportamiento en los escenarios deportivos. Las situaciones de orden general no previstas serán resueltas por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable y los jueces de cada disciplina.
- c) Todo equipo inscrito está obligado a nombrar un delegado y un subdelegado, siendo responsabilidad de estas personas promocionar y controlar sus partidos con la supervisión por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable y los jueces de cada disciplina con excepción de las disciplinas que sean de carácter individual.
- d) El delegado o representante de cada equipo está obligado a asistir a las reuniones que convoque el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable y que tendrán como finalidad tratar únicamente temas relacionados con las olimpiadas deportivas.
- e) El representante del equipo o su delegado está obligado a informar a los integrantes de su equipo de los acuerdos tomados en las reuniones que convoque el equipo organizador, así como toda información que se les haga llegar por los canales de comunicación oficiales de la institución referente a las olimpiadas deportivas.
- f) La presencia del representante del equipo o su delegado en la mesa de control mientras juegue su equipo es obligatoria y deberá velar por la correcta inscripción de sus jugadores, firmando la planilla de juego al término del partido.
- g) En el caso que el representante del equipo o su delegado sean jugadores de su equipo y no pudieran estar presentes en la mesa de control a la hora del partido, el equipo podrá nombrar a un miembro como su representante, cuya función como tal sólo regirá mientras dure el partido.
- h) El representante del equipo o su delegado deberá velar por el buen comportamiento de sus jugadores, cuerpo técnico, barra y familiares dentro y fuera del campo de juego.
- i) Cualquier equipo que considere errada la decisión del árbitro y se retire del campo de juego, será penalizado de acuerdo a lo que determine el congresillo con la mayoría de representantes de los equipos.
- j) Los jugadores deberán demostrar juego limpio y sana competición en todas las disciplinas y mantendrán una conducta de respeto hacia los demás jugadores, árbitros, organizadores y el resto de la comunidad universitaria.

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- k) Las programaciones de los encuentros deportivos se darán a conocer por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, en el congresillo, esta podrá ser reformada por situaciones de fuerza mayor por parte de la Equipo Organizador.
- l) Se premiará en todas las disciplinas a los tres primeros lugares.
- m) Las solicitudes para diferir un encuentro deportivo, se realizarán por parte de los equipos cuando exista mutuo acuerdo entre los equipos participantes o situaciones de fuerza mayor debidamente justificados. Esta solicitud será analizada y aprobada por el Área Deportes, Cultura y Vida Saludable.
- n) Si un equipo no se presenta a la hora programada, se registrará como no presentado y se le otorgará los puntos al equipo que se presente. Si la no presentación es de los dos equipos, ninguno de ellos recibirá el puntaje.
- o) Ningún miembro del equipo podrá presentarse en estado etílico a los encuentros deportivos.

2. DE LA INSCRIPCIÓN Y SUS REQUISITOS

2.1. Inscripción. - Para este proceso deberán considerar lo siguiente:

- a. El período de inscripciones será de acuerdo a la calendarización anual establecida por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, no se receptorá inscripciones fuera de este tiempo.
- b. Podrán participar de las olimpiadas deportivas únicamente los deportistas debidamente inscritos.
- c. Los participantes podrán inscribirse en las disciplinas establecidas en este protocolo de acuerdo a la oferta anual que determine el equipo organizador.
- d. Cada equipo deberá presentar la nómina de inscripción de sus jugadores en el formato y a través del medio establecido por el equipo organizador, debiendo adjuntar toda la documentación requerida para el efecto. Las inscripciones que incumplan con esta disposición, no serán aceptadas.
- e. Para formalizar la inscripción del equipo se deberá ingresar un depósito por parte del representante o delegado del equipo. Este valor estará compuesto por una parte de la inscripción y otro como garantía del equipo y se depositará en la cuenta UTPL del Banco de Loja número 2900004371. El comprobante de depósito se deberá entregar en el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, durante el periodo de inscripción.

2.2. Conformación de equipos. - Se tomará en cuenta la participación de los equipos conformados de la siguiente manera.

- a. Docentes y personal administrativo y de servicio organizados bajo los siguientes parámetros:
 - 1. Mantener un contrato de tiempo indefinido con la UTPL.
 - 2. El equipo puede estar conformado por personal de un vicerrectorado, dirección general, facultad, dirección, departamento o unidad, teniendo un límite de tres dependencias.
- b. Empresas que mantienen relación contractual o convencional de al menos un año consecutivo con la UTPL, tales como proveedores, aliados estratégicos, contratistas, asesores, consultores, etc. El personal que va a participar debe tener una relación contractual con la empresa de al menos un año consecutivo, debiendo presentar los justificativos necesarios.
- c. Personas jurídicas relacionadas con la UTPL, tales como: FEDES, ECOLAC, etc. El personal que va a participar debe tener una relación contractual con la persona jurídica de al menos un año consecutivo, debiendo presentar los justificativos necesarios.
- d. Docentes no titulares invitados con contrato vigente durante el desarrollo de las olimpiadas deportivas.
- e. Los *alumni* podrán conformar equipos exclusivamente de *alumni*.

Un participante no puede ser parte de varios equipos en la misma olimpiada deportiva.

2.3. Convocatoria. - La DGMU por intermedio del Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, realizará la convocatoria a inscripciones de las olimpiadas deportivas.

3. DEL USO DE UNIFORMES. - Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados, esto es:

- a) Una camiseta o buzo, las mangas de esta indumentaria deben tener los colores del diseño o color que hayan escogido.
- b) Pantalones cortos, en hombres pantalonetas y en mujeres licras. El guardameta podrá vestir pantalones largos.
- c) Calzado dependiendo la disciplina que vaya a ejecutar, en fútbol se sugiere que sean zapatillas de lona (pupillos) o de cuero blando con suela de goma u otro material similar.
- d) Deberán tener la numeración en la camiseta y pantaloneta de manera obligatoria (en la camiseta deberá estar la numeración en la espalda y en el frente obligatorio de modo que sea visible para los árbitros y asistente. De no acatar mencionada disposición no podrán ser parte del partido.

 UTPL <small>UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LIMA</small>	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- e) El uniforme no deberá tener mensajes políticos, religiosos ni personales, pero si logos de auspiciantes del equipo que participará.
- f) Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento, ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas u objetos corto punzantes).
- g) Si existiese similitud de colores de los equipos, mediante sorteo el equipo perdedor se pondrá los chalecos respectivos.

4. DEL CALENDARIO DE JUEGO POR DISCIPLINA. - El calendario de juegos para cada uno de los deportes será elaborado por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, el mismo que establecerá los grupos, los encuentros, lugar, fechas y horarios de realización de las competencias en cada uno de las disciplinas a realizarse, mismo que podrá modificarse o ajustarse a las circunstancias del evento, con el correspondiente aviso al representante del equipo o su delegado por medio del correo electrónico y en la página web de eventos.

5. DISCIPLINAS. - Las disciplinas que se llevarán a cabo son las que se describen a continuación:

- a) Tenis de Mesa: masculino y femenino
- b) Ajedrez: mixto
- c) Atletismo: masculino y femenino
- d) Fútbol 9: masculino
- e) Fútbol sala: femenino
- f) Fútbol tenis masculino
- g) Baloncesto: masculino y femenino
- h) Baloncesto 3x3 femenino.
- i) Ecuavoley: masculino
- j) Natación: masculino y femenino
- k) Ciclismo: masculino y femenino
- l) Fútbolín: masculino y femenino
- m) Juegos tradicionales o de retos: grupal mixto
- n) Carrera atlética 5k: masculino y 3k femenino
- o) Otras que determine el equipo organizador

6. DEL CONGRESILLO TÉCNICO. - Son reuniones por cada disciplina en las que se informa al representante del equipo o su delegado las particularidades respecto del desarrollo de esa disciplina. Se realizará antes de las fechas establecidas para la competencia en cada disciplina, así como el sorteo de los equipos para establecer la conformación de los grupos, los encuentros, lugar, fechas y horarios.

 UTPL <small>UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LIMA</small>	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

Los cambios de programación o ejecución en cada disciplina ocurridos por situaciones fortuitas o actividades institucionales, será de potestad únicamente del equipo organizador, quienes comunicarán de manera directa a los representantes de los equipos o sus delegados.

7. PLANILLADOR. - El planillador es la persona que se encarga de receptor y verificar el documento legal de identidad de cada uno de los participantes previo al inicio del encuentro deportivo. Además, se encargará de registrar en la planilla otorgada previamente por el Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable todos los acontecimientos presentados durante el encuentro deportivo, sean estos: puntos, faltas, descalificaciones, expulsiones, firmas y resultado final.

8. PENALIDADES DEPORTIVAS. - El planillador deberá informar por escrito al Área de Deportes, Cultura y Vida Saludable, todos los incidentes que se produzcan durante el desarrollo de cada encuentro.

En caso suplantación de identidad, el responsable se acogerá a lo establecido en el Reglamento de Ética y Régimen Disciplinario UTPL, sin perjuicio a la penalidad deportiva que se pudiera aplicar.

Las conductas antideportivas de los jugadores podrán ser penalizadas con la expulsión de los mismos del encuentro deportivo considerando el informe del Planillador y equipo organizador. Esta penalización podrá equivaler a 2 o más partidos de suspensión.

9. IMPUGNACIONES. - Se podrá realizar impugnación de las penalizaciones deportivas, por parte del representante del equipo o su delegado, la misma que deberá constar en la hoja de juego de forma expresa y será resuelta por el equipo organizador. El representante del equipo podrá presentar los argumentos y pruebas de impugnación hasta 2 días laborables contados a partir de la finalización del encuentro deportivo.

En caso de comprobarse la actuación ilegal de deportistas de los Equipos durante las fases: clasificación, semifinal o final, el Equipo Organizador adoptará las medidas pertinentes.

10. EJECUCIÓN DE LA GARANTÍA. - Los equipos podrán perder su garantía monetaria, en los siguientes casos:

a) En caso de no asistir a uno de los congresillos convocados por el Área Deportes, Cultura y Vida Saludable.

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- b) En caso de no asistir al evento de inauguración de las Olimpiadas deportivas UTPL con al menos 10 deportistas.
- c) En caso de ausencia injustificada a un encuentro de cualquiera de las disciplinas que se encuentre inscrito.

Los equipos que no incurran en las conductas antes descritas, una vez finalizada las olimpiadas deportivas, podrán solicitar al Área Deportes, Cultura y Vida Saludable la devolución de la garantía.

11. DE LAS AUTORIDADES DE JUEGO

11.1 . Autoridades de Juego en Tenis de Mesa:

- a. El juez general
- b. Los árbitros

11.2 . Autoridades de Juego en Ajedrez:

- a. El árbitro general

11.3 . Autoridades de Juego en Atletismo y Maratón 5K:

- a. Jueces de salida
- b. Jueces de llegada
- c. Coordinador de la actividad.

11.4 . Autoridades de juego en fútbol 9 Masc., Fútbol Sala Masc. y Fem. y en el Fútbol Tenis Masc.

- a. El árbitro
- b. El vocal de turno, de mesa o planillador.

11.5 . Autoridades de Juego en Baloncesto Masc. y Fem.

- a. Los Árbitros
- b. Anotador o el ayudante del anotador
- c. El Cronometrador.

11.6 . Autoridades de Juego en Baloncesto Femenino 3x3

- a. El Árbitro
- b. El Anotador/cronometrador

11.7 . Autoridades de Juego en Ecuavoley

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- a. El Juez que es la máxima autoridad dentro del campo de juego;
- b. El Árbitro, que oficiará como auxiliar del Juez;
- c. Dos ayudantes de línea, que observarán la caída de la bola, y;
- d. Un vocal de turno, de mesa o planillero, que es el encargado de llenar las planillas de juego y anotar los puntos en cada set.

Ninguna autoridad deberá ser reemplazada; excepto por fuerza mayor debidamente comprobada.

12. FUNCIONES DE VOCALES, JUECES Y ÁRBITROS

12.1 DISCIPLINA DE TENIS DE MESA. – En esta disciplina, las funciones de jueces y árbitros serán:

1. El Juez General es el encargado del sorteo, organización de las planillas de juego y coordinación arbitral.
2. Los árbitros son los encargados del control del puntaje en cada partido y llevar con normalidad los encuentros e informar al juez general los resultados de cada encuentro.

12.2 DISCIPLINA DE AJEDREZ. – En esta disciplina, las funciones de árbitros serán:

1. El árbitro velará porque se cumplan las Leyes del Ajedrez.
2. Garantizar el juego limpio.
3. Actuar en el mejor interés de la competición.
4. Asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.
5. Asegurarse de que los jugadores no sean molestados.
6. Supervisar el desarrollo de la competición.
7. Tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.
8. Seguir las reglas o directrices anti-trampas
9. El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá penalización a los jugadores.
10. El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.
11. El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.
12. El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez.
13. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están

autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

14. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

12.3 DISCIPLINA DE ATLETISMO. - Las funciones del secretario de la competición y jueces/árbitros serán las dispuestas en este artículo:

1. Un juez de salidas y un juez de llegada deberán ser las personas responsables en la verificación y aprobación de los lugares y tiempos que realicen y lugar en el que los atletas lleguen.
2. Se designará uno (o varios) Juez (Jueces) Árbitro(s), según sea necesario, para las Carreras, para las Pruebas Combinadas.
3. Los jueces árbitros asegurarán que se cumpla las reglas y decidirán sobre cualquier cuestión técnica que surja durante la competición que no haya sido prevista en las presentes reglas.
4. Pruebas de carreras y de las pruebas que se celebren dentro de la pista, tendrá facultades para decidir el orden de clasificación en una carrera solamente cuando los jueces de llegada, del puesto o puestos en disputa, no puedan llegar a una decisión.
5. Las advertencias y exclusiones serán anotadas en la hoja de resultados y serán comunicadas al secretario de la Competición y al resto de jueces árbitros. El juez árbitro podrá reexaminar una decisión en base a cualquier prueba disponible, siempre que la nueva decisión sea todavía aplicable. Normalmente este reexamen podrá ser efectivo solamente antes de la entrega de medallas para la prueba en cuestión o antes de cualquier decisión tomada por el jurado de apelación.
6. Si, a juicio de un juez árbitro, surgen circunstancias en una competición que exijan, con toda justicia, volver a repetir una prueba o una parte de la prueba, está facultado para declarar nula la prueba en cuestión y hacerla celebrar de nuevo, bien el mismo día o en fecha posterior, según decida.
7. Cuando un atleta con una discapacidad física participe en una competición que se desarrolle bajo estas reglas, el juez árbitro respectivo puede interpretar o permitir una variación de todo artículo aplicable con el objetivo de permitir al atleta participar a condición de que la adaptación no le proporcione una ventaja sobre otro atleta que participe en la misma prueba.

12.4 DISCIPLINA DE BALONCESTO Y BALONCESTO FEMENINO 3X3.- Las obligaciones del vocal de mesa o planillador serán:

1. Llenar íntegramente la planilla de juego con los datos relacionados al desarrollo del encuentro en el que consten, los nombres de los

- equipos participantes; los nombres y números de jugadores titulares y suplentes, el nombre del representante de cada equipo, así como los de las autoridades del encuentro;
2. Guardar un registro de los nombres y de los números de los jugadores que han de iniciar el partido y de todos los sustitutos que participen en él. Cuando se cometa una infracción de estas reglas relativa a la inscripción de los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido, las sustituciones o los números de los jugadores, notificará, tan pronto como sea posible, el descubrimiento de esta infracción al árbitro más próximo.
 3. Registrar las faltas personales y técnicas señaladas a cada jugador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando se señale la 5ª falta de un jugador. De igual modo debe registrar las faltas técnicas señaladas a cada entrenador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando un entrenador sea descalificado y deba abandonar el partido.
 4. Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto, lo registrará y comunicará al entrenador a través de un árbitro, cuándo el entrenador no disponga de más tiempos muertos en el periodo.
 5. Indicará el número de faltas cometidas por cada jugador, levantando de una manera visible para ambos entrenadores, el indicador de faltas con la cifra correspondiente al número de faltas cometidas por ese jugador.
 6. Colocará el marcador de faltas de equipo en la mesa de anotadores, una vez que el balón esté vivo, en el extremo más próximo al banco del equipo infractor, después de la 4ª falta de equipo, personal o técnica, cargada a cualquier jugador en ese periodo. Controlar los cambios de los jugadores y llevar el control de los tiempos de descanso, solicitados por cada equipo en cada set;
 7. Autorizar los cambios de jugadores a producirse, para lo cual indicará al Juez del encuentro cuando la bola esté fuera de juego;
 8. Firmar la planilla de juego en unión de los capitanes de cada equipo y el Juez del encuentro, para conocimiento de Equipo Organizador;
 9. Señalar en forma clara el equipo ganador del encuentro y el marcador.
 10. Autorizar los cambios respectivos. El reingreso de un jugador, no será en el mismo set.
 11. Receptar las impugnaciones durante el juego, anotar las características de quien la realiza, que pertenezca al equipo contendor, e informar claramente la causa de la impugnación, si es el caso retirar la prenda objeto del reclamo y su similar para comparar y en caso de negarse informar en la planilla detalladamente.

12. Los miembros de la mesa de control y dirigentes del Área de Deportes, Cultura y Espacios de Vida Saludable, que por presión o exigencia de directivos o cualquier integrante de los equipos participantes en un encuentro se vieran insultados, agredidos, deberán exponer de manera clara en su informe los hechos sucedidos e identificar a los dirigentes y/o deportistas para que puedan proceder de acuerdo al Reglamento de Ética Institucional.

12.4.1. El Ayudante del Vocal o Cronometrador. Sus obligaciones serán:

- a) Manejar el tablero electrónico del puntaje de cada equipo en forma progresiva y exacta y ayudará al anotador o vocal de mesa.
- b) El cronometrador estará provisto de un reloj de partido y un cronómetro y cumplirá con las siguientes disposiciones:
 1. Guardar un registro del tiempo de juego y del tiempo de detención.
 2. Avisar a los equipos y a los árbitros, al menos, con tres minutos de antelación, antes que comiencen el primer y tercer periodo.
 3. En los tiempos muertos registrados el cronometrador debe poner en marcha un cronómetro y hacer sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos desde su comienzo.
 4. Asegurar que su señal acústica suena de modo potente y de forma automática al final del tiempo de juego, de cada periodo o periodo extra. Si esta señal no suena o no se ha oído, el cronometrador debe valerse de cualquier otro medio a su disposición para avisar inmediatamente a los árbitros.
- c) La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj del partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto, cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto, o por un tiro libre.
- d) En consideración de lo descrito en los literales anteriores se tomará en cuenta lo siguiente:
 1. El reloj de partido se pondrá en marcha, cuando:
 - I. Durante un salto entre dos, el balón es legalmente palmeado por un saltador.
 - II. Después de un tiro libre fallido y con el balón vivo, el balón es tocado por un jugador en el terreno de juego.
 - III. Durante un saque, el balón toca a un jugador en el terreno de juego.

2. El reloj del partido se parará cuando:

- I. Termine el tiempo de juego, al final de cada periodo o periodo extra.
- II. El árbitro haga sonar su silbato mientras el balón vivo.
- III. La señal de los 24 segundos suene mientras el balón esté vivo.
- IV. Un cesto es anotado contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- V. Un cesto es anotado en los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o periodo extra

12.4.2. De los Árbitros. Los señores árbitros son la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus alrededores, sus decisiones deberán respetarlas todos por igual (deportistas, dirigentes, cuerpo técnico, hinchas, etc.), será la única persona que se encargue de dirigir desde el inicio hasta el final del encuentro deportivo o actividad que se desarrolle. Sus potestades y obligaciones serán:

- a) Inspeccionar y aprobar todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- b) Designar el reloj oficial del partido, el dispositivo de 24 segundos y el cronómetro, y reconocerá a los oficiales de mesa, como tales.
- c) No permitir que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones
- d) Administrar un salto entre dos en el círculo central para el comienzo del (1er) primer cuarto y (3er) tercer cuarto y cualquier período extra.
- e) Examinar cuidadosamente el acta al final del tiempo de juego del 2° y 4° periodo, y de cada periodo extra si lo hubiera, y siempre que lo considere necesario para aprobar el tanteo
- f) Tomar la decisión final siempre que sea necesario o cuando los auxiliares no estén de acuerdo. Para tomar esta decisión podrá consultar al árbitro auxiliar y/o los oficiales de mesa.
- g) Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en este manual.
- h) Es atribución de los señores árbitros suspender un encuentro por razones técnicas o disciplinarias.
- i) Cuando exista la suspensión del partido, los árbitros deberán especificar claramente la causa de la suspensión.
- j) Si los árbitros suspenden un encuentro por alguna razón de impedimento físico, el mismo podrá ser reiniciado con la conducción de otro árbitro.

- k) Los árbitros no deberán ser agredidos de obra, antes, durante o después del encuentro, quienes lo hicieran se acogerán a lo establecido en el Reglamento de Ética Institucional previa denuncia por escrito de los afectados.
- l) El señor árbitro que no realice correctamente el informe en la planilla (entendiéndose; como borrones, manchones, etc.) se acogerá a un llamado de atención del equipo organizador.
- m) El árbitro que no envíe el informe ampliado que solicite el Equipo Organizador, será amonestado por el equipo organizador.

12.5. DISCIPLINA DE FÚTBOL 9 Y FÚTBOL SALA. - Las funciones de vocal de mesa son las siguientes:

- a) Presentarse a la mesa quince (15) minutos antes de la hora programada para el inicio del primer encuentro.
- b) Recibir los carnets de cancha de los jugadores, debidamente legalizados;
- c) Prohibir el ingreso de jugadores que no se hallen debidamente calificados, correctamente uniformados o en condiciones no aptas para la práctica del fútbol.
- d) Controlar los cambios de los jugadores durante el encuentro.
- e) Prohibir el reingreso de un jugador que haya sido sustituido o expulsado.
- f) Coordinar con los árbitros los horarios de inicio de los partidos.
- g) Evitar que existan personas extrañas en el campo de juego, en coordinación con el árbitro.
- h) Junto con el árbitro serán las únicas personas que informarán en la planilla acerca de lo sucedido durante el partido; además deberá hacerlo en forma pormenorizada en la misma planilla de juego.
- i) Proporcionar los chalecos al representante o capitán del equipo sorteado, responsabilizándose de su devolución.
- j) Señalar a mano con paleta alzada los minutos de adición que señale el árbitro en cada tiempo, siempre y cuando hayan existido interrupciones en el mismo.
- k) No responsabilizarse por la custodia de algún bien material de jugadores, árbitros, delegados, socios simpatizantes, entrenadores o cualquier persona.
- l) Los señores vocales que por presión o exigencia de directivos o cualquier integrante de los equipos participantes en un encuentro se vieran obligados a aceptar la actuación de un jugador en forma antirreglamentaria, deberán exponer de manera clara en su informe los hechos sucedidos, identificar a los infractores para que puedan ser penalizados de acuerdo al presente documento.

12.5.1. Del Árbitro. - El campeonato será arbitrado por jueces externos a la institución que pertenecen al gremio de árbitros de Loja y se registrarán por el presente reglamento y por las reglas de juego tradicionales del fútbol con excepción de la regla del fuera de juego. El árbitro es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus fallos son inapelables. Sus funciones son las siguientes:

- a) Dar inicio a los partidos en coordinación con el vocal de mesa en cumplimiento del horario señalado en la programación.
- b) Es atribución del señor árbitro, suspender un encuentro por razones técnicas o disciplinarias
- c) En caso de suspender un partido por causas ajenas a la organización, deberá informar por escrito en la planilla de juego.
- d) El señor árbitro podrá presentarse al campo de juego hasta con un tiempo máximo de 15 min. antes de la hora programada. En caso de no hacerlo, se considerará como falta y los equipos podrán solicitar al vocal la colaboración de un señor árbitro particular. Una vez iniciado el encuentro no se aceptará justificación alguna de reclamo por presencia arbitral y será declarado válido. Por ningún concepto se suspenderá un encuentro.
- e) El señor árbitro que no se presentare a dirigir un encuentro, será multado con un valor igual al costo del arbitraje del partido, debiendo ser descontado de sus honorarios.
- f) De comprobarse que el señor árbitro se presente a dirigir un partido encontrándose en estado etílico, no se le permitirá dirigir y los equipos deberán buscar un árbitro para el desarrollo del encuentro.
- g) Coordinar con el Vocal de Mesa que la tolerancia para iniciar el partido no exceda los 10 (diez) minutos contados a partir de la hora programada, dicha tolerancia se registrará a partir del momento en que el árbitro dé el pitazo de aviso, una vez cumplido el tiempo de tolerancia (diez minutos), el árbitro volverá a tocar el silbato en el centro del campo, declarando perdedor por no presentación, al equipo que exceda este plazo.
- h) Señalar al Vocal de Mesa el tiempo que va a adicionar, para que este lo indique a mano o con paleta alzada.
- i) Presentar su informe en la planilla de juego sobre las incidencias del partido al concluir el mismo en forma pormenorizada y detallada.
- j) Velar por la integridad física de los jugadores durante el desarrollo del encuentro.
- k) Usar las siguientes tarjetas: amarilla para amonestación, roja para expulsión

- l) Mantener un comportamiento adecuado al cargo que representa, guardando la cordura necesaria en caso de incidencias extradeportivas.
- m) Hacer respetar las normas de juego establecidas para cada disciplina, demostrando imparcialidad en sus decisiones.
- n) No permitir a ningún jugador su participación en el partido, que no esté correctamente uniformado. Eso significa similitud en los colores y modelos proporcionados para el presente campeonato
- o) Las consultas referentes a la interpretación de las reglas de juego, debe ser resuelto inmediatamente por el árbitro.

12.6. DISCIPLINA DE FÚTBOL TENIS MASCULINO. - Las Funciones del Árbitro serán:

- a) El partido será dirigido por un árbitro. Otro número de árbitros puede ser declarada por el Equipo organizador en curso. El apoyo de los jueces de línea es bienvenido.
- b) Todos los miembros del equipo (jugadores, entrenadores, jefes de equipo, etc.) en el terreno de juego, están obligados a acatar las instrucciones del árbitro.
- c) Dar permiso para el inicio del partido
- d) Dar instrucciones para el inicio del juego o su interrupción
- e) Juzga los errores de un equipo (jugador) y decide (arbitra) cual es el equipo (jugador) que recibe un punto.
- f) Dicta "nueva pelota" en caso de no tener claro una decisión diferente de lo que ha pasado
- g) Control de la puntuación del partido
- h) Dar instrucciones para arreglar el uniforme de juego, líneas, área de juego, etc.
- i) Juzga los jugadores y el comportamiento de los otros componentes oficiales de un equipo y darles las penalidades oportunas.
- j) Autorización y control de las sustituciones de jugadores y tiempos muertos
- k) Medir y mantener los tiempos de ejecución de los servicios
- l) Utilizar el silbato y las señales oficiales
- m) Arbitrar el partido de acuerdo con las Reglas de Fútbol -Tenis válida en el tiempo de la Competición en curso
- n) Decidir si se cumplen las condiciones (el tiempo, visibilidad, etc.) para iniciar / continuar un partido.

12.7. DISCIPLINA DE ECUAVOLEY MASCULINO. - Las funciones del vocal de mesa serán las siguientes:

- a) En todo partido válido por el campeonato deberá actuar un Vocal de Mesa, quien será el encargado de supervigilar todo lo relacionado con la inscripción reglamentaria, sustituciones, puntaje en cada set en la planilla de juego de los equipos y sus jugadores.
- b) Su ubicación será a un costado del árbitro principal para tomar nota de las incidencias de cada encuentro.

12.7.1. Funciones de ayudante de línea. – Serán las siguientes:

- a) Serán en número de tres y se colocarán uno al frente del árbitro central, es decir al otro lado de la cancha de juego y los otros dos diagonalmente opuestos en las esquinas de la cancha, a una distancia mínima de dos metros de ella.
- b) Controlar la caída de la bola a lo largo de la línea de fondo próxima a él;
- c) Controlará que el jugador contrario en el momento de pasar la bola no pise la línea del medio campo de juego.
- d) Señalar las bolas que caen dentro o fuera de la cancha, bajando o levantando la banderola, respectivamente; y,
- e) Señalar las faltas de los jugadores al momento de realizar la batida.

12.7.2. Funciones del árbitro. - Serán las siguientes:

- a) Para la elección inicial del campo de juego o del saque inicial, el Juez en presencia de los capitanes de ambos equipos, procederá a efectuar el sorteo. El equipo favorecido decidirá si escoge la cancha o realiza la batida, si escoge la batida, el otro equipo escogerá la cancha.
- b) Para iniciar el partido, hará sonar el silbato, señalando cuál equipo debe efectuar el saque inicial.
- c) El Juez determinará en forma clara, la consecución de los puntos que vaya consiguiendo cada equipo y determinará los cambios de saque.
- d) Se colocará en el costado opuesto donde se encuentra el ayudante de línea y bajo la red.
- e) Controlará las infracciones cometidas por los jugadores, relacionados con el traspaso de la mano en bola pasada sobre la red y colgarse de la red, pues constituyen falta técnica.
- f) Controlará la invasión del plano vertical, bajo la red con cualquier parte del cuerpo, cuando un jugador hace un ademán con el fin de atraer la atención del rival para obstaculizar o molestarlo, directamente en el dominio que pueda tener sobre el balón;
- g) Tendrá a su cuidado el control correspondiente de que ningún jugador tenga contacto con la red o los postes sujetadores de la

misma y que tampoco invada con ninguna parte del cuerpo la línea divisoria de la cancha y menos aún el campo de juego del equipo contrario, puesto que estos hechos constituyen falta técnica.

- h)** Señalar las faltas de los jugadores al momento de realizar la batida.
- i)** Deberá controlar la conducta de los directivos, directores técnicos, auxiliares o jugadores suplentes que se encuentren fuera de la cancha.
- j)** Controlará las bolas que en su costado pasen fuera del limitador de la red.

13. DISPOSICIONES ESPECÍFICAS

13.1. DISCIPLINA DE TENIS DE MESA

- a.** Se jugarán sólo la prueba de individual en ambos sexos: individual masculino, individual femenino
- b.** Las situaciones de orden técnico serán resueltas de acuerdo al Reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa. Las situaciones de orden general no previstas en este Reglamento serán resueltas por el Juez General.
- c.** Los árbitros participantes serán designados por el Juez General.
- d.** Una vez llamados los deportistas a presentarse en su mesa de juego se esperarán 10 minutos a que se presente, caso contrario perderá ese encuentro.
- e.** En la prueba de individuales se conformarán grupos en la primera instancia con un mínimo de 3 y un máximo de 4 jugadores por grupo, donde clasificarán los dos primeros jugadores a las llaves finales las cuales serán por simple eliminación.
- f.** Todos los partidos serán al mejor de cinco juegos.
- g.** El Juez General determinarán la forma más equitativa para sortear a los jugadores inscritos, utilizando siempre los criterios ITTF.
- h.** Los competidores deberán usar exclusivamente ropa y zapatos propios para competencias de Tenis de Mesa (ropa deportiva). Todos los deportistas deberán usar color de vestimenta diferente al color de la bola de competencia (la pelota será de color blanco).
- i.** En lo que concierne a las apelaciones en la disciplina de Tenis de Mesa, las que surjan en el momento del torneo no pueden

- sobrepasar un máximo de 10 minutos para la solución del mismo con conocimiento previo de árbitros y organizadores.
- j.** Cada jugador que gane un encuentro se hace acreedor a un punto a más de los puntos a favor y en contra para los análisis de rendimiento. Esto según la fase competición que es inicialmente.
 - k.** La ubicación de los deportistas en los grupos es por orden alfabético de sus apellidos y nombres, en ese orden, por lo tanto, los primeros grupos competirán inicialmente a partir de las 19:15. (Lista que previamente será entregada a los organizadores para su respectiva promoción y publicidad según crean conveniente).
 - l.** Cada grupo tendrá un mínimo de 5 deportistas, los mismos que jugarán todos contra todos, en 3 sets a 11 puntos. Esta modalidad el cambio de saque es cada dos puntos (el mismo que es sorteado al inicio del encuentro), en caso de igualar ambos jugadores a 10 puntos se jugará hasta el doce y así sucesivamente hasta tener una ventaja de dos puntos para acreditarse el set y además el saque es 1 a 1.
En caso de llegar al tercer set al llegar a la suma de 10 puntos entre ambos jugadores se debe realizar el cambio de lado en la mesa.
 - m.** El orden de ubicación de las mesas será de 4 para varones y 2 para mujeres inicialmente, con un total de 10 grupos aproximados al momento de realizar este reglamento en varones y 4 en mujeres.
 - n.** Pasarán o clasificará a la siguiente fase en el caso de los varones los primeros de cada grupo y los dos mejores segundos, para estos últimos o en caso de los primeros lugares se considerará el promedio de puntos de diferencia evaluado por los registradores o árbitros del torneo. En el caso de las mujeres clasificarán las dos mejores de cada grupo.
 - o.** Es indispensable que todos los grupos ayuden en las diferentes tareas que representa un juego. Considerando que 2 deportistas están en juego los 3 restantes se altera las siguientes actividades: 2 pasabolas (para cada lado opuesto) y un juez que será quien registre en su marcador el resultado punto a punto, hasta el final del juego a 3 sets y posteriormente llenar la planilla respectiva con los puntos que obtuvieron cada jugador.
 - p.** En varones la fase clasificatoria dará como resultado 12 deportistas, los cuales serán analizados y ubicados de acuerdo al rendimiento en 4 grupos de tres jugadores, los mismos que

jugarán todos contra todos a 3 sets de 21 puntos y el mejor pasará a la semifinal y la consecuente final.

- q. En el caso de las mujeres clasificará a los cuartos de final, semifinal y respectiva final a 3 sets de 21 puntos. Esta modalidad el cambio de saque es cada cinco puntos (el mismo que es sorteado al inicio del encuentro), en caso de igualar ambos jugadores a 20 puntos se jugará hasta el 22 y así sucesivamente hasta tener una ventaja de dos puntos para acreditarse el set y además el saque es 1 a 1.
- r. En caso de llegar al tercer set al llegar a la suma de 20 puntos entre ambos jugadores se debe realizar el cambio de lado en la mesa.
- s. La no presentación oportuna de un deportista a la hora y momento de llamado para el juego será penalizada con la pérdida de sus puntos y entregado a su rival con el marcador de 11 a 0 los dos sets.

13.2. DISCIPLINA DE AJEDREZ

- a. Se aplicará el sistema suizo a 6 rondas, los jugadores serán renqueados de acuerdo a su rendimiento cada ronda. Si el deportista no se presenta en 2 rondas sin justificación, será retirado del torneo.
- b. Sobre el sistema de puntuación: Para efectos del puntaje individual, cada competidor se hará acreedor a:(1) Un punto por partida ganada.
 - 1. (0,5) Medio punto por partida tablas.
 - 2. (0) Cero puntos por partida perdida.

La ubicación final determinará las medallas para la premiación.

- c. Sobre el sistema de puntuación por jugador: En caso de empate entre dos o más jugadores se utilizará los siguientes criterios de desempate:
 - 1. 2 juegos de blitz de 5 minutos a finish con cada color
 - 2. Suma de los match points de todos los oponentes jugados excluyendo el más bajo.
 - 3. Resultado entre ellos, si se aplica
 - 4. Performance
 - 5. Sonneborg Berger
 - 6. Partidas ganadas
 - 7. Partidas ganadas con negras.

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

8. Tolerancia: El tiempo de espera para reclamar la victoria por no presentación del oponente será de 10 minutos, contados a partir de la hora señalada para el comienzo de cada ronda

13.3. DISCIPLINA DE ATLETISMO

- a. El ingreso a la pista atlética solo lo harán los participantes en las diferentes pruebas con los jueces encargados de cada prueba.
- b. Las pruebas se desarrollarán de acuerdo al número de equipos y de inscritos en cada prueba por rondas. Se ruega puntualidad en la asistencia.
- c. Sobre **la carrera de velocidad**: El número de carriles que tiene la cancha para en base a ello determinar el número de participantes.
- d. Sobre **la Llegada y Cronometraje**:
 1. Los atletas serán clasificados en el orden en que cualquier parte de sus cuerpos (esto es, el tronco, pero no la cabeza, el cuello, los brazos, las piernas, las manos o los pies) alcance el plano vertical del borde más próximo de la línea de llegada, tal como se ha definido anteriormente.
 2. El tiempo se medirá hasta el momento en que cualquier parte del cuerpo del atleta (es decir el tronco, pero no la cabeza, el cuello, brazos, piernas, manos o pies) alcance el plano vertical del borde más próximo de la línea de llegada.
 3. Deberán registrarse los tiempos de todos los que alcancen la meta.
 4. Para el cronometraje manual, los Cronometradores (juez árbitro) deberán estar en línea con la meta y, donde sea posible, deberán situarse, por lo menos, a 5 m de la calle externa de la pista.
 5. Los tiempos parciales e intermedios se registran, por miembros del Equipo de Cronometraje.
- e. Sobre las Eliminatorias y Series:
 1. Se efectuarán rondas preliminares en carreras en las que el número de atletas sea demasiado elevado para permitir que la Competición se desarrolle satisfactoriamente en una sola ronda (final directa). Cuando se celebren rondas preliminares, todos los atletas deberán participar en éstas, y obtener su calificación para las rondas siguientes.
 2. Las rondas preliminares serán elaboradas por el equipo Organizador.

13.4. DISCIPLINA DE BALONCESTO

 UTPL <small>UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LIMA</small>	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- a.** De Las Reglas Generales de Juego: El puntaje oficial de los encuentros es el siguiente:
1. Dos puntos por partido ganado.
 2. Un punto por partido perdido,
 3. Cero puntos por partido no presentado.
- b.** Los encuentros en estas Olimpiadas se realizarán de conformidad con lo aprobado y establecido en este Reglamento del torneo, en caso de discrepancia se tomará en cuenta el Reglamento de la FIBA en la parte que corresponda.
- c.** La ubicación de los Equipos durante el desarrollo del campeonato, se definirá de acuerdo a la reglamentación de la FIBA, tomando en cuenta la modalidad del campeonato adoptada.
- d.** Solamente el primer encuentro de cada jornada deportiva en esta disciplina deberá iniciarse con un máximo de 10 minutos de retraso de la hora programada. El tiempo de iniciación de un encuentro deberá ser controlado por los señores árbitros y los miembros de la mesa de control. En la primera fase se jugarán cuatro períodos corridos de 10 minutos cada uno; solo en el cuarto periodo de existir una diferencia menor a 10 puntos se jugará los dos últimos minutos cronometrados. En la segunda etapa los partidos a finish serán cronometrados.
- e.** El fixture de Juego se lo realizará de la siguiente manera de acuerdo al congresillo técnico realizado:
1. En la categoría masculina y femenina se conformarán grupos de 4, 5, 0 6 equipos cada grupo de acuerdo al número de equipos inscritos, en cada grupo se jugará todos contra todos garantizando que cada equipo juegue tres o cuatro partidos cada uno.
 2. En la segunda etapa clasificarán los dos primeros de cada grupo o a su vez los dos primeros de cada grupo y dos mejores terceros entre todos los grupos, de los cuales saldrán 8 equipos en total clasificados.
 3. La tercera etapa se realizará con los ocho equipos mejor puntuados y los encuentros se realizarán de la siguiente manera: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5, La cuarta etapa se llevará a cabo de la siguiente manera: Ganador 1º partido vs. Ganador 4º partido y Ganador 2º partido vs. Ganador 3º partido.
 4. La etapa final se llevaría a cabo de acuerdo a los encuentros realizados en la etapa anterior o semifinal, entre el Perdedor 1º partido vs. Perdedor 2º partido (por el tercer puesto) y entre el

Ganador 1º partido vs. Ganador 2º partido (por el segundo y primer puesto).

f. En la fase de clasificación se decidirá cómo determina las siguientes reglas:

1. La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su historial de victorias y derrotas, otorgando dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y cero (0) puntos por partido perdido por incomparecencia.
2. Si por alguna razón para la clasificación, un equipo no se presenta e incide en la clasificación de terceros, se considerará la puntuación de los equipos involucrados, los partidos ganados 20 a 0 para cada equipo.

g. Interpretación para equipos igualados:

1. Si hay dos equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden. Se interpreta de esta manera:
 - 1.1. Se verifica quién gano a quien, si hay un solo partido, pero si hay dos partidos jugados entre sí y empataron en puntaje se hace la diferencia del gol promedio entre los dos partidos jugados.
 - 1.2. En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.
2. Si hay más de dos equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos empatados.
3. Si hay tres o más equipos empatados en puntaje para la clasificación, se hace la diferencia del gol promedio entre los tres equipos o más equipos empatados en los partidos jugados entre ellos. Se interpreta de esta manera:
 - 3.1. Si sigue habiendo equipos empatados después de establecerse esta segunda clasificación, se utilizará el promedio de puntos para determinar el orden, teniendo en cuenta únicamente el resultado de los partidos disputados entre estos equipos.

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

3.2. En caso de que continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

13.5. DISCIPLINA DE BALONCESTO

- a. Un equipo perderá el partido por incomparecencia (“Forfeit”) si a la hora de inicio asignada no está presente en la cancha de juego con 3 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el resultado del juego será w-0 o 0-w (“w” por victoria).
- b. Sobre la cancha y bola:
 1. El juego será jugado en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasto. Una superficie regular de juego 3x3 consiste de 15m (ancho) x 11m (largo).
 2. La cancha tendrá una zona del tamaño de regular en una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiro libre (5.80m), una línea de dos puntos (6.75m) y un área de semicírculo (“no-charge semi-circle”) debajo del único canasto. Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.
 3. El balón oficial de 3x3 deberá ser utilizado en todas las categorías. En las categorías de la base, el 3x3 puede ser practicado en cualquier lugar; marcas de la cancha – de ser utilizadas – deberán adaptarse al espacio disponible.
- c. Equipos: No se permitirá entrenadores en el área de juego; tampoco se permitirá “coaching” remoto desde las gradas.
- d. Oficiales de Juego: Serán 1 o 2 árbitros y un anotador/cronometrista.
- e. Inicio del Partido:
 1. Ambos equipos calentarán de forma simultánea antes del partido.
 2. Un lanzamiento de moneda determinará cuál equipo recibe la primera posesión. El equipo que gana el lanzamiento podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.
 3. El partido debe iniciar con tres jugadores en la cancha.
- f. Puntuación:
 1. Cada tiro dentro del arco le será otorgado un 1 punto.

2. Cada tiro detrás del arco le será otorgado 2 puntos.
 3. Cada tiro libre anotado le será otorgado 1 punto.
- g.** Tiempo de juego/Ganador del Partido: El tiempo de juego regular será de la siguiente forma: un periodo de 10 minutos de juego. El reloj se detendrá durante situaciones de bola muerta y tiros libres. El reloj se reiniciará luego de que se completa el intercambio de balón (tan pronto el balón esté en las manos del equipo ofensivo). Sin embargo, el primer equipo que anota 21 puntos o más ganará el partido si esto ocurre antes de que termine el tiempo regular de juego. Esta regla aplica al tiempo regular de juego solamente (no a un posible tiempo adicional).
- Si la puntuación queda empate al final del tiempo de juego, un período adicional será jugado. Habrá un intervalo de un minuto antes de que comience el tiempo adicional. El primer equipo que anote 2 puntos en el tiempo adicional ganará el partido.
- Un equipo perderá por Negligencia (“default”) si abandona la cancha antes del final del partido o todos los jugadores del equipo quedan lastimados y/o descalificados. En caso de una situación de Negligencia, el equipo ganador podrá escoger mantener la puntuación que había en el marcador o que el juego sea confiscado, mientras que al equipo que sufre la Negligencia se le asignará 0 en cualquier caso. Un equipo que pierde por Negligencia (“default”) o Confiscación tortuosa (“tourteous forfeit”) será descalificado de la competencia.
- Si no hay un reloj de juego disponible, la duración del juego y/o los puntos requeridos para la muerte súbita quedarán a discreción del organizador. FIBA recomienda establecer el límite de puntos en línea con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).
- h.** Faltas/Tiros libres:
1. Un equipo estará en situación de faltas después que haya cometido su 6ta falta. Los jugadores no serán excluidos basado en su número de faltas personales.
 2. Las faltas durante el acto de tiro dentro del arco resultarán en 1 tiro libre, mientras que las faltas durante el acto de tiro fuera del arco resultarán en 2 tiros libres.
 3. Faltas durante el acto de tiro seguido de un intento de campo anotado resultará en un 1 tiro libre adicional.
 4. Las faltas colectivas resultan siempre en 2 tiros libres. La 10^{ma} falta colectiva resultará en 2 tiros libres y posesión del balón.

Esta cláusula aplicará también a faltas durante el acto de tiro y anula lo mencionado en el numeral 2 y 3.

5. Toda la falta técnica resultará siempre en 1 tiro libre y posesión del balón; mientras que faltas antideportivas resultará en 2 tiros libres y posesión del balón. El partido deberá continuar con un intercambio de balón en la parte superior del arco luego de una falta técnica o antideportiva. No se otorgarán tiros libres luego de una falta ofensiva.

i. Sobre el juego:

1. Luego de cada intento de campo anotado o último tiro libre (excepto aquellos seguidos de una posesión de balón):
 - 1.1 Un jugador del equipo que no anota reiniciará el partido ya sea driblando o pasando el balón desde adentro de la cancha, justo debajo del canasto (no detrás de la línea de base) hasta algún lugar detrás del arco.
 - 1.2 El equipo defensivo no podrá realizar una jugada sobre el balón en el “área del semicírculo” debajo del canasto.
2. Luego de un intento de campo fallido o de un último tiro libre (excepto aquellos seguidos por posesión del balón):
 - 2.1 Si el equipo ofensivo recupera el rebote, éste podrá continuar intentando anotar sin tener que llevar el balón fuera del arco.
 - 2.2 Si el equipo defensivo recupera el rebote, deberá llevar el balón hasta detrás del arco (driblando o pasando).
3. Si el equipo defensivo corta o bloquea el balón, deberá llevarlo hasta detrás del arco (pasando o driblando).
4. La posesión del balón que sea otorgada a cualquier equipo luego de una situación de balón muerto deberá empezar con un “check-ball”, en otras palabras, un intercambio del balón (entre el jugador defensivo y el ofensivo) detrás del arco en la parte superior de la cancha.
5. Un jugador será considerado “fuera del arco” cuando ninguno de sus pies esté dentro o encima del arco.
6. En la eventualidad de que ocurra una situación de bola entre dos, el equipo defensivo recibirá la posesión de la bola.

i. Sobre el retraso:

1. Retrasar el juego o fallar en jugar de forma activa (ej. No tratar de anotar) será una falta.

2. Si la cancha está equipada con un reloj de tiro, un equipo deberá intentar un tiro cada 12 segundos. El reloj deberá iniciar tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (luego del intercambio con el jugador defensivo o debajo del canasto después de un intento de campo anotado).
 3. Será una violación cuando, después de que el balón ha sido sacado fuera del aro, el jugador ofensivo dribla el balón con su espalda o de lado al canasto por más de cinco segundos.
Si la cancha no está equipada con un reloj de tiro y un equipo no está atacando el canasto lo suficiente, el árbitro deberá darles un aviso contando los últimos 5 segundos.
- j. Sustituciones: Las sustituciones pueden ser llevadas a cabo por cualquier equipo cuando el balón muera, antes del “check-ball” o tiro libre. El sustituto podrá entrar a juego luego de que su compañero de equipo sale de la cancha y establece contacto físico con él/ella. Las sustituciones sólo pueden ocurrir detrás de la línea final opuesta al canasto y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.
- k. Tiempo muerto computable:
1. Cada equipo tendrá un tiempo muerto computable. Cualquier jugador puede pedir el tiempo muerto computable en una situación de balón muerto.
 2. En caso de que haya producción de TV, el organizador podrá decidir si aplica dos tiempos muertos computables para TV que serán pedidos en la próxima situación de balón muerto luego de que el reloj de juego marque 6:59 y 3:59 en todos los juegos.
 3. Todos los tiempos muertos computables tendrán una duración de 30 segundos.
- Los tiempos muertos computables y sustituciones solo podrán pedirse en situaciones donde el balón sea declarado muerto y no podrán ser pedido mientras el balón esté vivo.
- i. Clasificación de los equipos: Tanto en grupos como en la clasificación general de la competición (excepto en las clasificaciones de los tours), las siguientes reglas de clasificación aplican. Si los equipos están empatados luego del primer paso, favor de referirse al próximo y así sucesivamente.
1. Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
 2. Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo);

3. Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).

Si los equipos aún se encuentran empatadas luego de estos tres pasos, el/los equipo(s) con la clasificación más alta ganará el desempate.

La clasificación en Tours (con los Tours siendo definidos como una serie de torneos concatenados) será calculado por el denominador de tours: ej. Ya sea por jugadores (si los jugadores pueden crear nuevos equipos para cada torneo) o equipos (si los jugadores están comprometidos a un equipo para todo el tour).

m. El orden de clasificación del tour:

1. Clasificaciones en el evento final o previo al mismo, estando clasificado a la final del tour;
2. Los puntos de clasificación en el Tour acumulados para la clasificación final en cada parada del tour;
3. Mayor cantidad de victorias acumuladas en el tour (o la proporción de victorias en caso de número desigual de partidos)
4. Mayor cantidad de puntos anotados en promedio durante el tour (no se toma en consideración la anotación ganadora de incomparecencia).
5. Preselección para propósitos de romper el empate será una preselección del tour hecha simultáneamente con la preselección específica de cada evento.

La preclasificación del Tour se realizará con todos los equipos participantes en un tour independientemente si participan o no participan en el próximo evento.

n. Reglas de clasificación: Los equipos son clasificados de forma correlativa a los puntos de ranking por equipo (suma de los puntos de ranking de 3 mejores jugadores, previo a la competición). En caso de puntos de ranking de equipo similares, la clasificación será determinada al azar antes del inicio de la competición. En competiciones de equipos nacionales, la clasificación se realiza basada en el Ranking 3x3 de Federaciones.

13.6. DISCIPLINA DE FÚTBOL 9

- a. El Campeonato se inaugurará de acuerdo al horario y fecha establecida por el equipo Organizador.
- b. Los partidos oficiales se realizarán en las fechas y horarios programados por el Equipo del Área de Deportes, Recreación y Cultura, conforme al Fixture elaborado por sorteo.

- c. Los equipos están obligados a respetar las programaciones y sus horarios. Así mismo, sólo podrán ingresar al campo de juego los jugadores y entrenador, u otra persona acreditada ante el Equipo Organizador.
- d. Al término de la participación en esta disciplina, el Equipo Organizador realizará una ceremonia de premiación a los equipos, jugadores y jugadoras, de acuerdo a lo establecido en las bases de inscripción.
- e. Los partidos se jugarán en dos tiempos de 25 minutos cada uno con un descanso de 5 minutos; La hora fijada para el inicio del primer partido de la programación, sólo tendrá una tolerancia de diez (10) minutos de espera como máximo, los siguientes partidos se llevarán a cabo de acuerdo al horario establecido en cada programación.
- f. Cada equipo deberá presentarse al campo para jugar su partido con un mínimo de 7 y un máximo de 9 jugadores.
- g. Sólo en caso de similitud o igualdad de colores en los uniformes de los equipos participantes, se procederá a efectuar un sorteo dirigido por el árbitro, debiendo obligatoriamente usar chaleco el equipo que resultare perdedor en dicho sorteo y que será proporcionado por el Equipo Organizador.
- h. El control de los partidos y las planillas de juego estarán a cargo del vocal de mesa, el cual será nombrado por la Equipo organizador y no podrá pertenecer a ninguno de los equipos participantes.
- i. Transcurridos los diez (10) minutos de tolerancia para la realización del primer encuentro en una programación, el equipo que no se presente a la cancha, perderá el partido por **NO PRESENTACIÓN**. y éste tendrá las siguientes penalizaciones:
 - 1. La primera vez se le realizará un llamado de atención al equipo, a través del delegado y se registrará en la planilla tres goles en contra.
 - 2. Luego de la segunda vez por no presentación será separado del torneo.
 - 3. Al equipo ganador por **NO PRESENTACIÓN** de su contrario, se le adjudicará los tres puntos y se le registrará tres goles a favor. Los goles a favor no se le asignará a ningún jugador del equipo vencedor.
- j. Un equipo será declarado perdedor cuando:
 - 1. No se presentare en el lugar y hora establecido en el calendario proporcionado por la Equipo organizador.
 - 2. Luego de desarrollado el partido haya perdido el partido en cancha.

3. El equipo se presente con el mínimo de jugadores (7) en cancha y que, por expulsión o lesión de algún jugador, se quede en inferioridad numérica.
4. Causa la suspensión del partido por actos de indisciplina de sus jugadores, entrenador y personas que acompañen al equipo.
- k. Los goles podrán convertirse desde cualquier parte de la cancha, y en cualquier momento de juego.
- l. Las reglas del fútbol 9 serán las mismas reglas del fútbol, a excepción de la regla No. 11 el fuera de juego u offside.
- m. Una vez iniciado el campeonato, el jugador inscrito en un equipo no podrá trasladarse a otro.
- n. Cada equipo podrá realizar los cambios que crea conveniente, no estando permitido reingreso de jugadores.
- o. El puntaje será acumulable para cada equipo desde la primera hasta la última fecha en cada etapa del torneo, siendo como sigue:
 1. Partido ganado: 3 PUNTOS
 2. Partido empatado: 1 PUNTO
 3. Partido perdido: 0 PUNTOS
 4. Partido perdido por NO PRESENTACIÓN:
 - 0 puntos y 3 GOLES en contra (primera vez)
 - (segunda vez) Separación del campeonato
- p. Para establecer la ubicación de los equipos en la tabla de posiciones durante el desarrollo del torneo, se tendrán en cuenta las siguientes prioridades:
 1. Mayor puntaje.
 2. Mayor diferencia de goles.
 3. Mayor número de goles a favor.
 4. De los equipos empatados, el ganador cuando jugaron entre sí. Mayor número de partidos ganados. Fair Play en su orden.
- q. En la categoría masculina se conformarán grupos de 4, 5, 0 6 equipos cada grupo de acuerdo al número de equipos inscritos, en cada grupo se jugará todos contra todos garantizando que cada equipo juegue tres o cuatro partidos cada uno. En la segunda etapa clasificará los dos primeros de cada grupo o a su vez los dos primeros de cada grupo y dos mejores terceros entre todos los grupos, de los cuales saldrán 8 equipos en total clasificados. La tercera etapa se realizará con los ocho equipos mejor puntuados y los encuentros se realizarán de la siguiente manera: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5, La cuarta etapa se llevará a cabo de la siguiente manera: Ganador 1º partido vs. Ganador 4º partido y Ganador 2º partido vs. Ganador 3º partido. La etapa final se llevaría a cabo de acuerdo a los encuentros realizados en la etapa anterior o semifinal, entre el

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

Perdedor 1º partido vs. Perdedor 2º partido (por el tercer puesto) y entre el Ganador 1º partido vs. Ganador 2º partido (por el segundo y primer puesto).

13.7. DISCIPLINA DE FÚTBOL SALA

- a. La duración del partido.** - Antes de iniciarse un Campeonato se tendrá en cuenta las comodidades internas electrónicas de un escenario deportivo, para determinar cuáles de ellos van a ser utilizados, se dispondrá que los partidos a disputarse, tengan la duración de 20 minutos corridos por cada tiempo, con paralización del cronómetro en la solicitud de tiempos muertos.

No se incluirá el minuto muerto que le corresponde a cada equipo en la duración de cada tiempo o período de juego, se paralizará el CRONÓMETRO, en el tiempo muerto pedido por los entrenadores y este será controlado por (vocal de mesa) se reiniciará el conteo a la finalización del tiempo muerto (minuto) y la reanudación del juego. Si ambos equipos no piden el minuto de tiempo muerto que les corresponde en cada uno de los periodos (excepto alargues) se jugará 20 minutos por periodo.

Se estipula que el periodo terminará solo cuando un disparo a puerta haya llegado a su destino, tras la finalización de un lanzamiento penal o de la repetición de un lanzamiento penal, o de un tiro libre directo. El silbato del árbitro cronometrador se encargará de determinarlo.

- b. Sobre las faltas e incorrecciones:** Se concederá un tiro libre indirecto si, después de haber jugado el balón, el portero vuelve a tocarlo con las manos en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario. El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se haya cometido la infracción.

Los guardametas solo podrán jugar el balón en su propia mitad, durante menos de cuatro segundos, caso contrario el equipo contrario reanudará el juego con un saque lateral desde la media cancha.

- c. Sobre el saque de meta:** El guardameta realizará el saque de arco única y exclusivamente con las manos, ya sea por alto, por bajo o con sobre pique del balón.

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

Luego de realizar el saque el guardameta, un compañero le hace la devolución del balón este podrá única y exclusivamente jugarlo con el pie u otra parte del cuerpo (menos con las manos).

- d.** Sobre los encuentros: Se jugarán 2 tiempos corridos de 20 minutos en el caso de los hombres y 15 minutos en el caso de las mujeres cada uno. Incluido los minutos muertos solicitados o no por cada equipo. Cuando se soliciten tiempos muertos, se agregara el minuto o los dos minutos a los 20 minutos, iniciales jugándose 22 minutos y 17 minutos respectivamente, en cada uno de los periodos. Cada equipo podrá hacer uso de un tiempo muerto por período y deberá solicitarlo hasta los 17 minutos en el caso de los hombres y hasta los 12 minutos en el caso de las mujeres de cada período.

Los equipos deberán estar presentes en el escenario deportivo, con un mínimo de 15 minutos de anticipación a la hora programada, para recibir, llenar y presentar la hoja de registro de jugadores. El tiempo de espera máximo para el primer encuentro será de 10 minutos, después de la hora programada, los jugadores que no presenten los carnets en el tiempo estipulado perderán el partido con un marcador 3x0, siempre y cuando no completan la nómina de como mínimo 5 jugadores; y equipo que no se presente ni registre a sus jugadores se considerará como "no presentación".

Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado a los árbitros en dicho momento **NO PODRÁ PARTICIPAR EN EL PRIMER TIEMPO**, los jugadores atrasados previamente registrados podrán ser parte del segundo tiempo del partido. Para el inicio del mismo deberán obligatoriamente estar cinco jugadores (as) como mínimo, caso contrario no podrá desarrollarse el encuentro, y será considerado como "no presentación". Si un equipo se quedara con menos de 4 jugadores, durante el desarrollo de un encuentro, éste automáticamente se lo dará por terminado. En caso de que el equipo estuviere perdiendo, se mantendrá el marcador y si estuviere ganando, perderá el partido con un marcador de 3 x 0.

- e.** Al final de cada encuentro se entregará el siguiente puntaje:
1. A- Al ganador 3 puntos
 2. B- Al empate 1 punto
 3. C- Al perdedor 0 puntos

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

- f. Cada equipo dentro de su delegación, de máximo 14 personas, deberá acreditar a un dirigente – delegado, quien será la única persona autorizada para realizar cualquier consulta, a la Equipo local de FÚTBOL SALA.
- g. Sobre los jugadores: En el torneo de Fútbol Sala; participarán los deportistas inscritos en cada una de los equipos participantes. El jugador que haya sido amonestado con tarjeta roja será excluido del partido y será reemplazado por un compañero después de haber pasado 2 minutos reglamentarios, sólo si luego de la expulsión el equipo contrario no marca un gol.

13.8. DISCIPLINA DE FÚTBOL TENIS

- a. Sobre el terreno de juego:
1. El terreno de juego se divide en dos mitades por una red. Las líneas de base y las líneas laterales forman parte del terreno de juego. Las líneas tienen 5 cm. de espesor.
 2. Dimensiones terreno de juego: Dobles: 3.5 (max 4.0) de ancho x 8.00 m. (max. 9.00) de largo.
 3. El área de juego que estará disponible durante el juego tiene fronteras al menos 3 metros de la línea lateral y 3,5 m de las líneas de base del terreno de juego. La altura mínima de espacio libre por encima de la zona de juego es de 8 metros.
- b. La Red: La parte que se cuelga a lo largo del terreno de juego entre las líneas laterales. La longitud de la red puede ser definida por dos palos redondos de metal o plástico que fijan la red en las líneas. Los palos redondos son parte de la red. Los pilares son parte de la red y se pondrán a la línea de base en plano vertical, se puede hacer extensión de los pilares añadiendo por encima de la red 2 antenas de 90-100cm. La red se tensa en ambos extremos de manera que su parte superior se extiende más de 110 cm de la superficie del terreno de juego. La distancia entre el borde inferior de la red y la superficie del terreno de juego no es más de 20 cm. La altura de la red es de 100 cm.
- c. La **Pelota**. - Los parámetros oficiales de la pelota: De la construcción: Mikasa N.º 5
- d. De **los Jugadores**. - Podrán participar en esta competencia los equipos con 3 jugadores de los cuales ingresarán 2 al campo de

juego debidamente uniformados y quedará un jugador en la banca como suplente.

- e. Inicio del Juego** El equipo (jugador) que gana el sorteo tiene la opción de elegir entre el lado o el servicio. En el caso de empate en sets antes del tercer set, tiene la posibilidad para elegir el lado o el servicio el equipo (jugador) que, tras sumar los puntos obtenidos en los dos primeros sets, tiene mayor número de puntos ganados. Sólo en caso de igual número de puntos ganados, el sorteo se llevará a cabo.
- f.** Los tiempos de descanso serán: entre los sets: un minuto; y, entre partidos: cinco minutos.
- g. Servicio:**
1. Un servicio es ejecutado golpeando el balón con el pie, excepto por el brazo y la mano, desde la zona de detrás de la línea de base, fuera del terreno de juego.
 2. La forma de servir: pateando la pelota por el pie en forma de volea, después de rebotar el balón en el suelo. Ni la pelota ni los pies pueden tocar el terreno de juego (incluyendo las líneas) cuando un servicio se está ejecutando. La pelota debe ser lanzada desde la mano del jugador.
 3. El servicio se llevará a cabo dentro de los 5 segundos desde el momento en que el árbitro da la orden para iniciar el juego. La pelota debe cruzar la red e ir al área de servicio del oponente, o tocar al oponente.
 4. El servicio es válido incluso si la bola toca la red y luego en el área de servicio del oponente o toca el oponente. El servicio siempre se lleva a cabo por el equipo (jugador) que se anota un punto.
 5. Al oponente le es permitido tocar la pelota después de que haya tocado su área de servicio. Si se hace así, la pelota debe ser tocada por un compañero del jugador (se aplica para los dobles y triples) antes que la pelota cruce la red.
- h. Pelota en juego:**
1. El número máximo de botes de balón en suelo: Dobles: 1.
 2. El número mínimo de toques de balón por el jugador/equipo: Dobles: 2.
 3. El número máximo de toques de balón por el jugador/equipo: Dobles: 3.
 4. El jugador puede tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo a excepción de brazo y mano. Con la excepción de los individuales, al jugador no le está permitido tocar la pelota dos veces en sucesión. El número mínimo de toques del balón por el jugador antes que la pelota cruce la red es uno, excepto cuando

- se recibe el servicio inicial, el número mínimo de toques del balón es de dos.
5. Si se juega correctamente por el jugador, el balón puede tocar el suelo en el terreno de juego solamente.
 6. El servicio se repite ("nueva pelota"), si un objeto extraño toca el balón o el terreno de juego.
 7. Ninguno de los jugadores se les permite tocar la red (incluso después de que la pelota no esté ya en juego).
 8. La pelota es jugada correctamente sólo si se cruza la red en el terreno de juego del oponente.
 9. Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo ("pelota muerta") y la pelota termina fuera de la pista de juego, se repite el servicio. Si dos jugadores opuestos tocan el balón sobre la red al mismo tiempo ("pelota muerta"), el juego continúa siempre que la pelota toque el suelo dentro de la pista de juego. En este caso, la pelota puede ser jugada por el jugador que jugó la pelota muerta.
 10. El jugador puede tocar la pelota sobre una parte de la pista de juego del oponente, de pie o elevarse y luego aterrizar en su propio terreno de juego. El jugador puede jugar el balón en su propia mitad del área de juego sólo.
 11. El jugador puede tocar sin querer la pierna del oponente (la parte debajo de la rodilla) por su pierna (la parte debajo de la rodilla), después de que ha jugado la pelota.
- i. Puntuación de un punto, ganar un set y el partido:
1. El equipo (jugador) gana un punto si el oponente comete un error, cada uno de estos errores significa un punto.
 2. Todas las disciplinas (individuales, dobles y triples) se juegan hasta dos (2) sets ganados. Un juego es ganado por el equipo (jugador) que primero anota 11 puntos con una ventaja mínima de dos (2) puntos (11:9). En caso contrario el juego continúa hasta que la ventaja de dos puntos se consigue (12:10, 13:11, etc.).
- a. **Se considerará el siguiente puntaje:**
1. Por partido ganado.....tres puntos
 2. Por partido perdido.....cero puntos
- b. **Tiempo muerto y sustitución de jugador:**
1. Cada equipo (dobles) tiene derecho a un tiempo muerto de 30 segundos por set, después de que el entrenador (jugador) lo ha pedido al árbitro.
 2. Cada equipo tiene derecho para sustituir a los jugadores dos veces por set. El árbitro tiene derecho en cualquier momento en

el curso de un set de declarar "tiempo muerto del árbitro" para eliminar los obstáculos de cualquier naturaleza. Al descanso y tiempos muertos, los jugadores deben congregarse en el área designada y reservada para cada equipo (área de banquillo propia).

- 3. Errores que ocasiona la pérdida de un punto:**
- a)** El equipo (jugador) pierde un punto si la pelota toca el suelo dos veces en una secuencia sin ser tocada por el jugador. El equipo (jugador) pierde un punto si el balón ha rebotado en el propio terreno de juego y atraviesa la red hacia el campo del oponente, sin haber sido tocado por el jugador.
- b)** El equipo (jugador) pierde un punto, si el jugador toca la red con cualquier parte de su cuerpo. El servicio se repite si la red es tocada por los dos adversarios al mismo tiempo. El equipo pierde un punto, si un jugador ha hecho uno de los siguientes errores cuando la pelota se sirve:
- I.** Toca bien la línea de base o una línea de banda con el balón o el pie que sostiene el peso de su cuerpo cuando un servicio se está ejecutando
 - II.** La pelota se sirve y cuando va en la dirección del terreno de juego del oponente es tocado por un co-jugador propio
 - III.** La bola cae fuera de la zona de servicio en el campo del oponente.
 - IV.** La pelota jugada por un jugador llega al terreno de juego del oponente sin pasar por el área de red o cae fuera del terreno de juego del rival.
 - V.** La pelota es tocada por un jugador sobre el terreno de juego del rival y el jugador no se detiene o no cae dentro de su propio terreno de juego.
 - VI.** Cuando se juega en un pabellón: si la pelota toca una parte del pabellón o de su equipo (techo, paredes, anillas, etc), es una falta del último jugador que jugó el balón.
 - VII.** Un jugador toca o empuja a su oponente con la mano (manos).
 - VIII.** Un jugador juega la pelota dos veces en una secuencia (se aplica a los dobles y triples).
 - IX.** Un jugador juega el balón sobre el terreno de juego del rival.
 - X.** El jugador oponente toca la pelota antes de que ésta sea jugada por un jugador en su propio terreno de juego una vez haya tocado el balón el suelo.
 - XI.** Un jugador toca un jugador oponente para la pierna que se coloca a lo largo de la red.
- c. Recepción de servicio.** - Se la hará única y exclusivamente luego que el balón haya traspasado la red y haya boteado en el área de servicio, no puede haber un segundo toque de la pelota por el

	PROTOCOLO DE OLIMPIADAS DE LA UTPL	Versión: DGMU_PC_1_2023_V1	
		Fecha:	11/04/2023

mismo jugador sino por un compañero del jugador antes que la pelota sea devuelta y cruce la red.

d. Faltas y penalizaciones. -

1. Si un jugador supera el límite de 5 segundos para servir:
 - 1.1. Primer retraso: advertencia
 - 1.2. Segundo retraso: pérdida de punto.
2. Si un jugador supera el límite de 5 segundos para servir:
3. El equipo organizador será el responsable de analiza la conducta antideportiva presentada durante el juego y comunicar a la instancia pertinente.
4. Patear la pelota en el terreno de juego para deliberadamente; retrasar el servicio; agredir y empujar al oponente; lenguaje ofensivo o hacer un gesto inadecuado hacia los jugadores, entrenadores, jefes de equipo tanto propios como de los oponentes, etc.).
5. Dependiendo de la gravedad de la conducta antideportiva, un jugador será penalizado con tarjeta amarilla o roja, y una tercera advertencia tiene como resultado la expulsión. Tras recibir la tarjeta roja el jugador debe abandonar el área de juego.
6. Un jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador (dobles).
7. Cuando el jugador se lesiona de manera que no puede seguir ejerciendo y su equipo no tiene más sustitutos para utilizar, el set se otorga a favor del equipo contrario.
8. Si el árbitro es insultado por el jugador (s) o miembro (s) de la delegación oficial, el partido se otorga a favor del equipo contrario.

- e. Todo caso no previsto en el presente manual de competencia, deberá ser analizado y resuelto de manera conjunta por la Equipo Organizador.

13.9. DISCIPLINA DE ECUAVOLEY

a. Sus objetivos y finalidades son:

1. Fomentar, universalizar y diversificar el deporte, a través de la participación mayoritaria;
2. La superación del deporte institucional en la especialidad de Ecuavoley;
3. La confraternidad deportiva;

4. Estimular de la forma más idónea al deportista universitario, para que alcance su óptimo estado físico y mental; y,
 5. Sacar el equipo campeón en esta disciplina que represente a su área, sección o departamento en la “Copa de Campeones UTPL.
- b.** Sobre los colores: Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Los jugadores llevarán en sus camisetas números visibles ubicados en la espalda. La numeración será del 1 al 6 y deberá ser la misma numeración que consta en su carnet de cancha.
- c.** Infracciones y penalizaciones:
1. Para cualquier otra infracción de esta normativa: No será necesario interrumpir el juego. El juez /árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el campo de juego para que ponga en orden su equipamiento.
 2. El jugador saldrá del campo de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
 3. El juez /árbitro / delegado se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese al campo de juego.
 4. El jugador solo podrá reingresar al campo de juego cuando el balón no se halle en juego. El tiempo para que el jugador ponga en orden su equipamiento básico será de 01 minuto máximo caso contrario, su equipo jugará con 02 jugadores o solicitará cambio de jugador.
- d.** De las Infracciones durante el juego: En el desarrollo de un partido serán consideradas infracciones con derecho a cambio de batida y/o asignación de puntos en los siguientes casos:
1. Cuando el balón cae fuera de la cancha contraria;
 2. Cuando el balón haya sido golpeado más de tres veces consecutivas por los jugadores del mismo equipo; Cuando un jugador toca dos veces consecutivas el balón;
 3. Cuando el balón es retenido, agarrado, conducido o empujado en forma antirreglamentaria.
 4. Cuando el balón toca a un jugador de la cintura hacia abajo;
 5. Cuando un equipo en forma reiterada, demora la reiniciación;
 6. Cuando el balón es impulsado por un jugador con el pie así no esté en juego;

7. Cuando un jugador efectúe ademanes antirreglamentarios como: golpear el piso con los pies u obstaculizar al contrario con las manos o cualquier parte del cuerpo;
8. Cuando en la batida la bola topa a la red o sale fuera de la cancha;
9. Cuando la batida no se efectúe desde el lugar señalado para ello; Cuando un jugador pise o pase la línea central o toque la red;
10. Cuando en el desarrollo de un partido, un jugador se apoya en uno de los postes que sostienen la red;
11. Cuando la bola es impulsada al campo contrario por fuera de los sujetadores de la red;
12. Cuando el jugador en forma descomedida se dirija al público, autoridades de campo, a los miembros de la mesa de control, a jugadores o técnicos del equipo contrario e incluso a los de su propio equipo;
13. Cuando pase la bola por encima de la red, después que el juez haya parado la jugada.

e. De la Competencia:

1. El Ecuavoley intervienen dos equipos con tres jugadores cada uno y sus respectivos suplentes.
2. El objeto de este deporte es hacer caer la bola en el piso de la cancha ocupada por el equipo contrario, pasándola por encima de la red y entre los soportes que limitan el campo de juego.
3. La bola puede ser golpeada con cualquier parte del cuerpo de la cintura hacia arriba, con golpe franco.
4. La bola puede ser pasada al otro campo de juego mediante utilización de uno, dos o tres toques, no de primera, ni intencionalmente.

f. De la Cancha:

1. En caso de que un jugador cometa faltas graves, deberá ser expulsado debiendo registrarse en la hoja de vocalía anotando las razones que tuvo el Juez para tomar esa decisión.
2. La cancha para la práctica del deporte del Ecuavoley debe tener 9 metros de ancho y 18 metros de largo, dividida por una línea demarcadora de 5 cm de ancho, de manera que cada campo de juego tenga la dimensión de un cuadrado de 9 metros.
3. Los postes sujetadores de la red, deberá estar alejado un mínimo de un metro de la línea delimitadora de la cancha y podrán ser de hierro o madera.
4. La red debe ser confeccionada de piola, nylon o cabuya, teniendo en las partes superior e inferior, como protección, una

franja de lona de 5 cm. De ancho y limitadores de cancha en los extremos.

5. La red debe ser tendida entre los dos postes a una altura de 2.85 mts. Varones; y 2.75 mujeres.
6. La red tendrá el ancho de 60 cm mínimo y 80 cm como máximo.
7. La bola a ser utilizada en este deporte es la N° 5, reglamentaria para el fútbol.

g. De los Jugadores:

1. Podrán participar en esta competencia los equipos con 6 jugadores de las cuales ingresarán 3 al campo de juego debidamente uniformadas.
2. En un encuentro el equipo podrá realizar hasta tres cambios incluidos los reingresos. Un jugador no podrá reingresar en el mismo set.

h. Prohibiciones a jugadores:

1. Un jugador que cometa una falta tipificada como leve, será objeto de una amonestación (exposición de tarjeta amarilla). Si un jugador habiendo sido amonestado con tarjeta amarilla reincide en cometer faltas leves, será expulsado mediante la exposición de la tarjeta roja, debe ser reemplazado en forma obligatoria e inmediata, si el equipo tiene posibilidad de hacerlo, caso contrario no podrá seguir jugando y perderá el encuentro con el marcador de dos sets a cero.
2. En caso de que un jugador cometa faltas graves, deberá ser expulsado debiendo registrarse en la hoja de vocalía anotando las razones que tuvo el Juez para tomar esa decisión.
3. En caso de que un equipo cometa faltas leves, el juez podrá sentenciar a la pérdida del saque, si lo tenía o a la adjudicación de un punto al equipo adversario, si en su poder se encontraba la batida. Será motivo de observación por parte de cualquiera de los cuatro árbitros, aquel jugador que discuta con el adversario, con el público o con el cuerpo arbitral; también, es motivo de observación gritar en la cancha, demorar intencionalmente el juego, etc.
4. En caso de que un jugador ofendiere de palabra y en forma grotesca al adversario, cuerpo arbitral, dirigentes, cuerpo técnico o público, el Juez penalizará con la pérdida de un punto. Si reincide en estas actitudes, procederá a su expulsión del campo de juego. Este torneo se lo jugará en la modalidad colocadores. Novatos. De la hora programada el tiempo de espera es de 10 minutos; caso contrario el equipo que no se presente será declarado perdedor.

5. Puntaje

- a. Cada set ganado un punto.
- b. Equipo que gane en dos sets gana: 3 X 0 (Puntos)
- c. Equipo que gane en tres sets gana: 2 X 1
- d. Equipo que no se presente cero puntos y el equipo presente ganará dos sets a cero y obtendrá tres puntos.
- e. Para la Clasificación: No hay partidos extras; Se sumarán los sets, el puntaje y saldrá el gol diferencia; de persistir el empate en puntos y gol diferencia, se revisará la hoja de control y quien haya ganado el partido entre sí clasificará y si no hubo un partido entre los dos clasificará quien haya obtenido mayor set a favor y también el que mayor punto obtuvo en cada set a favor.

i. De la elección de la cancha y de la bola:

1. Se efectuará el cambio de cancha después de cada set, batirá quién haya perdido el set anterior. El minuto de descanso o (time out) podrá solicitar el entrenador del equipo que tenga en su poder la batida y lo solicitará solo por tres ocasiones en cada set.
2. En caso de que, en el desarrollo del encuentro, tenga que realizarse un tercer set, se procederá a sortear nuevamente la cancha y la batida, antes de la iniciación del mismo.
3. En el tercer set, cuando cualquiera de los dos equipos llegue al punto 6, se producirá obligatoriamente el cambio de la cancha, manteniendo la batida el equipo que alcance esta puntuación.
4. Un equipo para obtener el triunfo debe ganar dos sets al equipo contrario debiendo en todo caso jugarse un máximo de tres sets.
5. Un equipo gana un set cuando haya obtenido doce puntos y mantiene una diferencia mínima de dos puntos sobre su rival.
6. Si dos equipos empatan a once puntos, el set finalizará en trece y así sucesivamente, hasta que alguno de los contendientes obtenga una ventaja de dos puntos sobre su rival (14-12, 15-13, 16-14, etc.)
7. Un equipo se hace acreedor a la batida cuando el Juez haya penalizado una falta a su favor con la condición de que el equipo rival haya efectuado la batida previamente, no habrá bola salida.
8. Un equipo se hace acreedor a cambio o punto cuando el Juez haya penalizado una falta a su favor, siempre y cuando este equipo haya realizado la batida anterior a la jugada.

9. Se considerará un descanso de cinco minutos luego de terminado el primer set y un descanso de 5 minutos antes de la iniciación del tercer set, de ser el caso.
10. Se concederá un minuto de tiempo muerto para cada equipo en cada set.

j. De la iniciación del juego y de la batida

1. La batida es la puesta en juego del balón, realizada por uno de los jugadores, quien para el efecto deberá golpearlo con una sola mano, enviándole sobre la red y entre los limitadores de la cancha hacia la cancha contraria.
2. El jugador que efectúa la batida deberá colocarse en el lugar señalado para ello, sin pisar la línea limitadora del campo de juego, pudiendo ingresar al mismo, únicamente cuando la bola sobrepase el plano vertical superior de la red.
3. La batida deberá realizarse una vez que el Juez de la orden, haciendo sonar el silbato, caso contrario será falta técnica y pasará al otro equipo. Una vez dada la orden, el Juez no deberá permitir la demora de su ejecución.
4. Un equipo se hace acreedor a 2 puntos, cuando al realizar la batida, el equipo contrario no toca la bola y caiga dentro de la superficie de la cancha de juego (AS).

k. Del toque del balón.

1. Se considera bueno el toque cuando la bola es golpeada con la mano, brazo, hombro o cabeza; es decir; con golpe franco.
2. Un jugador no podrá pasar el balón con o sin intención a la cancha contraria de un solo toque, una vez recibida la batida. (no de primera)
3. Un equipo durante el desarrollo del encuentro podrá hacer como máximo tres toques sucesivos del balón, pero en ningún caso toques sucesivos del mismo jugador. Deberán ser efectuados por diferentes jugadores, para enviarlo al campo contrario.
4. Cuando los jugadores en forma simultánea tocan el balón con las manos arriba, se considera como choque y ninguno de ellos podrá tocar nuevamente el balón. El choque se contabilizará como dos toques.