



REGLAMENTO



Tabla de Contenido

ABREVIATURAS	3
REGLAMENTO GENERAL	4
DE LA NATURALEZA Y SENTIDO DEL ENCUENTRO DEPORTIVO DEL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA	4
DE LA ORGANIZACIÓN DEL ENCUENTRO DEPORTIVO DEL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA	4
DEL COMITÉ INTERPLANTELES	5
DE LOS PARTICIPANTES	6
REQUISITOS	6
DE LAS COMPETICIONES	7
DE LAS PROHIBICIONES	12
DE LAS SANCIONES	12
TRANSITORIO	13
REGLAMENTO POR DISCIPLINA	14
AJEDREZ	14
ANIMACIÓN	16
ATLETISMO	22
BALONCESTO	25
FÚTBOL	27
FLAG FÚTBOL	29
RUGBY	31
TAEKWONDO	34
TENIS	43
VOLEIBOL DE PLAYA	45
VOLEIBOL DE SALA	48
ANEXOS	50
1. COMITÉ INTERPLANTELES	50
2. GLOSARIO	50
3. PROCEDIMIENTO PARA LA ELECCIÓN DE LA MEJOR DELEGACIÓN	50



ABREVIATURAS

SUJ	SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA
CI	COMITE INTERPLANTELES
CO	COMITE ORGANIZADOR
IAAF	ASOCIACION INTERNACIONAL DE FEDERACIONES DE ATLETISMO (POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)
INTERSUJ	ENCUENTRO DEPORTIVO DEL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA
ISIA	INSTITUTO SUPERIOR INTERCULTURAL AYUUK
ITESO	INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE
DI	DEPORTE INTEGRAL
JG	JUEGOS GANADOS
JP	JUEGOS PERDIDOS
JPD	JUEGOS PERDIDOS POR DEFAULT
URL	UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
WT	FEDERACIÓN MUNDIAL DE TAEKWONDO (POR SUS SIGLAS EN INGLÉS)



REGLAMENTO GENERAL

El presente reglamento es aplicable, de manera obligatoria, para todos los planteles participantes en las competencias deportivas organizadas por el Sistema Universitario Jesuita (SUJ)

DE LA NATURALEZA Y SENTIDO DEL ENCUENTRO DEPORTIVO DEL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA

1. El encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita (SUJ) tiene como finalidad propiciar la convivencia de nuestras comunidades educativas y, fomentar entre participantes, la identidad y sentido de pertenencia al SUJ. Los encuentros son, en el proyecto de educación integral jesuita, un estímulo para la práctica del deporte, cuyo sentido se sustenta en la filosofía deportiva del Sistema Universitario Jesuita.

DE LA ORGANIZACIÓN DEL ENCUENTRO DEPORTIVO DEL SISTEMA UNIVERSITARIO JESUITA

2. Se busca que en el encuentro deportivo haya también actividades culturales y de convivencia.
3. Deberá establecerse en cada plantel, un programa de concientización sobre los fines educativos que persigue el SUJ con la práctica del deporte y, en especial, del sentido de la participación en los encuentros deportivos del Sistema Universitario Jesuita.
4. La designación del plantel sede se hará con un año de anticipación, en la reunión anual del plan de trabajo de rectores del SUJ.
5. En la reunión anual de los homólogos responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral, se aprobarán los deportes oficiales y de exhibición, así como sus respectivas categorías. La sede solicitará previamente a la Junta de Rectores, la autorización para llevar a cabo la reunión de planeación del INTERSUJ.
6. La Junta de Homólogos analizará la incorporación de nuevas instituciones al evento y enviará las propuestas a la Junta de Rectores para su aprobación (homólogos - rectores).
7. El plantel sede será el responsable de la organización del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita. La infraestructura proporcionada para los juegos por el plantel sede comprenderá: instalaciones deportivas, arbitraje, material deportivo, trofeos, diplomas, servicio médico e hidratación.
8. Para efectos de hidratación, el compromiso de la sede será otorgar suficiente agua para los eventos deportivos y, cuando sea posible, bebidas deportivas.
9. Los diplomas de participación se entregarán tanto en formato electrónico como impreso.
10. Los gastos de participación de cada delegación serán asumidos por cada plantel. La sede buscará los mayores beneficios en costos de hoteles, transportación y alimentos, para las delegaciones participantes.
11. Por acuerdo de rectores (07 / 101), la universidad que requiera apoyo económico deberá establecer las pautas de ayuda y hacer la solicitud con suficiente anticipación.
12. La acreditación de las autoridades la realizará el plantel sede.
13. Será decisión del plantel sede, el sistema por el cual se definirá el cartel y el logotipo.
14. El plantel sede enviará a los demás planteles, con un mínimo de tres meses de anticipación, la convocatoria y la propuesta publicitaria de los juegos, donde se indicarán las siguientes temporalidades:
 - a. Fecha límite para dar a conocer el número de participantes por plantel. Para el efecto, los planteles deberán enviar el número y la relación de jugadores por equipo, en la fecha indicada.
 - b. Fecha a partir de la cual no será posible hacer cancelaciones.



15. En cada edición del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, se analizará la posibilidad de que haya un deporte de exhibición. Esto implicará una visión prospectiva del deporte propuesto, la solicitud de un espacio de reunión para los homólogos de deportes y la realización del trabajo que ello implica. Cualquier deporte de exhibición tendrá que cumplir con la normativa de participación expuesta en el presente reglamento (Junta de Homólogos).
16. El jefe de Misión de cada plantel, será el director o responsable de la Oficina de Deportes y tendrá las siguientes funciones:
 - a. Formar parte del Comité Interplanteles.
 - b. Informar a su delegación de las disposiciones del Comité Interplanteles.
 - c. Atender, durante el encuentro, cualquier problema que surja con los integrantes de su delegación.
 - d. Confirmar los deportes en los que se participará, por medio de una carta dirigida al comité organizador, 10 días antes del sorteo.
17. El rol de juegos deberá hacerse mediante sorteo, al menos 14 días hábiles antes de la competición, sancionado por lo menos con un representante de un plantel diferente a la sede. El plantel sede podrá escoger horario para sus juegos, por razones de mayor promoción al evento. El plantel sede enviará a los demás, con un máximo de tres días hábiles después del sorteo, el programa oficial del encuentro donde se señale el rol y horarios de los juegos.
18. Es obligación del Comité Organizador (CO), entregar reconocimientos de participación al estudiantado participante, al finalizar los encuentros. La opción de reconocer a los primeros lugares quedará a consideración de cada CO.
19. La sede determinará cómo y dónde se llevarán a cabo las ceremonias de premiación, si se realizarán durante la ceremonia de clausura, o en algún otro momento y escenario.

DEL COMITÉ INTERPLANTELES

20. La máxima autoridad durante el evento es el Comité Interplanteles, integrado por los jefes de misión como representantes titulares de cada universidad. Todos tendrán voz y voto en las reuniones del comité. En la reunión podrán participar representantes suplentes quienes deberán presentar carta de acreditación en la cual autorice que la persona que los representa tiene decisión, voz y voto, cuando la persona titular de la delegación no asista por causas de fuerza mayor justificable (2019). Podrá asistir, además, personal técnico de la sede. Entrenadores, jugadores y visores, deberán asistir cuando se les requiera.
 - a. En las decisiones de organización y planificación del encuentro deportivo, solo tendrán voto las universidades del sistema; las instituciones invitadas solo tendrán derecho a voz.
21. En las discusiones de orden técnico, solo podrán intervenir y votar las delegaciones, cuyos equipos participan en el deporte en cuestión.
22. Son funciones del Comité Interplanteles:
 - a. Revisar en definitiva el rol de juegos y los horarios, así como decidir sobre posibles modificaciones.
 - b. Aprobar las modificaciones al reglamento específico de cada deporte.
 - c. Establecer las sanciones disciplinarias mencionadas en el artículo 50.
 - d. Recibir, revisar y autorizar las modificaciones al reglamento. Esto se realizará durante la reunión anual del Comité Interplanteles, de acuerdo con el procedimiento siguiente:
 - i. La sede enviará a los homólogos el formato de modificación de reglamento, 5 semanas previas a la realización de la reunión anual.
 - ii. Los homólogos enviarán a la sede en un tiempo no mayor a 3 semanas las propuestas de modificación.



- iii. Una vez recibidas las propuestas, la sede las integra y las reenvía a los diferentes homólogos para su conocimiento y análisis.
- iv. Todas las propuestas recibidas serán analizadas y autorizadas durante la reunión anual del Comité Interplanteles.

23. Se deroga.

En la Edición XXXVI del Encuentro Deportivo del INTERSUJ 2019, queda derogado el Artículo 24 del reglamento del 2019 (Artículo 23 del presente reglamento), referente a la designación de la mejor delegación. En el anexo 3 se encuentra como se llevaba a cabo el sistema de evaluación para escoger a la mejor delegación.

24. En cuanto a la designación del mejor jugador por disciplina se tomarán como criterios e instrumentos de evaluación, los siguientes:

- a. En deportes de conjunto: Ser definido por el entrenador del equipo campeón.
- b. En deportes individuales (atletismo, taekwondo, tenis): Designar de acuerdo a su reglamento respectivo.
 - i. Atletismo según el artículo 61 de su reglamento.
 - ii. Tenis según el artículo 142 de su reglamento.
 - iii. Taekwondo según los artículos del 127 al 131 de su reglamento.

25. El Comité Interplanteles podrá sancionar con la presencia, por lo menos de cuatro, de los planteles integrantes. Deberá reunirse, por lo menos, al finalizar cada jornada, presidido por la persona representante del Comité Organizador.

26. Las decisiones en el Comité Interplanteles se tomarán por mayoría simple de votos y serán inapelables. En caso de empate, el Comité Organizador tendrá el voto de calidad.

DE LOS PARTICIPANTES

27. Solo podrán participar en las competiciones estudiantes del SUJ, inscritos en una licenciatura, programa de postgrado o carrera técnica, no así aquellos que solo cursen diplomado o servicio social (rectores).

REQUISITOS

- a. Las Universidades podrán participar con estudiantes de sus preparatorias, siempre y cuando tengan menos de 1000 estudiantes inscritos a nivel de licenciatura (Acuerdo 05 y 06/101 de Junta de Rectores). Es responsabilidad de las universidades que participan con sus estudiantes de preparatoria, velar por la seguridad de los mismos (Acuerdo de rectores 04/101 de Junta de Rectores).
- b. Para participar se deberá presentar la credencial de estudiante, debidamente sellada para ese período; y la lista definitiva, avalada por Servicios Escolares y la persona responsable de la oficina de deportes del plantel (Reunión de Homólogos).
- c. Para que un estudiante pueda participar, deberá haber aprobado más del 65 % de las materias del semestre anterior, avalado en la lista oficial, por Servicios Escolares. En caso de ser de primer ingreso, bastará el aval de Servicios Escolares (Reunión de Homólogos).
- d. Podrán participar estudiantes que en el año de la edición del INTERSUJ tengan 27 años o menos. Ejemplo: para la edición XXXVIII del año 2023, podrán participar estudiantes nacidos a partir de 1996 (2023-27=1996).
- e. Cursar, al menos, 2 materias. En el caso de estudiantes del último semestre y de Posgrado se permitirá una materia (Reunión de Homólogos).
- f. Cumplir con las políticas internas de conformación de cada delegación (Reunión de Homólogos).
- g. En caso de que alguna de las participantes se encuentre en estado de gestación, se deberá reportar al Comité Organizador para su valoración a nivel de homólogos (Reunión de Homólogos).



- h. En el caso de estudiantes de intercambio temporal, tendrán la opción de jugar el encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita, con su plantel de origen, o con el plantel donde realicen sus estudios en ese momento, con atención a los siguientes requisitos:
 - i. Cada estudiante deberá presentar una petición, sea por medio de carta o correo electrónico, dirigido a la persona responsable de la oficina de deportes del plantel involucrado, para avalar su participación.
 - ii. Los jefes de deportes de los planteles involucrados, deberán oficializar dicha petición y avalar dicha participación estudiantil, una vez cumpla los requisitos contenidos en los incisos del «a» al «g» del Artículo 27.
 - iii. Enviar una copia del acuerdo al Comité Organizador, en la que especificará el plantel donde pretende jugar el estudiante. En caso de que no exista, el estudiante no podrá jugar ese encuentro deportivo.
28. Los planteles enviarán al plantel sede en la fecha establecida, el listado de participación, previamente avalado por la dirección de Servicios Escolares, con los siguientes datos: nombre, número de cuenta, número de materias que cursa, carrera, semestre que cursa, fecha de nacimiento, número de Intersuj y avance académico, según el inciso <<c>> del artículo 27.
29. Cada estudiante podrá participar hasta en siete ediciones del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, siempre que cumpla con el inciso <<d>> del artículo 27. La primera edición deberá indicarse como <<0>> - cero – (Reunión de Homólogos)
30. Ningún entrenador, delegado o autoridad, podrá actuar como jugador.
31. Se otorgará el reconocimiento de trayectoria deportiva SUJ, a un integrante del último semestre de cada delegación, que se caracterice por:
 - a. Trayectoria deportiva.
 - b. Destacado nivel académico.
 - c. Participación en proyectos sociales o humanistas.

DE LAS COMPETICIONES

32. La duración de los Encuentros Deportivos del Sistema Universitario Jesuita será de seis días (Reunión de Rectores).
33. Para que un deporte sea oficial, se requieren cuatro equipos como mínimo, al momento de la confirmación oficial, determinado por el Comité Organizador. En el caso de deportes individuales, el requerimiento para considerarla oficial será de tres participantes de diferentes planteles, a excepción de lo estipulado en el reglamento de taekwondo.
34. Únicamente se podrá registrar un equipo por disciplina de una misma rama, por plantel.
35. Se premiará al primero, segundo y tercer lugar de cada disciplina individual y en las disciplinas por equipos, excepto en el taekwondo, en el cual se premia dos **terceros lugares**, en la modalidad de combate.

Nota: en la modalidad de formas de taekwondo, habrá primero, segundo y tercer lugar.
36. Las ceremonias de inauguración, clausura y el evento de animación, son de participación obligatoria; por lo que se pide a todas las delegaciones que asistan, puntualmente, y se retiren hasta finalizar dichos eventos.
37. Las juntas previas de cada deporte se realizarán un día antes del evento, a la hora indicada por el Comité Organizador. El plantel que no participe en alguna junta previa, perderá el derecho de presentar cualquier protesta durante el desarrollo del torneo.
38. Las competencias se regirán por los reglamentos publicados por la federación internacional de cada deporte. Las adaptaciones especificadas que se juzgue pertinentes hacer para la competición, serán aprobadas por el Comité Interplanteles.



39. Para cada partido, el plantel sede nombrará un visor con conocimientos del deporte y de los reglamentos, quién deberá estar presente durante todo el partido, tomar nota de los hechos más relevantes y entregar un reporte al Comité Organizador. El visor será, de preferencia, un académico o autoridad del plantel sede.
40. Durante las competiciones actuarán, como árbitros, personas acreditadas como tales, por los organismos correspondientes de cada deporte.
41. En ninguna disciplina habrá tiempo de tolerancia para iniciar. El equipo que no se presente a tiempo perderá por default.
42. El primer día de juego no podrán enfrentarse los equipos que obtuvieron los dos primeros lugares de la edición anterior.
43. Los equipos que jueguen en el último horario de una jornada no deberán jugar en el primer horario de la jornada del día siguiente; para garantizar, al menos, 12 horas de recuperación entre el término de un partido y el inicio del siguiente.
44. Se permitirá la participación de un mismo deportista en dos disciplinas de acuerdo con los siguientes criterios:
 - a. Que participe en un deporte individual y uno de conjunto; siempre y cuando se de prioridad al deporte individual.
 - b. Que participe en voleibol de sala y voleibol de playa, pero que cumpla con los siguientes criterios, además de que el cuarto jugador de voleibol de playa no podrá pertenecer a voleibol de sala:

Inscritos en voleibol de sala	Cantidad máxima a inscribir en voleibol de playa
12	3
11	2
10	1
1 a 9	0

45. Toda persona expulsada, suspendida o descalificada por razones disciplinarias, sea estudiante, entrenador, o miembro de la delegación; deberá abandonar el lugar del encuentro; y reportarse de inmediato con la máxima autoridad de su delegación, presente en ese momento, quien determinará su ubicación.
46. Las competiciones deportivas se basarán en los reglamentos propios de cada disciplina; en caso de controversia, la misma deberá dirimirse con arreglo al reglamento de la federación internacional correspondiente.
47. Los sistemas de competición tendrán como base el reglamento internacional de su respectiva federación internacional, con las modificaciones pertinentes de acuerdo al espíritu de los juegos del INTERSUJ y aplicará para los siguientes deportes: baloncesto, fútbol, rugby, tenis, voleibol de playa y voleibol de sala.
 - a. En caso de que sean 4 equipos en contienda, se seguirá el sistema round robin (todos contra todos) de acuerdo con el siguiente rol de juego.

Para cuatro (4) equipos																
Primera fecha			Segunda fecha			Tercera fecha			Cuarta fecha de semifinales				Quinta fecha			
1	vs.	2	3	vs.	1	1	vs.	4	Primer lugar	vs.	Cuarto lugar	Semifinal 1	Ganador semifinal 1	vs.	Ganador semifinal 2	Final
4	vs.	3	2	vs.	4	3	vs.	2	Segundo lugar	vs.	Tercer lugar	Semifinal 2	Perdedor semifinal 1	vs.	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar

- b. En caso de que sean 5 equipos en contienda, se seguirá el sistema round robin sin final, de acuerdo con el siguiente rol de juegos.

PARA CINCO (5) EQUIPOS														
PRIMERA FECHA			SEGUNDA FECHA			TERCERA FECHA			CUARTA FECHA			QUINTA FECHA		
5	vs.	2	1	vs.	3	2	vs.	4	3	vs.	5	4	vs.	1
4	vs.	3	5	vs.	4	1	vs.	5	2	vs.	1	3	vs.	2
descansa		1	descansa		2	descansa		3	descansa		4	descansa		5

- c. En caso de que sean 6 equipos en contienda, se seguirá el sistema round robin sin final, de acuerdo con el siguiente rol de juegos.

PARA SEIS (6) EQUIPOS														
PRIMERA FECHA			SEGUNDA FECHA			TERCERA FECHA			CUARTA FECHA			QUINTA FECHA		
1	vs.	2	3	vs.	1	1	vs.	4	5	vs.	1	1	vs.	6
6	vs.	3	2	vs.	4	3	vs.	5	4	vs.	6	5	vs.	2
5	vs.	4	6	vs.	5	2	vs.	6	3	vs.	2	4	vs.	3

- d. En caso de que sean 7 u 8 equipos, se formarán dos grupos: se calificará a los dos primeros lugares del año anterior para ocupar las primeras posiciones, los siguientes dos lugares también se sortearán con los clasificados en esas posiciones del año anterior y así sucesivamente hasta completar los cuadros. La final será cruzada, de acuerdo con el siguiente rol de juego

PARA SIETE U OCHO (7 - 8) EQUIPOS																
PRIMERA FECHA			SEGUNDA FECHA			TERCERA FECHA			CUARTA FECHA DE SEMIFINALES				QUINTA FECHA			
1A	vs.	2A	3A	vs.	1A	1A	vs.	4A	Primer lugar grupo A	vs.	Segundo lugar grupo B	Semifinal 1	Ganador semifinal 1	vs.	Ganador semifinal 2	Final
4A	vs.	3A	2A	vs.	4A	3A	vs.	2A	Primer lugar grupo B	vs.	Segundo lugar grupo A	Semifinal 2	Perdedor semifinal 1	vs.	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar
1B	vs.	2B	3B	vs.	1B	1B	vs.	4B	Tercer lugar grupo A	vs.	Cuarto lugar grupo B	Repechaje 1	Ganador repechaje 1	vs.	Ganador repechaje 2	Quinto lugar
4B	vs.	3B	2B	vs.	4B	3B	vs.	2B	Tercer lugar grupo B	vs.	Cuarto lugar grupo A	Repechaje 2	Perdedor repechaje 1	vs.	Perdedor repechaje 2	Séptimo lugar

- e. En caso de ser nueve equipos, se sembrará a los tres primeros lugares de la edición anterior, como cabeza de grupo, las posiciones intermedias se sortearán también con los clasificados en esas posiciones en la versión anterior y los tres últimos se sortearán, para asignarlos a diferentes grupos.
- i. La fase de clasificación se verificará bajo el sistema round robin, en cada uno de los tres grupos, de acuerdo con el siguiente rol de juegos:



FASE DE CLASIFICACIÓN (3) EQUIPOS POR GRUPO								
Primera Fecha (domingo 6 de noviembre)			Segunda Fecha (lunes 7 de noviembre)			Tercera Fecha (martes 8 de noviembre)		
3A	vs	2A	1A	vs	3A	2A	vs	1A
3B	vs	2B	1B	vs	3B	2B	vs	1 B
3C	vs	2C	1C	vs	3C	2C	vs	1 C
DESCANSAN		1A, 1B Y 1C	DESCANSA		2A, 2B Y 2C	DESCANSA		3A, 3B Y 3C

- ii. Para los cuartos de final, semifinales, finales y repechajes, pasarán los primeros dos lugares de cada grupo, enfrentándose de acuerdo con el siguiente rol de juegos.

CUARTA FECHA: CUARTOS DE FINAL -REPECHAJES				QUINTA FECHA: SEMIFINALES – REPECHAJES				SEXTA FECHA: FINALES – REPECHAJES			
Primer lugar grupo A	vs.	Segundo lugar grupo C	Cuarto de final 1	Primer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs.	Cuarto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 1	Ganador semifinal 1	vs.	Ganador semifinal 2	Final
Primer lugar grupo B	vs.	Segundo lugar grupo A	Cuarto de final 2	Segundo lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs.	Tercer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 2	Perdedor semifinal 1	vs.	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar
Primer lugar grupo C	vs.	Segundo lugar grupo B	Cuarto de final 3	Quinto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs.	Sexto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Juego por el quinto lugar	Tercer lugar grupo B	vs.	Tercer lugar grupo C	Repechaje 3
Tercer lugar grupo A	vs.	Tercer lugar grupo B	Repechaje 1	Tercer lugar de cuartos Grupo A	vs.	Tercer lugar de cuartos Grupo C	Repechaje 2				

- f. En caso de ser diez equipos: Se conforman 3 grupos, 1 grupo de 4 participantes y 2 grupos de 3 participantes, se sembrará a los tres primeros lugares de la edición anterior, como cabeza de grupo. Las demás posiciones se sortean.
- i. La fase de clasificación se verificará bajo el sistema round robin, en cada uno de los tres grupos, de acuerdo con el siguiente rol de juegos:

FASE DE CLASIFICACIÓN 3 GRUPOS (1 DE 4 Y 2 DE 3)								
Primera fecha			Segunda fecha			Tercera fecha		
1A	vs	2A	3A	vs	1A	1A	vs	4A
4A	vs	3A	2A	vs	4A	3A	vs	2A
1B	vs	2B	3B	vs	1B	1B	vs	4B
4B	vs	3B	2B	vs	4B	3B	vs	2B
1C	vs	2C	3C	vs	1C	1C	vs	4C
4C	vs	3C	2C	vs	4C	3C	vs	2C

- ii. Para los cuartos de final, semifinales, finales y repechajes; se clasifican los 2 primeros lugares de cada grupo, se juegan cuartos de final entre los 6 equipos clasificados y se ratificarán las demás posiciones.

CUARTA FECHA CUARTOS DE FINAL - REPECHAJES			
PRIMER LUGAR GRUPO A	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO C	CUARTO DE FINAL 1
PRIMER LUGAR GRUPO B	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO A	CUARTO DE FINAL 2
PRIMER LUGAR GRUPO C	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO B	CUARTO DE FINAL 3
TERCER LUGAR GRUPO A	vs	TERCER LUGAR GRUPO B	REPECHAJE 1
TERCER LUGAR GRUPO C	vs	CUARTO LUGAR GRUPO A, B o C	REPECHAJE 2
QUINTA FECHA SEMIFINALES - REPECHAJES			
PRIMER LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	vs	CUARTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	SEMIFINAL 1
SEGUNDO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	vs	TERCER LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	SEMIFINAL 2
QUINTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	vs	SEXTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 o 3	JUEGO POR EL QUINTO LUGAR
GANADOR REPECHAJE 1	vs	GANADOR REPECHAJE 2	JUEGO POR EL SÉPTIMO LUGAR
PERDEDOR REPECHAJE 1	vs	PERDEDOR REPECHAJE 2	JUEGO POR EL NOVENO LUGAR
SEXTA FECHA FINALES - REPECHAJES			
GANADOR SEMIFINAL 1	vs	GANADOR SEMIFINAL 2	FINAL
PERDEDOR SEMIFINAL 1	vs	PERDEDOR SEMIFINAL 2	TERCER LUGAR

- g. En caso de ser once equipos: Se conforman 3 grupos, 2 grupo de 4 participantes y 1 grupo de 3 participantes, se sembrará a los tres primeros lugares de la edición anterior, como cabeza de grupo. Las demás posiciones se sortean.
- i. La fase de clasificación se verificará bajo el sistema round robin, en cada uno de los tres grupos, de acuerdo con el siguiente rol de juegos:

FASE DE CLASIFICACIÓN 3 GRUPOS (2 DE 4 Y 1 DE 3)								
Primera fecha			Segunda fecha			Tercera fecha		
1A	vs	2A	3A	vs	1A	1A	vs	4A
4A	vs	3A	2A	vs	4A	3A	vs	2A
1B	vs	2B	3B	vs	1B	1B	vs	4B
4B	vs	3B	2B	vs	4B	3B	vs	2B
1C	vs	2C	3C	vs	1C	1C	vs	4C
4C	vs	3C	2C	vs	4C	3C	vs	2C

- ii. Para los cuartos de final, semifinales, finales y repechajes; se clasifican los 2 primeros lugares de cada grupo, se juegan cuartos de final entre los 6 equipos clasificados y se ratificarán las demás posiciones.

CUARTA FECHA CUARTOS DE FINAL - REPECHAJES			
PRIMER LUGAR GRUPO A	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO C	CUARTO DE FINAL 1

PRIMER LUGAR GRUPO B	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO A	CUARTO DE FINAL 2
PRIMER LUGAR GRUPO C	vs	SEGUNDO LUGAR GRUPO B	CUARTO DE FINAL 3
SEGUNDO MEJOR TERCER LUGAR	vs	TERCER MEJOR TERCER LUGAR	REPECHAJE 1
CUARTO LUGAR GRUPO A, B o C	vs	CUARTO LUGAR GRUPO A, B o C	JUEGO POR EL DÉCIMO LUGAR

QUINTA FECHA SEMIFINALES - REPECHAJES

PRIMER LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	vs	CUARTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	SEMIFINAL 1
SEGUNDO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	vs	TERCER LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	SEMIFINAL 2
QUINTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	vs	SEXTO LUGAR DE CUARTOS DE FINAL 1-2 O 3	JUEGO POR EL QUINTO LUGAR
PRIMER MEJOR TERCER LUGAR	vs	GANADOR REPECHAJE 1	JUEGO POR EL SEPTIMO LUGAR

SEXTA FECHA FINALES - REPECHAJES

GANADOR SEMIFINAL 1	vs	GANADOR SEMIFINAL 2	FINAL
PERDEDOR SEMIFINAL 1	vs	PERDEDOR SEMIFINAL 2	TERCER LUGAR

DE LAS PROHIBICIONES

48. Queda estrictamente prohibido:

- i. Ingerir bebidas embriagantes o estupefacientes, durante el desarrollo del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- ii. Alterar el orden durante los partidos, así como en cualquier evento del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- iii. Incurrir en conducta violenta u ofensiva a la integridad de las demás personas, o bien que atente contra el espíritu de convivencia del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- iv. Abuchear o insultar al equipo contrario.
- v. Vender objetos relacionados al evento. Esto es exclusivo del plantel sede. Ninguna otra delegación podrá llevar objetos alusivos al evento para su venta.
- vi. Efectuar cualquier tipo de novatada, broma o jugarreta, que atente contra la dignidad de cualquier estudiante.

DE LAS SANCIONES

49. Las violaciones a las disposiciones del Artículo 48 de este reglamento serán penalizadas por el Comité Interplantales, según su gravedad, con las siguientes sanciones:

- a. Amonestación escrita, con copia a las autoridades del plantel al que pertenece la persona trasgresora.
- b. Suspensión del encuentro.





- c. Expulsión del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - d. Reparación de los daños físicos o morales.
50. En caso de deterioros materiales causados por los estudiantes de algún plantel, los costos de su reparación serán cubiertos por quien los cause, bajo responsabilidad del plantel al que pertenezcan.
 51. Todo estudiante participante, sea como competidor, parte del equipo técnico (staff), o como espectador; queda sujeto, durante la realización del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita, al reglamento de estudiantes propio de su plantel y, a las sanciones que en él se contengan.
 52. Las sanciones son aplicables a jugadores, entrenadores, miembros de las porras, e incluso, a representantes o delegados que incurran en trasgresiones a los reglamentos de INTERSUJ.
 53. Las agresiones directas de cualquier jugador, entrenador, delegado o miembro del equipo técnico (staff), hacia otros miembros participantes (deportistas, árbitros, jueces, personal), causará baja definitiva y no podrá volver a participar encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser personal contratado de alguna universidad, el Comité Organizador pedirá, al rector responsable, su baja definitiva del plantel.

TRANSITORIO

54. Cualquier situación no prevista en los documentos o reglamentos, será resuelta por el Comité Interplanteles.



REGLAMENTO POR DISCIPLINA

AJEDREZ

RAMA

1. Única, donde podrán participar tanto hombres como mujeres.

Reglas de Juego:

Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato, son las de la Federación Internacional de este deporte.

SISTEMA DE COMPETENCIAS

2. Será Round Robin sin final, bajo el siguiente formato de competencia:

- a. Tabla para 4 equipos

Ronda 1	1 vs. 4	2 vs. 3
Ronda 2	4 vs. 3	1 vs. 2
Ronda 3	2 vs. 4	3 vs. 1

- b. Tabla para 5 o 6 equipos

Ronda 1	1 vs. 6	2 vs. 5	3 vs. 4
Ronda 2	6 vs. 4	5 vs. 3	1 vs. 2
Ronda 3	2 vs. 6	3 vs. 1	4 vs. 5
Ronda 4	6 vs. 5	1 vs. 4	2 vs. 3
Ronda 5	3 vs. 6	4 vs. 2	5 vs. 1

- c. Tabla para 7 u 8 equipos

Ronda 1	1 vs. 8	7 vs. 2	3 vs. 6	5 vs. 4
Ronda 2	8 vs. 7	6 vs. 1	2 vs. 5	4 vs. 3
Ronda 3	6 vs. 8	5 vs. 7	1 vs. 4	3 vs. 2
Ronda 4	8 vs. 5	4 vs. 6	7 vs. 3	2 vs. 1
Ronda 5	4 vs. 8	3 vs. 5	6 vs. 2	1 vs. 7
Ronda 6	8 vs. 3	2 vs. 4	5 vs. 1	7 vs. 6
Ronda 7	2 vs. 8	1 vs. 3	4 vs. 7	6 vs. 5

OBSERVACIONES TÉCNICAS

3. Los números que se encuentran del lado izquierdo de cada par, jugarán con piezas blancas.
4. Cuatro jugadores titulares y con derecho hasta dos suplentes (opcionales).



5. En caso de jugar, el suplente entra como número cuatro y los demás se recorren.
6. Será obligatorio portar uniforme para todos los jugadores registrados en la alineación de la partida.
7. El jugador que sea registrado en ajedrez no podrá estar registrado en otro deporte.
8. El ritmo del juego será de 40 jugadas en dos horas por jugador y una hora más para terminar la partida.
9. Ganará el equipo que realice el mayor número de puntos en todas sus partidas individuales.
10. Cada equipo deberá contar con un capitán, el cual tendrá las siguientes funciones:
 - a. Notificar el cambio de alineación, el cual deberá hacerse, a más tardar, 15 minutos antes de la ronda.
 - b. Entregar el resultado de su equipo a la mesa de control (haya ganado o perdido).
 - c. Solicitar y aceptar tablas en cualquiera de sus tableros durante el match, así como aclarar las situaciones o reclamaciones ante el juez.
11. El plantel sede elegirá al juez principal, quien no podrá ser entrenador, o miembro de algún equipo participante.
12. Criterios de desempate:
 - a. Matches ganados.
 - b. Sonenbornberger.
 - c. Match entre sí.
 - d. Resultado individual del primer tablero.
 - e. Color.



ANIMACIÓN

Reglas de Juego:

Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

REGLAMENTO DE QUINTETOS

RAMA

13. La rama de esta disciplina será femenil

ELEVACIONES / LEVANTAMIENTOS NIVEL 4

14. Niveles de Elevaciones – Nivel 4

15. Spotters / Cuidadores

Superior a nivel prep; elevaciones de una base con múltiples flyers requieren spotter por cada persona que sube.

16. Nivel de Elevaciones

Elevaciones de 1 pierna por encima del nivel de prep.

17. Transiciones

Debe mantener contacto con al menos una base a menos de que sea un movimiento suelto legal.

18. Giros

Hasta 1 ½ giros.

19. Movimientos Suelos

Comenzar en nivel prep o menor si finaliza en extensión; no debe exceder el nivel de brazos extendidos; 2 habilidades; helicópteros 180 grados con 0 giros; 3 receptores; Posición invertida a No Invertida con 0 giros; requiere cuidador si aterriza en nivel prep o superior NO Giros desde o hacia elevación en extensión; no puede pasar a través de una posición invertida.

20. Inversiones

Extendido.

21. Inversiones que descienden

Nivel prep con 3 receptores (puede pasar por encima de nivel prep), 2 en contacto entre región de cintura y hombros de la persona que sube.

EXCEPCIÓN: Elevación invertida en extensión que descienda controladamente a nivel prep Si pasa por encima de nivel prep no puede finalizar, detenerse o tocar el piso en posición invertida

EXCEPCIÓN: Elevación invertida en extensión que descienda controladamente a nivel prep.

22. Por encima / Por debajo

Individuo debajo de elevación; elevación sobre individuo.

23. Niveles de Piramides – Nivel 4

24. General

Deben seguir las reglas de elevaciones y desmontes y permite hasta 2 alturas; la top flyer debe recibir apoyo primario de su base a menos de una transición suelta; Transiciones sueltas no puede tener contacto con otra elevación/pirámide en movimiento suelto. Requiere receptores/cuidadores y deben estar estacionarios; deben mantener contacto visual con la top flyer durante toda la transición, y no deben estar involucrado en ninguna



otra habilidad o coreografía al comenzar la transición; El peso principal no puede ser soportado por el segundo nivel.

25. Estructuras

Elevación no extendida con 1 pierna conectada a una elevación extendida de 1 pierna.

26. Transiciones no sueltas

Giros: Hasta 1 1/2 de giro. Inversiones: Debe seguir reglas de elevaciones.

27. Transiciones sueltas

NO INVERTIDO 1 conector; 2 receptores (Mínimo 1 receptor y 1 cuidador)

GIROS 1 ½ giros con 1 conector; 2 receptores (Mínimo 1 receptor y 1 cuidador)

INVERSIONES CONECTADAS (MORTALES) 2 conectores; Hasta 1 ¼ de rotación, 0 giros; No pueden cambiar de bases; 3 receptores.

EXCEPCIÓN: Mortales conectados que aterricen en una posición erguida en nivel prep o superior necesitan mínimo 1 receptor y 2 cuidadores);

EXCEPCIÓN: Elevación con un movimiento suelto legal puede ser presentado con 1 solo conector.

28. Sobre / debajo

Ninguna elevación sobre elevación separada. La persona top no puede pasar sobre/debajo del torso de otra persona top.

29. Niveles de Desmontes y Lanzamientos – Nivel 4

30. General Desmontes

Cunas de base individual requieren 1 cuidador con al menos 1 mano-brazo soportando la región de la cintura y hombros de la flyer; cunas de multibase requieren 2 receptores y 1 cuidador con al menos una mano-brazo soportando la región de cintura y hombros de la flyer; cunas desde elevaciones de base individual con múltiples flyers requieren 2 receptores para cada flyer, y receptores y bases deben ser estacionarios antes de la iniciación de la elevación; ningún mortal libre o asistido es permitido.

31. Desmontes

2 ¼ giros desde elevación de 2 piernas; 1 ¼ giro desde elevación 1 pierna; No puede exceder de 2 trucos Desmontes desde una posición invertida no puede girar.

32. General Lanzamientos

Mínimo 3 máximo 4 bases lanzando, una base debe estar detrás de la flyer; Se deben recibir en posición cuna por al menos 3 bases originales, una de ellas está posicionado en el área de hombro y cabeza de la flyer; NO rotaciones (mortales), inversiones, o lanzamientos con movimiento de traslado intencional.

33. Lanzamientos

2 ¼ giros; No puede exceder de 2 trucos.

34. Niveles de Gimnasia – Nivel 4

a. General

Se puede saltar/rebotar por sobre otro individuo; se puede rebotar con sus pies hacia una transición de elevación; cuando se rebote a una transición de elevación, no se puede rebotar a una o hacia una posición invertida; no gimnasia sobre o debajo o a través de una elevación, individuo o prop; NO gimnasia mientras se sujeta un prop.

NO saltos de tigre en arco o con giro son permitidos.



b. Gimnasia Estática

Mortales estáticos y mortales desde entrada de flic; máximo 1 rotación de mortal y 0 giros; Aerials/ lateral (rueda de carro y arco pasado al frente sin manos) y onodis son permitidos.

NO saltos a mortal o mortales consecutivos.

c. Gimnasia con carrera

1 rotación y 0 giros; aerials/Laterales (ruedas de carro y arcos al frente sin manos); onodis son permitidos.

35. Especificaciones a las reglas – Nivel 4

Nivel 4 – gimnasia estática	Mortales estáticos y mortales desde entrada de flic; 1 mortal y 0 giros; aerials (arco al frente y rueda de carro sin manos) y onodis son permitidos; No saltos consecutivos a mortal; ni mortal mortal.
Nivel 4 – elevaciones giros	Hasta 1 1/2 giros
Nivel 4 – elevaciones movimientos sueltos	Movimientos sueltos que aterricen en extensión deben comenzar en nivel prep o inferior.
Nivel 4 – elevaciones inversiones que descienden	Inversiones que descienden son permitidas en nivel prep; pueden pasar por encima de nivel prep. EXCEPCIÓN: Un descenso controlado de una elevación invertida en extensión a nivel de prep; Si pasa por encima de nivel prep, no puede aterrizar, detenerse o tocar el piso en inversión. EXCEPCIÓN: Un descenso controlado de una elevación invertida en extensión a nivel prep.
Nivel 4 – pirámides giros no sueltos	Hasta 1 1/2 giros.

36. Habilidades apropiadas de stunts por nivel – Nivel 4

INVERSIONES	ESTILOS SUELTOS	GIROS	DESMONTES	OTRAS	COED
Habilidades apropiadas					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta hasta nivel de prep o inferior. • Inversión suelta de prep a prep. • Inversiones que descienden desde nivel prep. • Elevación invertida extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Switch up hasta elevación extendida a 1 pierna. • Mov. suelto hasta elevación extendida. • Tic toc de lib a lib (de alto a bajo) • Mov. sueltos tipo helicóptero • Mov. suelto a liberty extendido. • Switch up a posición corporal extendida • Mov. suelto con 1 giro hasta nivel de prep o inferior. - Mov. suelto de prep a prep. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 1/2 giros hasta debajo del nivel de prep. • Transición con 3/4 giro a elevación extendida • 1 giro a elevación extendida. • Transición con 1 1/2 giros a prep. • Transición con 1 1/2 giros a 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Giro a cuna desde elevación extendida a 1 pierna. • Doble giro desde nivel de prep • Doble giro desde elevación extendida - Desmonte con patada giro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinaciones de 2 o más habilidades simultáneamente. - Lanzado a extensión • Lanzado a elevación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toss a extensión • Toss a elevación extendida a 1 pierna.



		pierna en prep.			
Habilidades elite					
<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde prep o debajo de nivel de prep hasta elevación extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc de posición corporal extendida a posición corporal en prep o inferior (de alto a bajo) • Ball up, o Straddle up a posición corporal extendida • Movimiento suelto a posición corporal extendida (sin incluir los switch ups) • Tic toc desde prep a elevación extendida a 1 posición corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 giro a liberty extendido (no posición corporal) • Transición con 1 ½ giros a posición corporal en prep • Transición extendida con 1 giro a elevación extendida • Transición con 1 ½ giro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmonte de doble giro desde elevación extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inversión con 1 giro y hasta 1 1/2 hasta elevación extendida. • Tic toc con 1 giro hasta elevación a 1 pierna en prep. • Ball up, straddle up y/o Switch up con 1 giro hasta posición corporal en prep. • Ball up, straddle up y/o Switch up con 1 1/2 giro hasta elevación a 1 pierna en prep. 	

INVERSIONES	ESTILOS SUELTOS	GIROS	DESMONTES	OTRAS	COED
Habilidades apropiadas					



<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta hasta nivel de prep o inferior. • Inversión suelta de prep a prep. • Inversiones que descienden desde nivel prep. • Elevación invertida extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Switch up hasta elevación extendida a 1 pierna. • Mov. suelto hasta elevación extendida. • Tic toc de lib a lib (de alto a bajo) • Mov. sueltos tipo helicóptero • Mov. suelto a liberty extendido. • Switch up a posición corporal extendida • Mov. suelto con 1 giro hasta nivel de prep o inferior. - Mov. suelto de prep a prep. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transición con 1 1/2 giros hasta debajo del nivel de prep. • Transición con 3/4 giro a elevación extendida • 1 giro a elevación extendida. • Transición con 1 1/2 giros a prep. • Transición con 1 1/2 giros a 1 pierna en prep. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giro a cuna desde elevación extendida a 1 pierna. • Doble giro desde nivel de prep • Doble giro desde elevación extendida - Desmante con patada giro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinaciones de 2 o más habilidades simultáneamente. - Lanzado a extensión • Lanzado a elevación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toss a extensión • Toss a elevación extendida a 1 pierna.
--	--	--	---	---	--

Habilidades elite

<ul style="list-style-type: none"> • Inversión suelta desde prep o debajo de nivel de prep hasta elevación extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tic toc de posición corporal extendida a posición corporal en prep o inferior (de alto a bajo) • Ball up, o Straddle up a posición corporal extendida • Movimiento suelto a posición corporal extendida (sin incluir los switch ups) • Tic toc desde prep a elevación extendida a 1 posición corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 giro a liberty extendido (no posición corporal) • Transición con 1 ½ giros a posición corporal en prep • Transición extendida con 1 giro a elevación extendida • Transición con 1 ½ giro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desmante de doble giro desde elevación extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inversión con 1 giro y hasta 1 1/2 hasta elevación extendida. • Tic toc con 1 giro hasta elevación a 1 pierna en prep. • Ball up, straddle up y/o Switch up con 1 giro hasta posición corporal en prep. • Ball up, straddle up y/o Switch up con 1 1/2 giro hasta elevación a 1 pierna en prep. 	
--	---	--	---	--	--

Habilidades apropiadas de lanzamiento por nivel – Nivel 4

SIN GIRO	CON GIRO
Bolita + patada * pike-x * gancho patada	



* patada tijera * double toe touch

Bola Giro * Pike Giro * Patada Giro * Toe Touch Giro * Giro Toe Touch * Doble Giro Cuerpo Extendido

37. Habilidades apropiadas de gimnasia por nivel – Nivel 4

GIMNASIA ESTÁTICA	GIMNASIA CON CARRERA
<ul style="list-style-type: none"> • Mortal Atrás Estatico • Flic Flac Mortal • Serie De Flic Flacs A Mortal Atrás • Salto Flic Flac Mortal • Salto Serie De Flic Flacs A Mortal Atrás • Series De Flic Power Series De Flic A Mortal Agrupado O Extendido • Series De Flic A Extendido • Salto Series De Flic A Extendido 	<p>Rueda De Carro Mortal Atrás</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rondada Mortal Extendido • Rondada Flic Flac Mortal Extendido / Mortal Extendido Paso A Una Pierna (Step Out) / X Out • Rondada Serie De Flic Flacs A Extendido • Pasada De Arco Al Frente Hacia Extendido • Mortal Al Frente Paso A Una Pierna (Step Out) A Extendido • Rondada Serie De Flic Flacs A Mortal Extendido • Rondada Flic Flac Power (Whip) Flic Flac A Mortal Extendido • Mortal Al Frente Paso A Una Pierna (Step Out) Rondada Flic Flac Power (Whip) Flic Flacs A Mortal Atras • Flic Flac Al Frente Rebote Al Frente • Flic Flac Al Frente Rebote Al Frente Hacia Una Rondada Flic Flac Mortal Atras / Extendido • Aerial (Frontal) • Onodi



ATLETISMO

RAMAS

38. Las ramas de competición en atletismo son varonil y femenil.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

39. Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Internacional de Atletismo. El programa de competición se entregará antes de la inscripción de los equipos para que cada estudiante sepa en cuántas y en cuáles pruebas se puede inscribir.
40. La inscripción debe ser, como máximo, de tres atletas y un equipo de relevos por plantel, en cada una de las pruebas.
41. Cada atleta puede competir en 3 pruebas individuales, como máximo, más los relevos.
42. La inscripción de atletas provenientes de 3 planteles hará la prueba oficial, a pesar de que algún atleta no compita el día del evento.
43. Será obligatorio enviar, en la hoja de registro, la mejor marca hecha en los últimos seis meses antes de la inscripción, por cada estudiante participante. Para quien haya competido en la edición anterior del INTERSUJ y no tenga marca durante estos seis meses, se utilizará la hecha durante dicha competición. Los novatos en caso de no tener marca serán sorteados.
44. No habrá altas de ningún atleta durante la junta técnica. En caso de que una prueba se cierre y quede un solo atleta, este mismo podrá ser inscrito en otra prueba, para garantizar su participación.
45. Puntarán los 8 primeros lugares. En caso de existir solo 6 carriles, los dos últimos lugares se definirán por marca.
46. Los atletas podrán utilizar un body o una playera con mangas largas debajo de su uniforme de competición, que deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de competición es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser de color blanco.
47. Se darán cuatro fechas para el registro de atletas:
- Primera, para los registros previos de atletas, en los cuales se indicará la cantidad de deportistas con los que tiene proyectado participar por prueba.
 - Segunda, para que la organización indique las pruebas que se habilitan. Esta información deberá de enviarla, no más de 10 días después, del registro numérico previo de este deporte.
 - Tercera, para inscribirse, nominalmente, en las pruebas habilitadas numéricamente. Esta fecha coincidirá con la fecha de inscripción de todos los deportes.
 - Cuarta, cuando la sede confirme el número de los participantes por prueba.

PRUEBAS CONVOCADAS

Rama femenil

48. Las pruebas individuales de pista en esta rama son:
- 100 metros.
 - 200 metros.
 - 400 metros.
 - 800 metros.
 - 1 500 metros.
 - 5 000 metros.



- 10.000 metros.
- 100 metros con vallas.
- 400 metros con vallas.

49. Las pruebas de relevos, en esta rama son:

- 4 x 100 metros.
- 4 x 400 metros.

50. Las pruebas de campo, en esta rama son:

- Salto de altura.
- Salto de longitud.
- Salto triple.
- Impulso de bala.
- Lanzamiento de jabalina.
- Lanzamiento de disco.

Rama varonil

51. Las pruebas individuales de pista, en esta rama son:

- 100 metros.
- 200 metros.
- 400 metros.
- 800 metros.
- 1500 metros.
- 5000 metros.
- 10000 metros.
- 110 metros con vallas.
- 400 metros con vallas.

52. Las pruebas de relevos, en esta rama son:

- 4 x 100 metros.
- 4 x 400 metros.

53. Las pruebas de campo, en esta rama son:

- Salto de altura.
- Salto de longitud.
- Salto triple.
- Impulso de bala. Lanzamiento de jabalina.
- Lanzamiento de disco.

PUNTUACIÓN



54. Las puntuaciones se harán de acuerdo con los siguientes ejemplos de tablas:

INDIVIDUAL PARA 8 ATLETAS

Lugar	Puntos
1.o	9
2.o	7
3.o	6
4.o	5
5.o	4
6.o	3
7.o	2
8.o	1

RELEVOS PARA 8 EQUIPOS

Lugar	Puntos
1.o	18
2.o	14
3.o	12
4.o	10
5.o	8
6.o	6
7.o	4
8.o	2

55. Los puntos obtenidos en cada prueba se sumarán para determinar al equipo campeón en cada rama.
56. En caso de empate entre dos o más equipos que sumen la misma cantidad de puntos, para la designación del equipo ganador entre los equipos involucrados, el desempate se hará mediante la ponderación de la cantidad y tipo de medallas obtenidas, o bien, se remitirá al libro de estadísticas de la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, (IAAF Scoring Tables or Athletics Outdoor 2017, por sus siglas en inglés).

PREMIACIÓN

57. Se premiará a los tres primeros lugares de cada prueba y rama. La ceremonia de premiación se realizará según criterio del Comité Organizador, quien deberá informar el procedimiento en la junta técnica.
58. La designación del mejor atleta se hará por medallas obtenidas, o en caso de controversia se remitirá al libro de estadística de la IAAF.
59. La sede definirá si la premiación por equipos se realizará en la misma ceremonia de premiación individual o, en la clausura.
60. La designación de mejor atleta se hará, según el Reglamento de Competición 2018-2019 de la IAAF, con base en la obtención de mayor cantidad de medallas de oro.

SANCIONES

61. La aplicación de sanciones se hará de acuerdo al Reglamento de Competición 2018-2019 de la IAAF.
62. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en el reglamento quedará a juicio del Comité Interplanteles.



BALONCESTO

RAMAS

63. Las ramas de competición en baloncesto son varonil y femenil.
64. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con rojos vivos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Reglas de Juego:

Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

CRITERIO DE POSICIONES

65. La puntuación se asignará de acuerdo al resultado de juegos (JG+JP+JPD: JG 2 puntos, JP 1 punto, JPD 0 puntos). Si hay empates se recurrirá a los siguientes criterios:
- a. Criterio de desempate entre dos o más equipos:

i. Por Deporte Integral

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

- 1) Una falta técnica deportista –10 pts.
- 2) Una falta antideportiva deportista –5 pts.
- 3) Una expulsión deportista del partido –20 pts.
- 4) Por cada fecha de sanción del deportista –10 pts.
- 5) Expulsión del Campeonato del deportista –50 pts.
- 6) Una falta técnica al Entrenador o personal de apoyo –50 pts.
- 7) Expulsión del Entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
- 8) Expulsión del Campeonato del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.

- ii. Por promedio (criterio average), como criterio entre los involucrados. El promedio (average) se obtiene mediante la división de los puntos a favor entre los puntos en contra.
- iii. Por la diferencia de puntos anotados, menos puntos recibidos.
- iv. Por recuento de la mayor cantidad de puntos anotados.
- v. Por recuento de la menor cantidad de puntos recibidos.
- vi. Por sorteo realizado en el Comité Interplanteles.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

66. El número máximo de deportistas es de 12 y el mínimo de 8.

SANCIONES

67. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la siguiente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.



- a. Proferir palabras soeces o acumulación de 2 faltas antideportivas personales en el torneo: 1 partido de suspensión.
 - b. Retar a golpes a cualquier basquetbolista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
 - c. Insultar a cualquier basquetbolista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
 - d. Agresión a cualquier basquetbolista (sea del equipo contrario o colega): 3 partidos de suspensión.
 - e. Contestar una agresión: 2 partidos de suspensión.
 - f. Insultos al árbitro: 3 partidos de suspensión.
 - g. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor:

Expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En el caso de que el agresor fuese un entrenador, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral, a la Rectoría de la institución correspondiente.
 - h. Intervenir en una riña general: queda a juicio del Comité Interplanteles.
 - i. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: queda a juicio del Comité Interplanteles. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.
68. El visor podrá reportar, pero no tendrá la facultad de sancionar. Esto será responsabilidad del Comité Interplanteles.



FÚTBOL

RAMAS

69. Las ramas de competición en fútbol son varonil y femenil.

Reglas de Juego:

Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

70. El tiempo de juego para la rama varonil es de dos tiempos de 40 minutos, con 10 minutos de descanso.

71. El tiempo de juego para la rama femenil es de dos tiempos de 35 minutos, con 10 minutos de descanso.

72. Se podrán realizar 5 cambios por equipo.

73. Todos los juegos deberán ser sancionados por una terna arbitral.

74. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

CRITERIO DE POSICIONES

75. La clasificación de los equipos, sea en fase de grupos, o en round robin, se determinará de la siguiente manera:

- a. Por mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos.
 - i. Juego ganado: 3 puntos.
 - ii. Juego empatado: 1 punto.
 - iii. Juego perdido: 0 puntos.
 - iv. Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de 0 a 3 goles.
- b. Si hay empate entre dos o más equipos se recurrirá a los siguientes criterios:

- i. Por Deporte Integral

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

- 1) Una tarjeta amarilla deportista –10 pts.
- 2) Doble tarjeta amarilla deportista –15 pts.
- 3) Una tarjeta roja deportista –20 pts.
- 4) Por cada fecha de sanción del deportista –10 pts.
- 5) Expulsión del campeonato, del deportista –50 pts.
- 6) Una tarjeta amarilla al Entrenador o personal de apoyo –50 pts.
- 7) Una tarjeta roja al Entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
- 8) Expulsión del Campeonato, del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.



- ii. Diferencia de goles en todos los partidos (goles a favor, menos los goles en contra).
- iii. Mayor número de goles marcados en todos los partidos (goles a favor).
- iv. Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado conforme los 3 criterios antes mencionados, su posición final se determinará de la siguiente forma:
 - a. Mayor número de puntos obtenidos en los partidos entre los equipos en cuestión.
 - b. Mayor diferencia de goles en los partidos entre los equipos en cuestión.
 - c. Sorteo efectuado por el Comité Interplanteles.

Nota: En caso de empate, únicamente durante la final, habrá dos tiempos extra de 10 minutos cada uno y, en caso de persistir el empate, se realizarán series de 5 tiros penales por equipo.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

76. El número máximo de deportistas es de 22 y el mínimo de 16.

SANCIONES

77. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.
- a. Proferir palabras altisonantes aun, sin ser expulsado: 1 partido de suspensión.
 - b. Tres amonestaciones acumuladas: 1 partido de suspensión.
 - c. Expulsión por doble amarilla: 1 partido de suspensión.
 - d. Retar a golpes a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
 - e. Insultar a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
 - f. Agresión a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): 3 partidos de suspensión.
 - g. Contestar una agresión: 2 partidos de suspensión.
 - h. Insultos al árbitro: 3 partidos de suspensión.
 - i. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
 - j. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
 - k. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



FLAG FÚTBOL

RAMA

78. Las ramas de competición en flag fútbol son varonil y femenil.

Reglas de Juego:

Las reglas de Juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

CONDICIONES DE COMPETICIÓN

79. El tiempo de juego tanto para la rama varonil, como para la rama femenil, es de dos tiempos de 20 minutos, con 5 minutos de descanso.
80. Todos los juegos deberán ser sancionados por un grupo arbitral idóneo en la especialidad.
81. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Número de deportistas.

82. El número máximo de jugadores por equipo es de 15 y el mínimo de 8.

CRITERIO DE POSICIONES

83. La puntuación se asignará de acuerdo al resultado de juegos (JG+JP+JPD): JG 3 puntos, JE 1 punto, JP 0 punto, JPD 0 puntos (Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de 0 a 35). Si hay empates se recurrirá a los siguientes criterios:

Criterio de desempate entre dos o más equipos:

- a. Por Deporte Integral

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

- i. Descalificación del partido, del deportista –50 pts.
 - ii. Descalificación del campeonato, del deportista –100 pts.
 - iii. Descalificación del partido Entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
 - iv. Descalificación del Campeonato, del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.
- b. Mayor diferencia de puntos entre los equipos empatados.
- c. Mayor cantidad de puntos a favor entre los equipos empatados.
- d. Mayor cantidad de touchdown anotados.

SANCIONES

84. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.
- a. Proferir palabras altisonantes aun, sin ser expulsado: 1 partido de suspensión.
 - b. Descalificación de un encuentro: 1 partido de suspensión.

- c. Retar a golpes a cualquier deportista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
- d. Insultar a cualquier deportista (sea del equipo contrario o colega): 1 partido de suspensión.
- e. Agresión a cualquier deportista (sea del equipo contrario o colega): 3 partidos de suspensión.
- f. Contestar una agresión: 2 partidos de suspensión.
- g. Insultos al árbitro: 3 partidos de suspensión.
- h. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
- i. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- j. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



RUGBY

RAMAS

85. La rama de competición en rugby es varonil.
86. El torneo de rugby, se realizará en la modalidad de Sevens (7's).
87. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego que deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser de color blanco. (Acuerdo en reunión de homólogos del 2011 y ratificado en el 2012).

Reglas de Juego:

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

DURANTE EL JUEGO

88. Se jugarán 2 tiempos de 7 minutos con un entretiempo de 3 minutos.
89. Un equipo que pierda por W.O registrará un marcador en su contra de 21 puntos a 0.
90. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos deberán esperar que la situación sea superada o definida.
91. Si el normal desarrollo de un partido es entorpecido por la acción de cualquiera de los miembros de un equipo, el árbitro solicitará al capitán del equipo, que controle la situación en los 2 minutos siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persisten, el árbitro suspenderá el juego e informará al comité organizador, el cual podrá declarar la pérdida del partido al equipo infractor, por un marcador con diferencia de 21 puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a 21 puntos.
92. Si un partido es suspendido, podrá ser declarado como terminado por el Comité Organizador, si ha finalizado el primer tiempo, o un equipo supera al adversario por más de 15 puntos. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor por 21 puntos a 0, si le han anotado menos puntos; en el caso que le hayan anotado más de 21 puntos, el marcador será del número de puntos recibidos a 0.
93. En los partidos de semifinal, final y, por el tercer puesto, en caso de empate se jugarán tiempos de 5 minutos, hasta que alguien anote.
94. En el transcurso de un partido, los equipos podrán sustituir o reemplazar hasta 5 jugadores.
95. Jugador que sale en cambio no puede regresar al mismo partido, a excepción de cambio por sangre o algún canje temporal autorizado por el réferi.

CRITERIO DE POSICIONES

96. Los puntos pde cada equipo se asignarán de acuerdo a los siguientes criterios:
 - a. Juego ganado vale 3 puntos
 - b. Juego empatado vale 2 puntos.
 - c. Juego perdido vale 1 punto.
 - d. Juego perdido por default 0 puntos.
 - e. Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de 0 a 21 puntos sin bonificación).
 - f. Criterio de desempate entre dos o más equipos:

i. Por Deporte Integral

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

- 1) Una tarjeta amarilla deportista –10 pts.
- 2) Una tarjeta roja deportista –20 pts.
- 3) Por cada fecha de sanción del deportista –10 pts.
- 4) Expulsión del campeonato, del deportista –50 pts.
- 5) Una tarjeta amarilla al Entrenador o personal de apoyo –50 pts.
- 6) Una tarjeta roja al Entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
- 7) Expulsión del Campeonato, del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.

ii. Diferencia de puntos: puntos a favor menos puntos en contra.

iii. Puntos a favor.

iv. Mayor número de Trys.

g. Para la semifinal y final, en caso de empate, se realizarán patadas de drop desde la yarda 22, en medio de la H. En caso de que el juego continúe empatado, después de las 5 patadas, se continuarán las patadas hasta que falle el primero.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

97. El número máximo de jugadores por equipo será de 12 y el mínimo de 8.

SANCIONES

98. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Cuando un jugador recibe tarjeta amarilla durante su partido debe retirarse del campo por 2 minutos, pero permanecer en el lugar asignado por el árbitro.
- b. El jugador que sume 3 tarjetas amarillas durante el torneo será suspendido del mismo.
- c. Un jugador que obtenga 1 tarjeta roja será suspendido del torneo, de forma definitiva.
- d. Proferir palabras altisonantes, aun sin ser expulsado, ocasionará un partido de suspensión.
- e. Retar a golpes a un contrario o compañero ameritará un partido de suspensión.
- f. Cualquier insulto a un jugador contrario o compañero, ameritará un partido de suspensión.
- g. La agresión a un jugador contrario o compañero, será sancionado con la suspensión de 3 partidos.
- h. La respuesta violenta a una agresión será sancionada con 2 partidos de suspensión.
- i. Cualquier insulto al árbitro, aun sin ser expulsado, ameritará 3 partidos de suspensión.
- j. Cualquier agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor; aun sin ser expulsados provocará la expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.



- k. Cualquier intervención en una ríña general será sometida al juicio del Comité Interplanteles.
- l. Los insultos proferidos contra el personal del Comité Organizador, o a la institución sede, serán sometidos al juicio del Comité Interplanteles. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



TAEKWONDO

99. Las competiciones de taekwondo se llevarán a cabo en las modalidades de:

- a. Formas (poomsae).
- b. Combate.

100. Cada atleta que se inscriba en la modalidad de combate deberá, obligatoriamente, inscribirse en la modalidad de formas (poomsae).

FORMAS (POOMSAE)

RAMAS

101. Las competiciones en la modalidad formas (poomsae) se desarrollarán en las ramas varonil y femenil.

Reglas de Juego:

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

Número de deportistas

102. El número de deportistas que pueden participar no tiene límite.

Categorías

103. Las categorías se determinarán, según la cinta respectiva, de acuerdo al siguiente cuadro:

CINTA	NÚMERO	NOMBRE DE LA FORMA (POOMSAE)
Blanca	Forma núm 1	Taegeuk il yang
Naranjas y amarillas	Forma núm 2	Taegeuk yi yang
Verdes	Formas núms 3 o 4	Taegeuk sam yang o taegeuk sa yang
Azules	Formas núms 5 o 6	Taegeuk oh yang o taegeuk yuk yang
Marrones y rojas	Formas núms 7 u 8	Taegeuk chil yang o taegeuk pal yang
Negras		Koryo, keumgang y tae back

104. Las competiciones de formas (poomsae), en las cintas negras, serán sorteadas en la videoconferencia.

En caso de presentarse empate por equipos en la modalidad de Poomsae, se desempatará así:

- a. Primer criterio de desempate será: Quien presente alguna medalla en el grado de cinta negra ya sea oro, plata o bronce, desempatará el resultado.

(Esto debido a que un deportista de ese nivel para ganar alguna medalla tiene que hacer 2 rondas y 4 formas)

- b. El segundo criterio para desempatar sería: en caso de tener el mismo resultado en negras se tomaría en cuenta la medalla de oro como factor número 1 en caso de los grados menores y así sucesivamente con la medalla de plata y bronce.

105. En caso de presentarse más de 8 atletas en cintas negras, se realizarán dos rondas:

- a. Durante la primera ronda, denominada de eliminación, clasificarán 8 mejores participantes a la segunda ronda. En esta ronda deberán realizar, dos de las formas mencionadas en la tabla anterior.

- b. Durante la segunda ronda, denominada ronda final, cada participante deberá realizar dos de las formas mencionadas en la tabla anterior, escogidas con base en el sorteo realizado en la videoconferencia.

Puntaje

106. Los lugares se asignarán según los puntos obtenidos, de acuerdo con la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS REQUERIDOS
Primer lugar	7
Segundo lugar	4
Tercer lugar	1

COMBATE

107. Las competiciones en la modalidad de combate se desarrollarán en las ramas varonil y femenil.

Número de deportistas

108. Las instituciones participantes podrán presentar, como máximo, 3 atletas por cada categoría de combate.

Categorías

109. Las categorías se definen con base en la cinta y en el peso de cada atleta, según el siguiente cuadro:

CINTA	PESO				TIEMPO DE COMBATE
	Femenil		Varonil		
Blanca, naranja y amarilla	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Dos rounds de dos minutos, cada uno, por un minuto de descanso
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58	No exceder 58 kg	
Verde y azul	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	Dos rounds de dos minutos, cada uno, por un minuto de descanso
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y No exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	

	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	
Marrón y roja	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	Tres rounds de dos minutos, cada uno, por un minuto de descanso
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 58 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
Negras	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Tres rounds de dos minutos, cada uno, por un minuto de descanso
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 y No exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	

Pesaje

110. El pesaje deberá realizarse entre 24 y 48 horas antes del inicio de la competición de combates.
111. Para tener derecho al pesaje, cada atleta deberá presentar su credencial, debidamente actualizada y, aparecer en la lista oficial por plantel.
112. Cada atleta solo tendrá dos oportunidades de pesarse en el lapso de las dos horas que dura el pesaje y así cumplir con el peso que aparece registrado; de lo contrario será descalificado.

Sistema de competición

113. El sistema de competición se basa en las Reglas de Competición e Interpretación de la Federación Mundial de Taekwondo (WT, por sus siglas en inglés), con las modificaciones pertinentes que el espíritu del INTERSUJ impone.
114. Las competiciones se llevarán a cabo con el sistema de eliminación directa. En caso de que solo haya tres competidores, estos se someten al Sistema de Round Robin y ganará el que consiga dos combates.
115. En caso de empate, la posición se determinará de acuerdo a la puntuación obtenida. En caso de persistir el empate, se considerarán los puntos a favor menos los puntos en contra. Si el empate persiste, se considerará el cociente resultante de la división de los puntos a favor y los puntos en contra. Si luego de estos criterios el empate persistiera, entre dos atletas, el triunfo se atribuirá a quien gane en combate directo.

116. Es obligatorio que cada atleta pase por la mesa de revisión, emplee su equipo de protección completo (careta, peto, espinilleras, coderas, suspensorio y guanteletas, las empeineras serán opcionales), porte el uniforme reglamentario (dobok) y, el protector bucal obligatorio.

Habilitación de categorías

117. La habilitación de las categorías mencionadas en el cuadro anterior se llevará a cabo con base en los siguientes criterios:

- a. Se podrá habilitar una categoría, cuando se hayan inscrito deportistas provenientes de, al menos tres diferentes planteles. Dicha habilitación será válida, a pesar de que algún deportista no compita el día del evento o haya sido descalificado durante el pesaje. Para este caso el puntaje obtenido será de acuerdo con la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS REQUERIDOS
Primer lugar	7
Segundo lugar	4
Tercer lugar	1

- b. Se podrá habilitar una categoría con la inscripción de deportistas provenientes de dos (2) instituciones diferentes, siempre y cuando el número de deportistas sea igual o mayor que tres (3). Todos aquellos deportistas, cuyas categorías queden deshabilitadas después de considerar los dos criterios anteriores, podrán mantener su participación en la modalidad de formas [poomsae]. Para este caso el puntaje obtenido será de acuerdo a la siguiente tabla:

Lugar	Puntos requeridos
Primer lugar	4
Segundo lugar	2
Tercer lugar	0

Ascenso de categoría

118. Cada atleta participante podrá ascender de categoría de cinta, a partir de su participación ininterrumpida, de acuerdo con la siguiente tabla:

AVANCE DE PARTICIPACIÓN ININTERRUMPIDA	
Cinta de primera participación	Avance siguiente en INTERSUJ 2018
Blanca o naranja	Asciende a: verde
Amarilla	Asciende a: azul
Verde o azul	Asciende a: roja
Roja	Asciende a: negra

119. Los casos en los que no haya avance o sean interrumpidos, serán evaluados por el Comité Interplanteles en la primera fecha de inscripción.





120. Será responsabilidad de la institución sede, detectar anomalías con respecto a las categorías de cada atleta; y hacerlas saber, oportunamente, al Comité Interplanteles. Se tomará como base el INTERSUJ llevado a cabo en el 2017, en ITESO.

Primera participación y equivalencia de otro arte marcial

121. Participantes que compitan por primera vez en el encuentro deportivo y hayan practicado otro arte marcial, deberán de enviar su historial deportivo, con su clasificación por cinta de acuerdo el formato de la siguiente tabla de equivalencia:

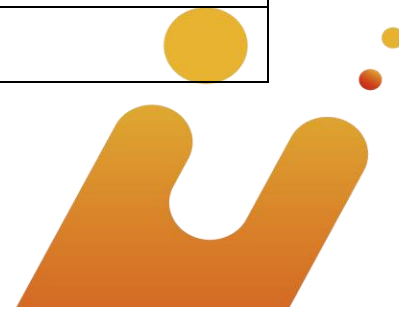
TABLA DE EQUIVALENCIAS DE OTROS ARTES MARCIALES AL TAEKWONDO	
Cinta en otros artes marciales	Taekwondo
Blanca o amarilla	Blanca
Verde o azul	Amarilla
Café o negra	Verde o azul

Esta tabla de equivalencias aplica tanto para la categoría de combate, como a las de formas (poomsae).

122. La primera fecha de inscripción se debe enviar el historial deportivo de cada atleta, con la siguiente información:

HISTORIAL DEPORTIVO OTRO ARTE MARCIAL	
Fecha:	
Nombre completo:	
Universidad:	
Arte marcial:	
Grado:	
cinta:	
Tiempo de práctica:	
Institución marcial que lo avala:	

TORNEOS MÁS IMPORTANTES	
Torneo	Lugar obtenido
1.	
2.	
3.	
4.	





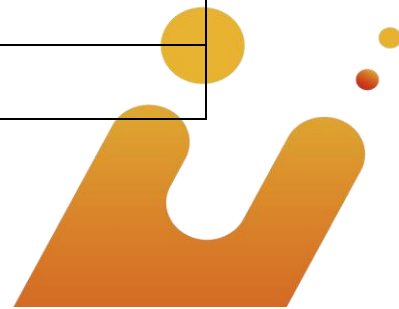
5.	
6.	
7.	

Primera participación

123. Atletas que competirán, por primera vez, en el encuentro deportivo deberán enviar su historial deportivo en la primera fecha de inscripción, con la siguiente información:

HISTORIAL DEPORTIVO TAEKWONDO	
Fecha:	
Nombre completo:	
Universidad:	
Grado:	
Cinta:	
Tiempo de práctica:	
Institución de Taekwondo que lo avala:	

TORNEOS MÁS IMPORTANTES	
Torneo	Lugar obtenido
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	



Jueceo

124. El jueceo estará a cargo del cuerpo de jueces avalado por la federación del país sede del encuentro deportivo.

Fechas importantes

125. Se darán dos fechas importantes para el proceso de registro de atletas y confirmación de categorías habilitadas de acuerdo con el orden siguiente:

- a. Registro previo de atletas. Todas las instituciones deberán enviar, a más tardar, seis días hábiles antes de la fecha que la sede determine para el sorteo, su relación de atletas, con los siguientes datos:
 - i. Nombre completo.
 - ii. Número de cuenta.
 - iii. Edad.
 - iv. Semestre actual.
 - v. Cinta.
 - vi. Peso (kg).
 - vii. Clasificación (+ / - 2 kg).
 - viii. Historial deportivo (para quienes sea su primera participación).

Este registro deberá estar firmado por el delegado de la institución y un médico o nutriólogo, con el fin de cuidar la integridad física de los deportistas.

- a. Categorías habilitadas. La sede enviará a las demás sedes, tres (3) días hábiles posteriores a la fecha del anterior inciso (a), las categorías habilitadas, así como las que quedarán inhabilitadas.
- b. Realización de gráficas. Se realizarán, a través de videoconferencia, al menos 14 días hábiles antes de inicio de los juegos. El cuerpo de árbitros realizará el sorteo.

Criterios para designar al mejor competidor, según medallas obtenidas.

126. De acuerdo con el primer criterio, en el primer nivel que se encuentra la combinación de dosoros (en la modalidad de forma [poomsae] y de combate, respectivamente), de acuerdo con el orden de las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Oro
Roja / marrón	Oro	Oro
Azul	Oro	Oro
Verde	Oro	Oro
Amarilla / naranja	Oro	Oro
Blanca	Oro	Oro

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Plata
Roja / marrón	Oro	Plata

Azul	Oro	Plata
Verde	Oro	Plata
Amarilla / naranja	Oro	Plata
Blanca	Oro	Plata

127. De acuerdo con el segundo criterio, en el primer nivel que se encuentre la combinación de una medalla de oro en forma y una de plata en combate, las dos medallas, de acuerdo con el orden de las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Plata
Roja / marrón	Oro	Plata
Azul	Oro	Plata
Verde	Oro	Plata
Amarilla / naranja	Oro	Plata
Blanca	Oro	Plata

128. De acuerdo con el tercer criterio, en el primer nivel que se encuentre la combinación de una medalla de oro en forma y otra de bronce en combate, de acuerdo con el orden de las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Bronce
Roja / marrón	Oro	Bronce
Azul	Oro	Bronce
Verde	Oro	Bronce
Amarilla / naranja	Oro	Bronce
Blanca	Oro	Bronce

129. Si aun así el premio quedara desierto, se tomarán en cuenta los puntos obtenidos en ambas modalidades de competición (poomsae y combate):

130. En caso de persistir el empate, la Comisión Técnica será la encargada de decretar al ganador.

Premiación por equipos

131. Se premiará a las instituciones que ocupen los tres (3) primeros lugares por equipo de cada rama tanto en combate como en poomsae.

En caso de presentarse empate por equipos en la modalidad de Poomsae, se desempatará así:

- a. Primer criterio de desempate será: Quien presente alguna medalla en el grado de cinta negra ya sea oro, plata o bronce, desempatará el resultado.

(Esto debido a que un deportista de ese nivel para ganar alguna medalla tiene que hacer 2 rondas y 4 formas)



Sanciones

132. Las sanciones solo serán aplicables a cualquier deportista cuando sea expulsado del encuentro o esté reportado.

133. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la siguiente lista de sanciones, quedará a juicio del Comité Interplanteles.

- a. Cualquier insulto al juez ameritará expulsión definitiva del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- b. Una agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor ocasionará expulsión definitiva del encuentro deportivo del Sistema Universitario Jesuita. Si el agresor es un entrenador, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.
- c. Cualquier tipo de insulto al Comité Organizador y a la institución sede se someterá al juicio del tribunal de penas. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



TENIS

RAMAS

134. Las ramas de competición en tenis son: varonil y femenil.

Reglas de Juego:

Las reglas de juego que se aplicarán en el campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

135. El número máximo de deportistas para habilitar las competiciones de tenis por rama es 4; mientras que el mínimo es de 3.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

136. Con base en el reglamento de la Federación Internacional de Tenis y con las modificaciones pertinentes, de acuerdo al espíritu del INTERSUJ: cada institución presentará un equipo.

137. Se jugarán 3 puntos en cada serie, a 2 de 3 sets, con muerte súbita en todos los sets, en el siguiente orden de competición:

- a. Primer punto singles.
- b. Segundo punto singles.
- c. Tercer punto dobles.

138. Un jugador solo podrá participar en 2 puntos de cada serie (uno de singles y uno de dobles).

139. El equipo ganador de la serie será el que logre mayor número de puntos.

140. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo, si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos; el color del body o camiseta deberá ser blanco.

CRITERIOS DE DESEMPATE PARA DETERMINAR AL MEJOR TENISTA

141. Los criterios para determinar mejor tenista son:

- a. Mayor número de partidos ganados en singles.
- b. Juego entre sí.
- c. Mayor número de partidos ganados en dobles.
- d. Mayor cociente de partidos ganados/perdidos, en singles y dobles.
- e. Jugador en equipo con mejor posición en la tabla final.

TABLA DE POSICIONES

142. Se deroga (Torreón 2019)

Se recurre al promedio o average, como primer criterio entre los involucrados, antes de recurrir a los siguientes criterios.

143. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:

- a. Número de series ganadas.
- b. En caso de tener el mismo número de series ganadas:
 - i. Determinación de posiciones por el mayor cociente de partidos ganados entre partidos perdidos.





- ii. Por cociente de set. Deberán de ser clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
- iii. Por cociente de games. Si el empate persiste, los equipos serán clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los games ganados, entre todos los games jugados.

SANCIONES

144. Cualquiera de las conductas que a continuación se mencionan, serán sancionadas de la siguiente manera:

- a. Primera falta: advertencia.
- b. Segunda falta: un punto de penalización.
- c. Tercera falta: descalificación.

145. Las faltas meritorias de sanción pueden ser:

- a. Retraso deliberado de un partido por los siguientes casos:
 - i. En periodo de calentamiento.
 - ii. Entre punto y punto.
 - iii. En los cambios de lado por juego impar.
 - iv. Cualquier retraso sin causa justificada.
- b. Proferir palabras o señales obscenas, audibles o visibles por el árbitro.
- c. Comportamiento violento que involucre:
 - i. Lanzar pelotas, intencionalmente o de manera peligrosa, hacia la red, el back stop, al aire, hacia el público o hacia fuera de la cancha.
 - ii. Tirar o lanzar la raqueta, golpear la red o el piso.
 - iii. Cualquier consecuencia por una acción imprudencial de las anteriormente mencionadas.
- d. Ataques físicos o verbales contra representantes oficiales, otros jugadores o público en general.
- e. Cualquier otra conducta antideportiva que sea abusiva o vaya en detrimento del deporte o del espíritu del torneo.
- f. Asesoramiento. Durante el desarrollo del partido no está permitido el asesoramiento (coaching). Únicamente se podrá asesorar en los cambios de lado por juego impar.
- g. El jugador que haya sido descalificado por violación al código de conducta, podrá ser descalificado por el resto del torneo.

146. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles resolver el caso.

LESIONES

147. A cualquier deportista que sufra una lesión durante el desarrollo del partido, se aplicará lo que marca el reglamento internacional de esta disciplina. Para ello se anexará el reglamento de la federación



VOLEIBOL DE PLAYA

RAMAS

148. Las ramas de esta disciplina son: varonil y femenil.

Reglas de Juego:

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

149. El sistema de competición de esta disciplina es jugar a ganar dos de tres sets. Los dos primeros sets a 21 puntos con diferencia de dos, sin límite. El tercer set es a 15 puntos con diferencia de dos, sin límite.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

150. El número máximo de deportistas por equipo es de 4 y el mínimo de 3.

INSCRIPCIONES

151. Se podrán inscribir tres deportistas, además de un cuarto, siempre y cuando se deshabilite a uno de los tres primeros por lesión. Cualquier deportista que sea deshabilitado en voleibol playero, no podrá participar de nuevo en el equipo de playa, ni de sala.

UNIFORMES

152. Los uniformes de los equipos deberán cumplir las siguientes normas:

- a. El uniforme femenil consiste en: licra, top y/o camiseta.
- b. El uniforme varonil consiste en: pantaloneta (short) y camiseta (sin mangas).
- c. Los uniformes deberán estar numerados al frente y espalda; el femenil en el top y el varonil en la camiseta. Opcionalmente, las mujeres podrán utilizar camiseta sobre el top.
- d. La numeración será del 1 al 4.
- e. Los implementos opcionales pueden ser: gorra y lentes oscuros.

153. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

SUSTITUCIONES

154. Se permite un cambio completo por set. El cambio podrá realizarse únicamente por un deportista.

155. El cambio se podrá realizar por más de 1 deportista (previa autorización del árbitro principal), siempre que cualquier deportista sea incapaz, físicamente, de continuar en el juego.

TIEMPOS FUERA

156. En los dos primeros sets, cada equipo tiene derecho a dos tiempos fuera y su duración es de 1 minuto cada uno. Solo el entrenador y el/la capitán(a) del equipo podrán solicitar los tiempos fuera.

- a. El primero de ellos es obligatorio a la suma de 21 puntos y será avisado por el árbitro principal.
- b. El segundo tiempo fuera podrá ser solicitado, de forma opcional, por parte del equipo.

157. El entrenador de voleibol de playa solo puede dar indicaciones al equipo, durante el tiempo fuera y al término de cada set. El público no podrá participar dando indicaciones a ninguno de los equipos, mientras el balón esté en juego; en caso de darse dicha situación, el árbitro podrá detener el juego, hasta que existan las condiciones para reanudarlo.



TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS

158. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:

- a. Por el número de victorias (juegos ganados).
- b. En caso de tener el mismo número de victorias, se seguirán los siguientes procedimientos:
 - i. Determinación de posiciones por la cantidad de puntos ganados. Si dos o más equipos tienen el mismo número de victorias, los mismos deberán de ser clasificados en orden descendente de acuerdo con la cantidad de puntos ganados por juego, como indica el siguiente cuadro.

Referencia de juego	Puntos
Ganado 2 – 0	4
Ganado 2 – 1	3
Perdido 1 – 2	2
Perdido 0 – 2	1
Perdido por incomparecencia	0 (0 – 21) (0 – 21)

- ii. Por Deporte Integral

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

- a. Amonestación (tarjeta amarilla) – 3 puntos.
 - b. Castigo (tarjeta roja) – 10 puntos.
 - c. Expulsión (tarjeta roja y amarilla juntas) – 20 puntos.
 - d. Descalificación (tarjeta roja y amarilla separadas) – 50 puntos.
 - e. Por cada fecha de sanción del deportista -10 puntos.
 - f. Expulsión del campeonato, del deportista –50 pts.
 - g. Una tarjeta roja al Entrenador o personal de apoyo del partido –50 pts.
 - h. Expulsión del partido, del Entrenador o personal de apoyo –100 pts
 - i. Descalificación del partido, del Entrenador o personal de apoyo –150 pts
 - j. Expulsión del Campeonato, del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.
- i. Por cociente de tantos. Si el empate persiste; los equipos serán clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los puntos marcados, entre todos los puntos perdidos durante todos los sets.
 - ii. Por cociente de set. Si dos o más equipos están empatados con la misma cantidad de puntos ganados y luego de aplicar el cociente de tantos el empate persiste, se deberán de ser clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
 - iii. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de sets (inciso ii), la prioridad será otorgada al equipo que haya ganado el último enfrentamiento entre ellos.

- iv. Si el empate establecido por el cociente de puntos es entre tres o más equipos, se realizará una nueva clasificación de estos equipos bajo los términos de los incisos i, ii y iii. En este caso se considerarán, únicamente, los juegos que involucren a los equipos en cuestión.

SANCIONES

159. Se aplicarán las sanciones indicadas en el Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en dicho reglamento, se resolverá al juicio del Comité Interplanteles.

160. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Por proferir palabras soeces: 1 partido de suspensión.
- b. Por retar a golpes a un contrario o compañero: 1 partido de suspensión.
- c. Por insultar a un contrario o compañero: 1 partido de suspensión.
- d. Por agresión a un contrario o compañero: 3 partidos de suspensión.
- e. Por responder de forma violenta, a una agresión: 2 partidos de suspensión.
- f. Por insultos al árbitro: 3 partidos de suspensión.
- g. Por agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor:
 - i. Expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - ii. En caso de ser entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.
- h. Por intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles..
- i. Por insultar al Comité Organizador o de la institución sede: se someterá el caso al juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



VOLEIBOL DE SALA

RAMAS

161. Las ramas para la competición de voleibol de sala son varonil y femenil.

162. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

163. El protocolo para el voleibol de sala será de un máximo de 11 minutos.

Reglas de Juego:

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato son las de la Federación Internacional de este deporte.

NÚMERO DE DEPORTISTAS

164. El máximo de deportistas participantes será de 12 y el mínimo de 8.

TABLA DE POSICIÓN DE LOS EQUIPOS

165. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:

- a. Por el número de victorias (juegos ganados).
- b. En caso de tener el mismo número de victorias, se seguirá los siguientes procedimientos:
 - i. Determinación de posiciones por la cantidad de puntos ganados. Si dos o más equipos tienen el mismo número de victorias, los mismos deberán de ser clasificados en orden descendente de acuerdo con la cantidad de puntos ganados por juego, como indica el siguiente cuadro.

Referencia de juego	Puntos
Ganado 2 – 0	4
Ganado 2 – 1	3
Perdido 1 – 2	2
Perdido 0 – 2	1
Perdido por incomparecencia	0 (0 – 25) (0 – 25)

- ii. Por Deporte Integral

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

- a. Amonestación (tarjeta amarilla) – 3 puntos.
- b. Castigo (tarjeta roja) – 10 puntos.
- c. Expulsión (tarjeta roja y amarilla juntas) – 20 puntos.
- d. Descalificación (tarjeta roja y amarilla separadas) – 50 puntos.
- e. Por cada fecha de sanción del deportista -10 puntos.
- f. Expulsión del campeonato, del deportista –50 pts.
- g. Una tarjeta roja al Entrenador o personal de apoyo del partido –50 pts.



- h. Expulsión del partido, del Entrenador o personal de apoyo –100 pts
 - i. Descalificación del partido, del Entrenador o personal de apoyo –150 pts
 - j. Expulsión del Campeonato, del Entrenador o personal de apoyo –200 pts.
- i. Por cociente de set. Si dos o más equipos están empatados con la misma cantidad de puntos ganados; deberán de ser clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
 - ii. Por cociente de puntos. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de sets (inciso ii); los equipos serán clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los puntos marcados, entre todos los puntos perdidos durante todos los sets.
 - iii. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de puntos (inciso iii), la prioridad será otorgada al equipo que haya ganado el último enfrentamiento entre ellos.
 - iv. Si el empate establecido por el cociente de puntos es entre tres o más equipos, se realizará una nueva clasificación de estos equipos bajo los términos de los incisos i, ii y iii. En este caso se considerarán, únicamente, los juegos que involucren a los equipos en cuestión.

SANCIONES

166. Se aplicarán las sanciones indicadas en el Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en dicho reglamento, se resolverá al juicio del Comité Interplanteles.

167. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Por proferir palabras soeces: 1 partido de suspensión.
- b. Por retar a golpes a un contrario o compañero: 1 partido de suspensión.
- c. Por insultar a un contrario o compañero: 1 partido de suspensión.
- d. Por agresión a un contrario o compañero: 3 partidos de suspensión.
- e. Por responder de forma violenta, a una agresión: 2 partidos de suspensión.
- f. Por insultos al árbitro: 3 partidos de suspensión.
- g. Por agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor:
 - i. Expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - ii. En caso de ser entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.
- h. Por intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles..
- i. Por insultar al Comité Organizador o de la institución sede: se someterá el caso al juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.



ANEXOS

1. COMITÉ INTERPLANTELES

Mtra. Jessica Guadalupe Brito Vera	Coordinadora deportes ITESO
Mtro. Oscar Ontiveros Aréchiga	Coordinador de deportes IBERO León
Lic. Servando Rodríguez García	Coordinador deportes IBERO Torreón
Lic. Paula Eguíluz Soto	Coordinadora de deportes IBERO CDMX
Lic. Rodolfo Martín Ramos	Coordinador deportes IBERO Tijuana
Mtro. Marvin Coronado	Coordinador de deportes URL
Lic. Ana María Soto	Coordinadora de deportes JAVERINA de CALI
Mtro. Francisco Sandoval	Coordinador de deportes JAVERINA de BOGOTA
QFB. Jesús Alonso Pérez Pérez	Coordinador de cultura y deportes Tecnológico Universitario del Valle de Chalco
Mtro. Javier Ortiz Ganica	Coordinador de deportes IBERO Puebla

2. GLOSARIO

Rol de Juegos. Es el orden y calendario de competiciones que rige los deportes de conjunto del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.

Juntas Técnicas. Es la reunión en la cual el Comité Organizador brinda detalles concretos sobre la conducción de un deporte específico, a los delegados, entrenadores y capitanes asistentes. Se realiza una junta técnica por cada deporte, de manera separada.

Estudiante. Persona matriculada y asignada, en una de las universidades participantes durante el Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, que participa como deportista o como parte del equipo técnico (staff).

Delegado. Persona designada por cada una de las universidades participantes para desempeñar funciones específicas de su delegación.

Estudiante de preparatoria. Entiéndase por estudiantes de bachillerato que participan como parte de la delegación de las universidades que asisten al evento (Acuerdo de Rectores 04/101).

Homólogos. Son los directores o responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral de las universidades participantes, quienes ejercerán el puesto de Jefes de Misión, durante el Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. Dichos homólogos conforman a su vez el Comité Interplanteles.

Premio a la Trayectoria SUJ. Es el reconocimiento que se le otorga a un estudiante que se encuentra en último semestre de estudios en su universidad y quien, con base en su trayectoria deportiva, destacado a nivel académico y participación en proyectos de vida se hace acreedor a dicho premio. Cada universidad es la responsable de nombrar al estudiante que se le otorgará dicho galardón en la ceremonia de clausura.

3. PROCEDIMIENTO PARA LA ELECCIÓN DE LA MEJOR DELEGACIÓN

La sede designará a la mejor delegación, de acuerdo con los siguientes criterios:



1. **Criterio administrativo (20 %)** (Por acuerdo de la Reunión de Homólogos de 2010, se entregará un avance de calificación, en la primera junta del Comité Interplanteles:
 - a. Puntualidad en la entrega de la documentación (7 %).
 - b. Envío de los formatos de inscripción, firmados y sellados, de los deportes en los que participará; con toda la información solicitada para la fecha límite que el Comité Organizador (CO) señale. La cantidad de participantes puede superar hasta un 20 %, el máximo establecido en el reglamento para cada disciplina deportiva (3.5).
 - c. Envío de los candidatos a premios especiales en la fecha límite que el Comité Organizador señale (estudiantes que participarán por última vez en INTERSUJ y que además de su calidad deportiva, se distinguen en lo académico y lo social) (3.5 %).
 - d. Confirmación oportuna de los deportes en que se participará (7 %).
 - e. Credencial vigente (3 %). Según cuántos estudiantes carezcan de la misma, la calificación de este aspecto será la siguiente:
 - De 1 a 5 estudiantes sin credencial (2 %).
 - De 6 a 10 estudiantes sin credencial (1 %).
 - Más de 10 estudiantes sin credencial (0 %).
 - f. La carencia de credencial, por motivos atribuibles al plantel de procedencia, serán estudiados por el Comité Organizador, que resolverá al respecto.
 - g. Uniformes (3 %). Se refiere a uniformes interiores con todas las características marcadas en el reglamento de cada deporte, incluye números. Según cuántos estudiantes carezcan de uniforme, la calificación de este aspecto será la siguiente:
 - De 1 a 5 estudiantes sin uniforme interior completo (2 %).
 - De 6 a 10 estudiantes sin uniforme interior completo (1 %).
 - Más de 10 estudiantes sin uniforme interior completo (0 %).
2. **Criterio deportivo (35 %):** es el resultado obtenido de la relación del porcentaje de la puntuación obtenida y la puntuación posible (30 %).

Se multiplica el número de puntos obtenidos por 100 y se divide entre el número máximo de puntos que cada delegación puede obtener conforme a su participación.

Ejemplo:

Delegación «Y», con 66 puntos obtenidos. El máximo de puntos posibles para dicha delegación, 113.

$$66 \times 100 = 6600 / 113 = 58.4 \%$$

El número de puntos, estará en función del número de equipos participantes en cada disciplina. Se otorgará al primer lugar, un número de puntos igual al de equipos participantes en la disciplina correspondiente, más uno.

- Al segundo lugar se le otorgará un número de puntos, igual al de equipos participantes en la disciplina correspondiente, menos uno.
- Los siguientes equipos recibirán un punto menos, hasta el último lugar que tendrá un punto



Ejemplo con cuatro participantes:

Equipo	Lugar	Puntos
Puebla	1. o	5
León	2. o	3
Torreón	3. o	2
Tijuana	4. o	1

Para determinar la puntuación final de cada delegación en este rubro, se multiplicará el porcentaje obtenido por 30 y se dividirá entre 100.

Ejemplo:

Delegación «Y», con un porcentaje de 58.4 %:

$$58.4 \times 30 = 1752 / 100 = 17.52 \text{ (puntuación final).}$$

3. Superación con respecto al año anterior (5 %).

Se multiplicará el número de puntos obtenidos por 100 y se divide entre el número máximo de puntos que cada delegación puede obtener, tanto del encuentro correspondiente, como del anterior, y se comparará. En caso de mejorar dicho porcentaje se otorgará el 5 %.

Ejemplo:

La delegación «Y» en el encuentro del 2005 obtuvo 70 puntos de 132 posibles y en el 2006 obtuvo 66 puntos de 113 posibles. En el 2005 la calificación sería:

$$(70 \times 100) / 132 = 53.03 \%$$

En el 2006 la calificación sería:

$$(66 \times 100) / 113 = 58.4 \%$$

Por tanto, la delegación «Y» mejoró y se hace acreedora al 5 % correspondiente.

4. Criterio ético (45 %).

- a. Comportamiento del delegado y entrenadores. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %)
- b. Comportamiento en la cancha. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %).
- c. Comportamiento de porras. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %).
 - Comportamiento y convivencia con otras delegaciones. Determinado por el Comité Organizador (2.5 %).
 - Autoevaluación (2.5 %).
- d. Comportamiento en hotel. Determinado por gerentes conforme a encuestas (5 %).
- e. Participación en actividades no deportivas. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- f. Participación en junta previa. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- g. Apoyo a la sede. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- h. Ambiente interno:

- Determinado por el Comité Organizador (2.5 %).
 - Autoevaluación (2.5 %).
5. En caso de empate entre dos o más equipos que sumen la misma cantidad de puntos, para la designación del equipo ganador entre los equipos involucrados, el desempate se hará:
- a. Mediante la ponderación de la mayor cantidad de medallas de oro alcanzada. En caso de persistir el empate, se verificará quien obtuvo mayor cantidad de medallas de plata.
 - b. De continuar el empate se tomarán en cuenta la cantidad de medallas de bronce alcanzadas.
 - c. Si aun así continuase el empate se remitirá al libro de estadísticas de la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, y cotejar la mayor puntuación alcanzada por su mejor deportista. (IAAF Scoring Tables or Athletics Outdoor 2017, por sus siglas en inglés).
 - d. De continuar se realizará un sorteo por el Comité Interplanteles para definir el ganador.
6. La designación del mejor atleta en la rama femenina y masculina, se hará mediante el siguiente procedimiento:
- a. Mayor cantidad de medallas de oro obtenidas, incluyendo los relevos. En caso de continuar el empate;
 - b. Mayor cantidad de medallas de plata obtenidas, incluyendo los relevos. En caso de continuar el empate;
 - c. Mayor cantidad de medallas de bronce obtenidas, incluyendo los relevos. En caso de continuar el empate;
 - d. Se remitirá al libro de estadísticas de la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo, y cotejar la mayor puntuación alcanzada por el deportista
 - e. De continuar se realizará un sorteo por el Comité Interplanteles para definir el ganador.

Se deroga el artículo 23.

La designación de mejor atleta se hará, según el Reglamento de Competición 2018-2019 de la IAAF, con base en la obtención de mayor cantidad de medallas de oro.

