



LIGAS UPV PIRAMIDE CONSIDERACIONES GENERALES

1. Leed atentamente la normativa general de ligas internas y la específica de la competición.
2. Comprobad que los datos de contacto del capitán (teléfono y correo electrónico) son correctos, sino modificadlos para asegurar la recepción de las comunicaciones de la liga.
3. Las pistas de juego son las del Área de Deportes de la U.P.V. en cada deporte.
4. Recordad que el seguro escolar solo permite la atención sanitaria a los menores de 28 años siempre que no estén dados de alta en la seguridad social. Los mayores de 28 años y los que este en seguridad social, deberán tener seguro propio de accidentes.
5. En el campo de juego sólo pueden estar los jugadores inscritos en el acta. Los espectadores deberán estar en las gradas. No se permite fumar, comer ni beber bebidas alcohólicas dentro de la instalación. Si se entra bebidas isotónicas, agua o latas de refrescos deberán tirarse los recipientes a los contenedores habilitados, nunca en la pista. Se sancionará al equipo que infrinja estas normas.
6. En caso de lluvia los equipos tienen la obligación de presentarse en el campo en disposición de jugar, el árbitro en deportes de equipo es quién debe decidir si se juega o no, por acuerdo entre los participantes en deportes de raqueta si la pista no está en condiciones de jugar. El equipo que no acuda al partido se le considerará no presentado, aplicando el punto número 2 del presente reglamento.

NORMAS ESPECÍFICAS

- 1) La inscripción está abierta durante toda la duración de esta liga, con excepción de los últimos 15 días de la liga.
La duración de la liga es desde febrero hasta mayo.
El sistema de juego es de retos de unos equipos / Parejas / Jugadores a otros.
- 2) El nivel que ocupa cada equipo / Pareja / Jugador, está dado por la clasificación en la liga UPV de curso anterior y clasificación en la liga UPV invierno del curso actual.
Cada nivel ocupa una línea horizontal dentro de la pirámide de juego, como muestra la figura 1 (al final del documento).
- 3) En cada enfrentamiento se revisarán las actas y se cotejará las alineaciones y los jugadores inscritos. Los jugadores preinscritos NO están inscritos. **El equipo que alinee a un jugador no inscrito o en situación de preinscrito, como sanción deportiva perderá el partido perdiendo el reto y aplicándose las medidas que esto conlleva.**



ÀREA DE DEPORTES

- 4) Un equipo se considerará **no presentado** a un partido **si pasado el tiempo fijado en cada normativa de cada deporte, no están disponibles para comenzar** el mínimo de jugadores exigido en la normativa de cada deporte. En caso de que un equipo **no se presente a un partido como** sanción deportiva **perderá el partido** y aplicándose las medidas que esto conlleva.
- 5) **Ajuste tiempos si se produce retraso**, si uno de los equipos se retrasa y llega en el tiempo de cortesía, en primer lugar, se reducirá **tiempo de descanso**, si hiciera falta se reducirá la **duración de las partes**, firmando esta incidencia los dos capitanes en el acta.
- 6) Si un equipo **acumula dos sanciones** (no presentado, alineación indebida, o del comité de competición,) **como** sanción deportiva **será relegado al último nivel de la competición**.
- 7) En cada partido sólo podrán **inscribirse en el acta los deportistas que indique en cada normativa de cada deporte**, como máximo, pudiendo completar el acta **hasta que comience el segundo juego o segunda parte**, se podrán realizar **cambios** siguiendo la normativa de cada deporte.
- 8) **Este sistema de liga estará disponible para todos los deportes que se realizan en la UPV:**
 - a) **Deportes de equipo: baloncesto, fútbol 7, fútbol sala y vóley playa.**
 - b) **Deportes de raqueta: pádel, tenis, tenis mesa, racketball, squash.**
- 9) **La última semana de la liga no se podrá retar a nadie**, pero si se podrá jugar los partidos retados y con fecha propuesta antes de esta, para jugarse durante la misma.
- 10) En caso de no acudir el árbitro a un enfrentamiento tramitado, **SI HAY ACUERDO ENTRE LOS EQUIPOS**, se jugará el partido y los capitanes mandaràn un correo con el resultado a jealgar@upvnet.upv.es o mediante **[POLI [SOLICITA]**, en caso contrario, la organización establecerá una nueva fecha de juego.
- 11) El campeonato se jugará por retos que se realizarán de la siguiente manera,
 - a) **Los equipos / Parejas / participantes que están sombreados en rojo**, pueden retar a un equipo / pareja / participante de su mismo nivel, pero situado a su izquierda
 - b) **Los equipos / Parejas / participantes que están sombreados en verde**, pueden retar a cualquier equipo / pareja / participante del nivel superior.El retado equipo / pareja / participante está obligado a aceptar el reto, y tienen 15 días para jugar el enfrentamiento, pasado este tiempo la organización decidirá si poner fecha de juego, dar por ganador al retador, o declarar nulo el enfrentamiento.
La única excepción a esta norma es que, un equipo esté ya inmerso en un reto y por tanto comunicará al equipo retador su situación para que este busque un equipo diferente.
- 12) El tiempo de duración de los encuentros y el formato de tanteo vendrá dado por cada normativa de cada deporte.



ÀREA DE DEPORTES

13) Procedimiento de reto y juego

- a) Un equipo / pareja / participante, se pone en contacto con un equipo / pareja / participante de mismo nivel o nivel superior según proceda.
- b) Una vez establecido el contacto llegan a un acuerdo de juego en fecha y hora concreta, si pueden reservar, ellos mismos reservan la pista / el campo.
- c) Una vez acordada la fecha comunican a la organización la intención de jugar **mediante [POLI [SOLICITA]**, adjuntando el **Formulario petición fecha de partido**, que una vez recibido asigna dicha fecha y hora y autoriza a jugar el enfrentamiento.
- d) La organización dejará el acta para la realización del enfrentamiento que las parejas / participantes / árbitros (en caso de equipos), deben entregar cumplimentadas en el hall del edificio correspondiente a cada deporte.
- e) Una vez actualizado el resultado, se puede realizar otro reto.

14) Adquisición de nivel tras cada reto

- a) **Reto mismo nivel**
 - i. Si gana el equipo / pareja / participante retador, este pasa delante del retado, y se retrasa un puesto en la clasificación desde el equipo retado todos los equipos hasta el equipo delante del retador, y el equipo retador se subraya en verde.
 - ii. Si gana el equipo retado, se queda todos los puestos como están, pero el equipo retado se subraya en verde.
- b) **Reto nivel superior**
 - i. Si gana el equipo / pareja / participante retador, este pasa delante del retado, y se retrasa un puesto en la clasificación desde el equipo retado todos los equipos hasta el equipo delante del retador (esto puede provocar que el equipo situado en el último lugar derecha del nivel superior, aun sin jugar, descienda al nivel inferior), y el equipo retador se subraya en Rojo.
 - ii. Si gana el equipo retado, se queda todos los puestos como están, pero el equipo retado sigue subrayado del color verde.
- c) **Aclaración**

Si al ser retado el equipo / pareja / participante retado está subrayado en verde, aunque pierda, seguirá estando subrayado en verde.

15) Comunicación de resultados

- a) **En el caso de deportes de equipo**, el árbitro rellena el acta con resultado y los capitanes la firman, es el árbitro el que entrega el acta en el hall del edificio al que corresponde el deporte.
- b) **En el caso de parejas / participantes**, ambos rivales firman el acta como capitanes (uno por pareja) y entregan el acta en el hall del edificio al que corresponde el deporte.

16) En el siguiente enlace podéis encontrar

- a) Listados delegados/Capitanes.
- b) Formulario solicitud fecha de juego.
- c) Pictograma con los niveles de cada deporte.

https://drive.google.com/drive/folders/1zVjUwjh_Epl3FzEjVM_AxD3F2eA8gSKX?usp=sharing

En la siguiente página, podéis ver un diagrama de ejemplo de la liga UPV Pirámide 2022-2023.

