



# NORMAS ESPECÍFICAS XXXIII TROFEO UPV

## PUNTOS ESPECÍFICOS PARA TODOS LOS DEPORTES

1. Los equipos/participantes deberán presentarse **diez minutos antes** de la hora fijada de comienzo del partido en los puntos de control habilitados en los campos, a efectos de **identificación/ acreditación y para completar el acta del partido**, no podrá jugar ningún jugador en el partido que no esté inscrito en la misma. El acta se considerará cerrada al comienzo del partido, no se permitirá la inclusión de jugadores a partir de entonces.
2. **La acreditación** del equipo la realizará el capitán del equipo **10 minutos antes** de comienzo del partido. Para ello dejará en la mesa de control **listado certificado por la secretaría de cada centro** de todos los jugadores del equipo:
  - El capitán indicará a la mesa los jugadores que van a participar en el partido y la mesa los señalará en ese certificado (indicando octavos, cuartos, semi, final)
  - Si hubiera algún jugador que no estuviera en ese listado oficial, tendrá que identificarse con su **DNI FÍSICO (único documento válido)**, y se quedará en custodia en la mesa durante todo el partido.
  - En esos minutos previos se rellenará el acta del partido. El acta se considerará cerrada con la hora de comienzo del partido, no se permitirá la inclusión de jugadores a partir de entonces.
  - En el banquillo del equipo únicamente podrá estar los jugadores inscritos en el acta y la persona que figure como entrenador o delegado.
3. La hora oficial del trofeo UPV será la de los móviles de los responsables en los puntos de control.
4. **El listado certificado del equipo y los DNI FÍSICOS (si los hubiera) permanecerán en la mesa de control** hasta que finalice el partido, en cualquier momento la organización puede realizar control de carnets para comprobar si los jugadores que están jugando coinciden con los del acta. Al acabar el partido, la mesa de control devolverá al capitán el listado certificado (para que lo



ÀREA DE DEPORTES

pueda volver a presentar en el siguiente partido), DNIs y la hoja de participación del partido (para canjear en el punto de atención a deportistas, por ticket de comida y camiseta del evento).

5. Si algún jugador está jugando un partido y no ha entregado su carnet en la mesa / no está en listado certificado / no está en acta, significará **alineación indebida** de la escuela en la que está jugando dicha persona, no será contemplado que el jugador realmente pertenezca a la escuela.
6. **En caso de lluvia, lesión o cualquier otra situación que determine la organización**, los deportes (o determinados partidos) podrán ver reducidos sus tiempos de juego ó ser suspendidos y así mismo modificados sus horarios de juego.

El anuncio de los nuevos horarios, en caso de modificación de horarios, se realizará en los puntos de control de las instalaciones, siendo responsabilidad de los delegados comunicar los nuevos horarios a sus jugadores.

7. En caso de **coincidencia de colores** en la indumentaria, se verá obligado a cambiarla el equipo que figure en EL LUGAR INFERIOR DEL CUADRO.
8. **La duración de los encuentros** podría verse reducida en dos minutos por parte, en aquellas competiciones con dos partes, o en cinco minutos en su duración final si la organización considera que los retrasos acumulados son excesivos para el normal desarrollo de la competición. En dicho caso se avisaría a los capitanes al inicio del encuentro.
9. Todo aquello que no esté incluido en estas normativas queda a **decisión del juez - árbitro** tomando en consideración el reglamento de sus respectivas federaciones y en última instancia en el **comité de competición del Trofeo Universitat**.
10. Si por motivo de lesión, altercado u otros, se tiene que parar el partido, al concluir el tiempo máximo de juego según la normativa, el partido se dará por finalizado con el resultado que haya en ese momento. Los imprevistos por lesión, altercado u otros no serán añadidos del tiempo de juego bajo ningún concepto.
11. En los deportes individuales, la mención en esta normativa a “equipo” ó “capitán” se referirá al jugador en cuestión que representa a una escuela en ese partido.
12. El Trofeo queda sujeto al reglamento de disciplina deportiva de la UPV aprobado por el Consejo de Gobierno el 17 de diciembre de 2009 y por las modificaciones aprobadas por el Consejo de Gobierno el 7 de noviembre de 2013, Disponible en <http://www.upv.es/entidades/AD/info/694616normalc.html>



## FÚTBOL SALA

1. En cada partido podrán inscribirse en el acta un máximo de **12 jugadores**.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada para su comienzo, no están disponibles para disputar el partido, el mínimo de jugadores exigido, que son CINCO (5).
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. La duración de los partidos será de dos partes de 15 minutos cada una a tiempo corrido y con un descanso de 5 minutos entre ellas.
5. Si al finalizar el partido hubiera empate, se lanzaría una tanda de un penalti, si persistiera el empate se tiraría un penalti por equipo más (hasta un máximo de tres si no se resuelve antes), si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) tarjetas rojas, 2º) tarjetas amarillas, 3º) faltas. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda. La final se jugará a un partido de 30 minutos a tiempo corrido con un descanso de 5 minutos. Si al finalizar el partido hubiese empate se jugará una prórroga de cinco minutos, si persistiera el empate se lanzaría una tanda de un penalti, si persistiera el empate se tiraría un penalti por equipo más (hasta un máximo de tres si no se resuelve antes), si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) tarjetas rojas, 2º) tarjetas amarillas, 3º) faltas. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda.
6. Tarjeta Roja directa implica que ese jugador no podrá disputar el siguiente partido, sin necesidad de publicación de dicha sanción. Cualquier otro tipo de sanción deberá ser publicada en el tablón.
7. A partir de la cuarta falta se aplicará la norma de los diez metros.



## FÚTBOL 7

1. En cada partido podrán inscribirse en el acta un máximo 12 jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada para su comienzo, no están disponibles para disputar el mínimo de jugadores exigido, que son SIETE (7).
3. El Campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. La duración de los partidos será de dos partes de 25 minutos cada una a tiempo corrido y con un descanso de 5 minutos entre ellas.
5. Si al finalizar el partido hubiera empate, se lanzaría una tanda de un penalti, si persistiera el empate se tiraría un penalti por equipo más (hasta un máximo de tres si no se resuelve antes), si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) tarjetas azules o rojas, 2º) tarjetas amarillas. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda. La final se jugará a un partido de 50 minutos a tiempo corrido con un descanso de 5 minutos. Si al finalizar el partido hubiese empate se tirará tres penaltis por equipo, si persistiera el empate se tiraría un penalti por equipo más (hasta un máximo de tres si no se resuelve antes), si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) tarjetas azules o rojas, 2º) tarjetas amarillas, 3º) faltas. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda.
6. Tarjeta Roja o Azul directa implica que ese jugador no podrá disputar el siguiente partido, sin necesidad de publicación de dicha sanción. Cualquier otro tipo de sanción deberá ser publicada en el tablón.



## BALONCESTO

1. En cada partido podrán inscribirse en el acta un máximo de 12 jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada, no están disponibles para disputarlo el mínimo de jugadores exigido, que son CINCO (5).
3. El Campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. La duración de los partidos será de dos partes de 18 minutos cada una a tiempo corrido. El descanso será de 5 minutos.
5. Sólo podrá pedirse un tiempo muerto por equipo, pudiéndose pedir en cualquier momento.
6. Si al finalizar el partido hubiera empate, se lanzaría una tanda de tres tiros libres, si persistiera el empate se tiraría un tiro libre más por equipo (hasta un máximo de tres si no se resuelve antes). Podrá lanzar cualquier jugador en disposición de jugar, no pudiéndose repetir lanzador hasta que todos hayan efectuado un tiro. Si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) faltas descalificantes, 2º) menos personales. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda. La final se jugará en dos partes de 18 minutos cada una a tiempo corrido, excepto los dos últimos minutos de la primera parte y los cuatro de la segunda parte que será a reloj parado. Si al finalizar el encuentro hubiese empate se jugará una prórroga de cinco minutos a tiempo parado, si persistiera el empate el ganador será aquel que tenga menos: 1º) faltas descalificantes, 2º) menos personales. Si persiste el empate se decidirá con lanzamiento de moneda.
7. Una falta descalificante implica la sanción al jugador infractor de al menos un partido, sin necesidad de publicación de dicha sanción. Cualquier otro tipo de sanción deberá ser publicada en el tablón.
8. Un jugador será eliminado por faltas al cometer la cuarta falta personal. En la final a partir de la quinta falta.



## VOLEI PLAYA

1. En cada partido podrán inscribirse en el acta un máximo 3 jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada para su comienzo no están disponibles para comenzar DOS (2) jugadores.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se disputarán a un único set de 21 puntos (sin diferencia de dos) o un máximo de 25 minutos. En el caso de que se cumpla el tiempo estipulado, ganará el partido el equipo que más puntos tenga en ese momento. ( si en ese momento los dos equipos están empatados, se jugará un único punto ganador).
5. Los cambios de jugadores se podrán realizar en cualquier momento.



## VOLEIBOL

1. En cada partido podrán inscribirse en el acta un máximo 12 jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada para su comienzo no están disponibles para comenzar 6 jugadores.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos serán al mejor de tres sets sin recuperación de servicio, de 15 tantos cada uno y a tanto ganador. En todas las eliminatorias se marcará un tiempo límite de juego de 45 minutos de juego.
5. En caso de empate al cumplirse el tiempo, si se estuviera a mitad del set se considerará ganador del set al que gane en puntos en ese momento. En caso de empate a puntos en dicho set, se decidirá a un punto más. En caso de empate al cumplirse el tiempo (1 set iguales y empate a tantos en el último) se jugarán tres puntos extra, el primero que llegue a estos tres puntos extra ganará el partido. La final se jugará en las mismas condiciones que las eliminatorias previas, pero con un tiempo límite de 50 minutos.
6. Los cambios de jugadores se permitirán por cualquiera de los que estén en pista en ese momento.



## TENIS

1. En cada partido podrá inscribirse a un jugador en el acta. Al finalizar el partido se firmará el acta por los dos jugadores.
2. Un jugador se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada de comienzo no está en pista en disposición de comenzar.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se jugarán a nueve juegos o a un máximo de 60 minutos, si se llega a empate a ocho se disputará tie-break. Al cumplirse el tiempo si se está a mitad de un juego debe acabarse y si están empate se jugará un juego más con punto ganador. La final tendrá la misma normativa, pero el tiempo límite será de 1 h. 15 minutos.
5. El jugador que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo se le daría la eliminatoria por perdida.



## SQUASH

1. En cada partido podrá inscribirse a un jugador en el acta. Al finalizar el partido se firmará el acta por los dos jugadores.
2. Un jugador se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada de comienzo no está en pista en disposición de comenzar.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se jugarán al mejor de tres sets, de 15 tantos cada uno y con diferencia de dos tantos o un máximo de 60 minutos, resultando ganador el jugador que más tantos ganados sume, en caso de empate a sets y tantos al cumplirse el tiempo de juego (si está a mitad de un tanto debe acabarse) se desempatará mediante 3 tantos más, el primero que llegue a tres tantos gana. La final se disputará en las mismas condiciones.
5. El jugador que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo se le daría la eliminatoria por perdida.



## FRONTENIS

1. En cada partido podrá inscribirse a dos jugadores en el acta. Al finalizar el partido se firmará el acta por los dos jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada de comienzo no está en pista en disposición de comenzar.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se jugarán a treinta tantos con diferencia de dos puntos, o máximo de 60 minutos, resultando ganador aquel jugador que más tantos ganados tenga. Si al cumplirse el tiempo reglamentario (si están a mitad de un tanto debe acabarse) hubiese empate se jugaría tres puntos más, resultando ganador el primero que llegase a tres. Solo se permitirá el saque libre si es de común acuerdo entre las dos parejas. La final se jugará en las mismas condiciones antes fijadas.
5. La pareja de jugadores que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo alguno de ellos se le daría la eliminatoria por perdida.



## PÁDEL

1. En cada partido podrá inscribirse a dos jugadores en el acta. Al finalizar el partido se firmará el acta por los dos jugadores.
2. Un equipo se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada de comienzo no está en pista en disposición de comenzar.
3. El campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se jugarán a nueve juegos ó a un máximo de 75 minutos, si se llega a empate a ocho se disputará tie - break. Al cumplirse el tiempo si se está a mitad de un juego debe acabarse y si están empate se jugará un juego más con punto ganador. La final tendrá la misma normativa, pero el tiempo límite será de 1 h. 30 minutos. La pareja de jugadores que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo alguno de ellos se le daría la eliminatoria por perdida.
5. La pareja de jugadores que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo alguno de ellos se le daría la eliminatoria por perdida.



## TENIS DE MESA

1. Al finalizar el partido se rellenará el acta por los dos jugadores/as y se entregará en el punto de control habilitado al efecto.
2. Un jugador/a se considerará No Presentado a un partido si pasados 5 minutos de la hora fijada de comienzo no está en pista en disposición de comenzar.
3. El Campeonato se realizará por eliminatorias directas según la normativa general y en función del número de equipos inscritos.
4. Los partidos se jugarán al mejor de 5 juegos de 11 puntos (con dos de diferencia y sin recuperación) o a un máximo de 40 minutos. El saque es libre, no hay media, se repite el saque en caso de que dé en la red y se alterna el saque cada 2 puntos. En caso de terminar el tiempo sin ganador, la suma global de juegos al concluir el tiempo será la que dé el vencedor, si hay empate el que gane el juego en curso en ese momento es el ganador, si hubiese empate a tantos también en dicho juego (tercero o quinto) la suma de tantos globales (de todos los juegos disputados) dará el vencedor, si aun así persiste el empate se jugarán tres tantos más, el primero que llegue a tres gana.
5. El jugador que comience el partido deberá finalizarlo, si resultase lesionado en el transcurso del mismo se le daría la eliminatoria por perdida.



## AJEDREZ

1. Este deporte se desarrollará directamente en fase final compitiendo todos contra todos.
2. **La competición se iniciará a las 10 h para todos los jugadores en el edificio Trinquet.**
3. Un jugador se considerará No Presentado a una partida si pasados 10 minutos, de la hora fijada para su comienzo no está presente.
4. El Torneo se disputará por sistema liga. Las escuelas jugarán todas entre sí y estarán representadas por un participante en cada categoría, será escuela campeona aquella con más puntos en el cómputo global de la competición.
5. *En caso de empate, se resolverá:*
  - 1º Sonnenborg Fide
  - 2º Resultado particular
  - 3º Partidas jugadas con negras
  - 4º Partida de desempate.
6. El torneo se jugará a un ritmo de 5 minutos por jugador+ 3 segundos de incremento por jugada.
7. Se aplicará el reglamento FIDE para esta modalidad de juego. Siendo las decisiones arbitrales inapelables.

## EKIDEN

1. Este deporte se desarrollará directamente en fase final compitiendo todos contra todos. Habrá competición masculina y competición femenina.
2. **La competición se iniciará a las 15,30 h para todos los equipos en la Pista de Atletismo. Finalizará a las 19,30h**
3. Las acreditaciones serán en la cámara de salida ubicada en la zona de boxes de la pista de atletismo 30 minutos antes, donde se tendrán que **entregar los 5 carnets y donde se rellenará una ficha de los relevistas del equipo.**(la acreditación lo puede hacer una persona,



ÀREA DE DEPORTES

que puede ser el primer corredor-a de cada equipo, llevando los 5 carnets. Los carnets se quedarán en la mesa de acreditación hasta el final).

4. Un equipo se considerará No Presentado si a las 15,05h no ha entregado los 5 carnets del equipo.
5. La competición será una prueba de relevos que se realizará en un circuito en la pista de atletismo. Cada equipo estará compuesto por 5 relevistas en cada modalidad (chicos y chicas). Los relevos serán **cada 15 minutos**. Al finalizar las 4 horas de duración, el equipo que más vueltas haya dado será campeón.
6. Todos los participantes llevarán dorsal con chip. Cada vuelta al paso por meta será contabilizada.
7. Pasado el arco de salida-meta estará la zona de boxes dónde se producirá el relevo. Cada 15 minutos se avisará acústicamente y se obligará a entrar en la zona de boxes para realizar el relevo (). Una vez que un equipo ha realizado su relevo, no hará falta que el corredor entre en boxes hasta el siguiente aviso que de nuevo será a los 15 minutos.

*ejemplos:*

- Un corredor-a de un equipo llega a la zona de boxes en el minuto 14'58'': Daría otra vuelta sin pasar por boxes
- Un corredor-a de un equipo llega a la zona de boxes en el minuto 15': se encontrará con el paso obligado a entrar a boxes. La vuelta se contabiliza y de produce el relevo a otro compañero-a.
- Un corredor-a de un equipo llega a zona de boxes en el minuto 20'10'' y aún no ha hecho el relevo: entraría en boxes.
- en el minuto 30' se volverá a cerrar el paso obligando a entrar a los equipos a boxes, para realizar el siguiente relevo.

8. Al ser la prueba de 4 horas, todos los relevistas de un equipo harán 3 relevos, menos uno que hará 4 relevos.
9. El orden de los relevos será libre, pero nunca un relevista podrá hacer dos turnos seguidos, de forma que al final de la prueba tras las 4 horas, 4 relevistas de un equipo habrán hecho 3 relevos y uno 4 relevos.
10. En el caso de que un-una participante entre en boxes para hacer el cambio de relevo y no esté el compañero-a, tendrá que esperar a que llegue el compañero-a (el equipo estará perdiendo vueltas) hasta que finalice esa ventana de relevo. Si no aparece un compañero-a, en esa ventana de 15 minutos, el equipo será descalificado.

*Ejemplo:*

-En el minuto 1h 15' se abre la entrada a boxes y entra una corredora de la Escuela X. si no está la compañera, tendrá que esperar en boxes hasta que aparezca. Si no aparece antes de la siguiente ventana de entrada a boxes, es decir, antes de la 1h 30' de carrera, el equipo quedará descalificado.