



# NORMAS ESPECÍFICAS XXXIV 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 las instalaciones deportivas, a efectos de **identificación/ acreditación y para completar el acta del partido**.

El acta se considerará cerrada al comienzo del partido, no se permitirá la inclusión de jugadores a partir de entonces. No podrá jugar ningún jugador en el partido que no esté inscrito en el acta.

2. **La acreditación** del equipo será realizada por el capitán del equipo con al menos **diez(10) minutos de antelación** al comienzo del partido.

Para ello, antes del comienzo del primer partido, el capitán dejará en la mesa de control el **listado de jugadores certificado por la secretaría/delegación de su centro** con los datos de todos los jugadores que podrían jugar algún partido.

Para el resto de partidos posteriores, con una antelación mínima de 10 minutos antes del comienzo del partido, el capitán deberá indicar los jugadores que van a jugar:

- El capitán indicará a la mesa del punto de control los jugadores que van a participar en el partido y la mesa procederá a señalarlos en el certificado indicando la fase de la competición: 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)**, que se quedará en custodia en la mesa durante todo el partido.
- Durante los minutos previos al partido se rellenará el acta. El acta se considerará cerrada con la hora de comienzo del partido y 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.



ÀREA DE DEPORTES

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 carnés para comprobar que los jugadores que están jugando coinciden con los inscritos en el acta. Al acabar el partido, la mesa de control se quedará con el certificado para el resto de los partidos y entregará al capitán la hoja de participación del partido.

La hoja de participación sirve para canjear en el punto de atención a deportistas, los tiques de comida y camisetas del evento.

5. Si algún jugador está jugando un partido y no ha entregado su carné en la mesa o no está en listado certificado o no está en acta, significará **alineación indebida** para el Centro para el que está jugando dicha persona. No será contemplado que el jugador realmente pertenezca a dicho Centro.
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 o ser suspendidos y así mismo modificados sus horarios de juego.

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

7. **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.
8. En caso de **coincidencia de colores** en la indumentaria, se verá obligado a cambiarla el equipo que figure en el lugar inferior del cuadro.
9. 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.
10. En los deportes individuales, la mención en esta normativa a “equipo” ó “capitán” se referirá al jugador en cuestión que representa a un Centro en ese partido.



11. El Trofeo queda sujeto al reglamento de disciplina deportiva de la UPV, disponible en <https://www.upv.es/entidades/ad/download/17541>
12. Todo aquello que no esté incluido en esta normativa queda a **decisión del juez-árbitro** tomando en consideración el reglamento de las respectivas federaciones y en última instancia por **comité de competición del Trofeo UPV**.

## 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 cuando, transcurridos 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, 3ª) 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, 3ª) 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.



## 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.



## ATLETISMO/ RELEVOS

1. Este deporte se desarrollará directamente en fase final compitiendo todos contra todos. Habrá competición masculina y competición femenina.
2. **La competición se realizará en los jardines del Campus, estando ubicada la acreditación y salida/meta en la plaza d'esports en el punto de encuentro UPV (letras UPV junto a casa del alumno). DIAS ANTES SE FACILITARÁ PLANO DE UBICACIÓN DEL PUNTO DE ACREDITACIÓN, SALIDA/META, RECORRIDO.**
3. **En la plaza d'esports en el punto de encuentro UPV (letras UPV junto a casa del alumno)**
4. Estableceremos un punto de control dónde se realizarán las acreditaciones 20 minutos antes de la prueba. Habilitaremos la cámara de salida (arco de meta) y una zona de boxes **dónde deberán ubicarse los relevistas y dónde se realizarán los relevos una vez iniciada la carrera.**
5. Un equipo se considerará No Presentado si a la hora de inicio de la prueba no ha entregado el certificado ni está completo el equipo.
6. La competición será una prueba de relevos que se realizará en un circuito en los jardines del campus. Cada equipo estará compuesto por 5 relevistas en cada modalidad (chicos y chicas). Los relevistas tendrán que dar 2 vueltas a un circuito de unos 700metros. Tras pasar por meta de su segunda vuelta, entrarán en boxes, dónde tendrán que realizar el relevo del testigo
7. Todos los participantes llevarán dorsal con chip. Cada vuelta al paso por meta será contabilizada.
8. El orden de los relevos será libre y estará indicado pos su número de dorsal (el primer relevista llevará el dorsal 1, el segundo el 2...).
9. 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 tiempo. Si no aparece un compañero-a, el equipo será descalificado.



## 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.



## 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.



## 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.



## 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.



## 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.



**FC26**

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato ligüilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final 4. Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
<b>Modo de juego</b>	Partido Clásico (modalidad offline). Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Partido Rápido".
<b>Equipos permitidos</b>	Se jugará con la configuración por defecto. Queda prohibido utilizar equipos de la sección "Resto del mundo".
<b>Duración de los partidos</b>	4 minutos por parte.
<b>Velocidad del partido</b>	Normal.
<b>Tipo de plantilla</b>	Plantillas normales.



## NBA 2K

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final . Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
<b>Modo de juego</b>	Blacktop 3 vs 3. Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Jugar ya".
<b>Duración de los partidos</b>	<b>A 15 puntos. O un máximo de tiempo de 8 minutos.</b>
<b>Elección de jugadores</b>	Únicamente estará permitido jugar con jugadores actuales. Queda prohibido el uso de jugadores leyenda, All-Stars históricos o cualquier otro jugador clásico o no actual.



## ROCKET LEAGUE

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato liguilla de todos contra todos, y de una fase final, que se disputará en formato Final 4. Puntuación: 3 puntos Partido Ganado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
<b>Modo de juego</b>	Exhibición. Este modo se encuentra dentro del menú de juego "Jugar sin conexión".
<b>Duración de los partidos</b>	5 minutos. En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, el partido se resolverá mediante gol de oro.
<b>Configuración de la partida</b>	2 vs 2, modo clásico.



## OVERCOOKED

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de grupos, en formato ligüilla de todos contra todos, y de una fase final que se disputará en formato Final . Puntuación: 3 puntos Partido Ganado, 1 punto Partido empatado. En caso de empate a puntos golaverage particular / golaverage general. SEMIFINAL Y FINAL AL MEJOR DE 3 PARTIDOS.
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
<b>Modo de juego</b>	Los equipos jugarán en la modalidad "Cara a Cara", en el mapa "Ciudad 1".
<b>Duración de cada duelo</b>	Cada enfrentamiento consistirá en dos partidas de 5 minutos de duración. Se sumarán los puntos de las dos partidas .



## FÓRMULA 1 - 23

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de QUALY de todos contra todos. En esta fase, cada equipo hace crono (10') en dos circuitos (America) y se suma tiempos. Los 8 mejores equipos pasan a la FASE DE DUELOS. CUARTOS (CRONO 2 circuitos Asia, se suman tiempos). SEMIFINAL Y FINAL (CARRERA al mayor de 3 carreras en Europa)
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 1 jugador. En cada CRONO / duelo se puede cambiar el jugador.
<b>Canciones</b>	La selección de canciones será libre.
<b>Sistema de puntuación</b>	En fase de Qualy y cuartos será suma de tiempos de cronos. En semifinal y final mejor posición en Carreras..



## JUST DANCE

<b>Sistema de competición</b>	El sistema de competición constará de una fase de QUALY de todos contra todos. En esta fase, todos los equipos bailan 3 canciones (las mismas) y se suma puntos. Los 8 mejores equipos pasan a la FASE DE DUELOS. CUARTOS (2 canciones se suman puntos), SEMIFINAL Y FINAL (duelos al mejor de 5 canciones).
<b>Composición de los equipos</b>	Cada equipo estará formado por 2 jugadores. Estos 2 jugadores podrán cambiar para cada Partido.
<b>Canciones</b>	La selección de canciones será libre.
<b>Sistema de puntuación</b>	En cada enfrentamiento, los jugadores deberán bailar 2 canciones. Cada canción podrá tener una duración máxima de 4 minutos. La suma de las puntuaciones obtenidas en ambas canciones determinará el equipo ganador del duelo.