



RESOLUCIÓN No. 16 de 2022 (08 de septiembre)

Por la cual se definen los reglamentos de los Juegos Universitarios Nacionales (JUN)

EL DIRECTOR EJECUTIVO DE LA ASOCIACIÓN COLOMBIANA DE UNIVERSIDADES (ASCUN)

En uso de sus atribuciones estatutarias, en especial las señaladas en los literales a) y k) del artículo 15 del Estatuto General de la Asociación y

CONSIDERANDO:

- Que, mediante el Acuerdo 09 de 2017, el Consejo Directivo de ASCUN actualizó el modelo organizativo de la Red ASCUN – Bienestar conformado por el Consejo Nacional de Rectores, el Consejo Directivo, el Director Ejecutivo y las instituciones que forman parte de la Red ASCUN –Bienestar Universitario, sus áreas temáticas (ASCUN-Deporte y Actividad Física, ASCUN- Cultura y ASCUN-Desarrollo Humano y Promoción de la Salud) y los nodos Antioquia, Bogotá, Caribe, Centro, Occidente y Oriente.
- Que, en el Acuerdo 09 de 2017 el Consejo Directivo de ASCUN dispuso en el artículo 17 que el Comité Nacional del Área Temática de ASCUN Deporte y Actividad Física tendría la responsabilidad de reglamentar la realización de competencias y de eventos deportivos de orden nacional y regional y en el artículo 21 que la Comisión Técnica del Área Temática de ASCUN Deporte y Actividad Física era la encargada de revisar y proponer los reglamentos y los sistemas de competencia de cada uno de los torneos, campeonatos y juegos, realizados por el Área Temática.
- Que, el Comité Gestor Nacional de ASCUN Deporte y Actividad Física, conforme al Reglamento General para la organización de Juegos Universitarios Nacionales, considera necesario establecer para cada disciplina del programa deportivo un reglamento específico para regir las competencias deportivas.
- Que la Comisión Técnica Nacional presentó a consideración del Comité Nacional las propuestas de modificación de los Reglamentos contenidos en la Resolución No. 04 de 2022 en estricta armonía con las normas de las Federaciones Deportivas Nacionales e Internacionales.
- Que, aunque la aplicabilidad del presente reglamento es de carácter nacional, los nodos regionales están en la obligación de adaptar lo aquí estipulado de acuerdo a su contexto particular y con base en la determinación de su Comisión Técnica Regional, contando con la asesoría de la Comisión Técnica Nacional.

- Que es deber del Comité Nacional propender por la actualización de las normas en consonancia con las demandas y retos actuales de cada especialidad deportiva dentro del contexto universitario de Colombia.
- Que es deber del Comité Nacional asumir los valores formativos que promueve el deporte universitario dando prioridad al espíritu deportivo y al deporte integral.
- Que, dada la jerarquía normativa en materia reglamentaria de ASCUN, el Comité Gestor Nacional del Área Temática ASCUN Deporte y Actividad Física – ASCUN DAF que hace parte de la Red ASCUN – Bienestar, recomendó a la Dirección Ejecutiva de ASCUN expedir los reglamentos de Juegos Universitarios Nacionales (JUN), conforme a sus facultades estatutarias.

En consecuencia,

RESUELVE:

Artículo 1. Objeto. La presente Resolución tiene por objeto definir los reglamentos de cada disciplina deportiva para los Juegos Universitarios Nacionales (JUN) que se encuentran contenidas en el “*Anexo técnico – reglamentos disciplinas deportivas Juegos Universitarios Nacionales*”

Artículo 2. Principio Pro competitione. En las actuaciones y procesos que adelante ASCUN Deporte y Actividad Física – ASCUN DAF primará la integridad de la competición deportiva como bien preferente, por tanto, si un participante reclama un presunto derecho que haga imposible la terminación de un evento, le será negado.

Artículo 3. Vigencia y Derogatorias. La presente Resolución rige a partir de la fecha de su publicación y deroga la Resolución No. 04 del 09 de febrero de 2022.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

Dado en Bogotá, D.C., a los ocho (08) días del mes de septiembre de 2022.



OSCAR DOMÍNGUEZ GONZÁLEZ
Director Ejecutivo

Aprobó. FRED EDUARDO ASPRILLA. Coordinador Nacional ASCUNDAF
Proyectó. ANA MARÍA SOTO GIL. Coordinadora Nacional de la Comisión Técnica ASCUNDAF

ANEXO TÉCNICO

REGLAMENTOS DISCIPLINAS DEPORTIVAS JUEGOS UNIVERSITARIOS NACIONALES

Capítulo 1. *REGLAMENTO DE AJEDREZ*

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Ajedrez se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Niveles de Competición**
Las competencias se desarrollarán en un único nivel.
- 1.3. **Modalidades de Competición**
El Campeonato de Ajedrez se realizará en las modalidades de ajedrez Clásico y Blitz en cada una de las ramas.
- 1.4. **Clasificados**
Cada Nodo podrá inscribir hasta ocho (8) damas y diez (10) varones, clasificados en la fase regional correspondiente, quienes podrán participar en las dos modalidades.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

- 2.1. **Ajedrez Clásico:**
En la modalidad de ajedrez Clásico se jugará en sistema suizo a seis (6) rondas en ambas ramas durante los tres (3) primeros días del campeonato, dos rondas por día.
- 2.2. **Modalidad Blitz**
La modalidad de Blitz se jugará en sistema suizo a seis (6) rondas a doble partida en ambas ramas, el cuarto día de competencia.

Artículo 3. NORMAS TÉCNICAS

- 3.1. **Reglas de Juego**
Las partidas se jugarán de acuerdo con las normas de juego establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE y acogidas por la Federación Colombiana de Ajedrez.
- 3.2. **Puntuación**
Por cada partida ganada se otorgará un (1) punto, medio punto (0,5) por partida en tablas y cero (0) puntos por partida perdida.
- 3.3. **Desempates**
Los empates serán resueltos de acuerdo con las características técnicas del software utilizado y serán anunciados antes de iniciar el campeonato.
- 3.4. **ELO**

Para la organización de los enfrentamientos de la primera ronda, se utilizará el ELO FIDE; luego, el ELO nacional y los deportistas sin ELO se organizarán alfabéticamente.

3.5. **De las partidas**

- 3.5.1. En la modalidad de ajedrez Clásico los jugadores deberán presentarse al árbitro quince minutos (15) antes de la hora programada para la partida. Las partidas comenzarán a la hora que se haya fijado y el jugador que no se haya presentado puntualmente perderá la partida por W.O. y será retirado de la modalidad. Cada jugador dispondrá de una hora y treinta minutos (1:30) de tiempo, más treinta (30) segundos por jugada desde el inicio, para terminar su partida.
- 3.5.2. En la modalidad Blitz los jugadores deberán presentarse al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio de la jornada. Las partidas comenzarán a la hora de inicio programada y el jugador que no se haya presentado no podrá participar en la modalidad. Cada jugador dispondrá de tres (3) minutos, más dos (2) segundos por jugada desde el inicio, para terminar su partida.
- 3.5.3. En la modalidad ajedrez Clásico todos los jugadores están obligados a llevar la planilla de juego.
- 3.5.4. Sólo se aplicará bye de medio punto en la primera ronda de ajedrez Clásico en caso fortuito y fuerza mayor comprobado por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física. En casos distintos de incomparecencia el jugador será retirado de esta modalidad.
- 3.5.5. En el final de una partida, cuando un jugador realiza el resto de jugadas en un tiempo de menos de dos minutos, puede reclamar tablas. Antes de que caiga su bandera detendrá los relojes y llamará al árbitro, quien verificará que su oponente no realiza esfuerzos por medios normales, o que es posible ganar el juego por medios normales, podrá decretar tablas según su criterio.
- 3.5.6. Si uno de los jugadores o ambos están apurados por tiempo en una partida y realizan jugadas anormales, como tumbar piezas o hacer imposibles, podrá sancionarse concediendo dos (2) minutos al oponente.
- 3.5.7. Todos los ganadores o jugadores que terminen su juego en tablas con negras, tienen la obligación de digitar su respectiva partida; en caso contrario, se aplicarán las normas establecidas por la Federación Colombiana de Ajedrez para estos casos.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todos los jugadores, entrenadores y delegados deberán comportarse dentro del recinto de juego de tal manera que no interfieran o alteren el orden normal para el desarrollo de las partidas. El árbitro principal podrá imponer las penas del tiempo, pérdida y retiro del jugador, entrenador, delegado o público en general del certamen, según la gravedad de la falta.
- 4.2. La Comisión Disciplinaria del Campeonato está facultada para imponer las sanciones disciplinarias contenidas en el Código Disciplinario de ASCUNDAF, de acuerdo con los informes que emita el árbitro.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El árbitro principal deberá estar certificado por la Federación Colombiana de Ajedrez.
- 5.2. Todos los jugadores y entrenadores están obligados a presentarse con los uniformes oficiales de la universidad que representan, so pena de pérdida de la partida y/o retiro de la sala.
- 5.3. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá participar si no presenta este documento.
- 5.4. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada al tercer lugar, en cada rama y modalidad.
- 5.5. Para efectos de definir el campeón general del Campeonato de ajedrez en cada rama, la clasificación de equipos se conformará con la suma de los puntos obtenidos por los tres (3) mejores tableros de cada institución participante en las modalidades que se hayan jugado.
- 5.6. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.7. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 2. REGLAMENTO DE ATLETISMO

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Atletismo se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
Las competencias se realizarán en un nivel único.

Artículo 2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. **Normas de competición**
Las pruebas del Campeonato de Atletismo se regirán por las Reglas Técnicas de la WA.
- 2.2. **Registro de Atletas**
 - 2.2.1. Cada institución podrá inscribir a los deportistas que realicen una marca mínima en la fase regional clasificatoria.
 - 2.2.2. Cada institución podrá inscribir hasta tres (3) deportistas por prueba individual.

- 2.2.3. No se podrán conformar equipos de relevos con deportistas de instituciones diferentes.
- 2.2.4. Para inscribirse en una prueba el deportista o el equipo deberá haber participado en la prueba correspondiente en la fase regional clasificatoria.
- 2.2.5. Cada atleta con una (1) marca mínima podrá participar hasta en cuatro (4) pruebas individuales que haya participado en el Regional.
Un atleta de decatlón o heptatlón sólo puede participar en una (1) prueba adicional.
- 2.2.6. Cada atleta con una marca mínima podrá participar hasta en dos (2) relevos.
- 2.2.7. Cada institución podrá inscribir máximo un equipo por cada prueba de relevo por rama con los deportistas clasificados.
- 2.2.8. Para las pruebas de relevo, cada institución podrá inscribir hasta seis (6) deportistas de los cuales definirá los cuatro (4) deportistas participantes antes del primer llamado de la prueba. En la prueba de relevo mixto se deben escoger dos (2) hombres y dos (2) mujeres.
- 2.2.9. Todo atleta está obligado a participar en las pruebas que se inscriba. Si no participa, será retirado del campeonato y los puntos obtenidos en su participación le serán borrados a su equipo, salvo caso de fuerza mayor certificados por autoridad competente o caso fortuito. La Comisión Técnica de Ascun Deporte y Actividad Física será la encargada de resolver la situación.

2.3. **De los Elementos de Competencia**

Los elementos deben tener los siguientes pesos:

ELEMENTO	PESO DAMAS	PESO VARONES
BALA	4 kilogramos	7.26 kilogramos
DISCO	1 kilogramos	2 kilogramos
JABALINA	600 gramos	800 gramos
MARTILLO	4 kilogramos	7.26 kilogramos

2.4. **Pruebas de altura**

La altura para comenzar las pruebas de salto es:

- 2.4.1. Salto Alto Damas 1,30 metros. La barra se subirá cada 5 centímetros hasta quedar 3 competidores, de ahí en adelante se subirá cada 2 centímetros.
- 2.4.2. Salto Alto Varones 1,70 metros. La barra se subirá cada 5 centímetros hasta quedar 3 competidores, de ahí en adelante se subirá cada 3 centímetros.
- 2.4.3. Salto con Pértiga Damas 2,00 metros. La barra se subirá cada 10 centímetros hasta quedar 3 competidores, de ahí en adelante se subirá cada 5 centímetros.
- 2.4.4. Salto con Pértiga Varones 3,00 metros. La barra se subirá cada 10 centímetros hasta quedar 3 competidores, de ahí en adelante se subirá cada 5 centímetros.

2.5. Alturas y distancias para las vallas

Rama	Prueba	Vallas	Altura	Primera Valla	Entre Vallas	Última Valla
Damas	100 m	10	0,84 m	13 m	8,5 m	10,5 m
Varones	110 m	10	1,067 m	13,72 m	9,14 m	14,02 m
Damas	400 m	10	0,762 m	45 m	35 m	40 m
Varones	400 m	10	0,914 m	45 m	35 m	40 m

2.6. Distancia de la tabla de batida

Rama	Largo	Triple
Damas	1-3 m	9 m
Varones	1-3 m	11 m

2.7. Puntuación

2.7.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación de equipos por rama será:

a. Para pruebas individuales: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

b. Para las pruebas combinadas y de relevo: 20, 16, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

2.7.2. Para obtener puntos el atleta deberá hacer una marca igual o mejor a la mínima en la final de la prueba.

2.7.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los atletas de su registro.

2.7.4. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas doradas, si persiste el empate, por el mayor número de medallas plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas bronceadas y por último sorteo.

2.8. Marcas Mínimas

Las marcas mínimas son un requisito de clasificación a los JUN, igualmente para obtener puntos en el campeonato. Las marcas mínimas para cada prueba son:

MARCAS MÍNIMAS ATLETISMO		
Prueba	Varones	Damas
100m	11.86	14.64
200m	24.18	30.29
400m	54.25	1.09.68
800m	2.05.16	2.36.24

1.500m	4.18.56	5.28.39
5.000m	15.56.28	20.38.27
10.000m	36.56.24	46.47.92
100m Vallas	-	18.12
110m Vallas	16.63	-
400m Vallas	1.01.27	1.16.36
4X100m Relevó	46.74	58.92
4X400m Relevó mixto	NA	NA
4X400m Relevó	3.38.32	4.44.00
3.000m obstáculos	10.32	13.00
Salto de Altura	1.74	1.35
Salto con Pértiga	3.10	2.30
Salto de Longitud	5.60	4.50
Salto Triple	12.25	9.16
Impulsión de Bala	11.50	9.50
Lanzamiento Disco	35.00	32.00
Lanzamiento de Martillo	44.84	39.28
Lanzamiento de Jabalina	44.60	32.50
Heptatlón	-	NA
Decatlón	NA	-
Marcha 5Km	-	NA
Marcha 10Km	53.56.00	1.06.58.00

Si alguna prueba no se puede realizar en los campeonatos departamentales o regionales, esta puede ser avalada presentando el certificado de la marca mínima.

2.9. Programación

- 2.9.1. En las pruebas de pista se harán semifinales y final solamente en las de 100m y 200m planos, siempre que el número de inscritos sea superior al número de carriles habilitados de la pista. En las demás pruebas de pista se hará la clasificación final por tiempos en el caso que haya necesidad de realizar varias series.
- 2.9.2. Las pruebas de campo se desarrollarán de corrido hasta finalizar.
- 2.9.3. El campeonato de atletismo se desarrollará en tres (3) días, de acuerdo al orden de pruebas del siguiente programa:

PROGRAMA ATLETISMO JUN

DÍA 1			DÍA 2			DÍA 3		
Prueba	Rama	Acto	Prueba	Rama	Acto	Prueba	Rama	Acto
MARCHA 5Km	F	FN	MARCHA 10km	F/M	FN	3000m OBSTACULOS	F/M	FN

IMPULSIÓN DE BALA	F	FN	400m VALLAS	F/M	FN	SALTO CON PÉRTIGA	F/M	FN
100m	F/M	SM	SALTO DE LONGITUD	M	FN	110m VALLAS	M	FN
1500m	F/M	FN	200m	F	SM	SALTO DE ALTURA	M	FN
100m VALLAS	F	FN	200m	M	SM	100m VALLAS	F	FN
400m	F	FN	LANZAMIENTO DE JABALINA	F	FN	LANZAMIENTO DE JABALINA	M	FN
400m	M	FN	SALTO TRIPLE	F	FN	LANZAMIENTO DE DISCO	M	FN
IMPULSIÓN BALA	M	FN	800m	F/M	FN	SALTO TRIPLE	M	FN
5000m	F/M	FN	LANZAMIENTO DISCO	F	FN	200m	M	FN
SALTO DE ALTURA	F	FN	LANZAMIENTO MARTILLO	F/M	FN	200m	F	FN
100m	F	FN	4X100m RELEVO	F/M	FN	10000m	F/M	FN
100m	M	FN	-	-	-	4X400m RELEVO	F/M	FN
SALTO DE LONGITUD	F	FN	-	-	-	-	-	-
4x400m RELEVO MIXTO	MIXTO	FN				-	-	-

La organización definirá los horarios de las pruebas en cada jornada. Para decatlón y heptatlón se distribuyen las pruebas durante las tres (3) jornadas.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los atletas deberán participar en las pruebas como lo exigen las Reglas de la WA y su conducta dentro del escenario del campeonato será de tal manera que no interfiera o altere el orden normal para el desarrollo de las pruebas.
- 3.2. El Director Técnico del Torneo aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista de una prueba.
- 3.3. La Comisión Disciplinaria a su vez, podrá llegar a retirar del campeonato a un deportista, entrenador o delegado en aplicación de las normas del Código Disciplinario de ASCUNDAF a los participantes infractores.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. El único documento válido para poder participar en una prueba es la acreditación que determine la organización.
- 4.2. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada al tercer Lugar.
- 4.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmará la lista de participantes en cada prueba, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 3. REGLAMENTO DE BALONCESTO

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Baloncesto se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un único nivel.
- 1.3. **Equipos**
 - 1.3.1. El Campeonato de Baloncesto se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:
 - a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.
 - b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**
 - Nodo Regional Sede.
 - Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
 - Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
 - Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente

en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

- 1.3.2. Para la inscripción en plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además un entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.
- 1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previas a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

- 2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno), ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.
- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por W.O.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo número de puntos en la tabla de posiciones en el grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte Integral.
 - b. Mayor diferencia de cestas (cestas a favor menos cestas en contra).
 - c. Mayor número de cestas anotadas
 - d. Resultado del partido jugado entre sí.
 - e. Sorteo.

Parágrafo: Deporte Integral

El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con Deporte Integral de 2.000 puntos, las faltas disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte Integral. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- a. Una falta técnica de un jugador del equipo –5 pts.
- b. Una falta técnica de un integrante del personal de apoyo -10 pts.
- c. Una falta antideportiva –10 pts.
- d. Una descalificación de un jugador del equipo –20 pts.
- e. Descalificación de un integrante del personal de apoyo –40 pts.
- f. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática –10 pts.
- g. Expulsión del Torneo de un jugador del equipo -100 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un integrante del personal de apoyo -200 puntos.
- g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa – 20 pts.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8), los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:

- a. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados en la fase de grupos.
- b. Mayor Deporte integral.
- c. Mayor diferencia de cestas en los partidos disputados en el grupo (cestas a favor menos cestas en contra).
- d. Mayor número de cestas anotadas en los partidos jugados.
- e. Sorteo.

2.2.2. **Los cuartos de final** se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D

3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.4. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Baloncesto FIBA.

3.2. DE LOS PARTIDOS

3.2.1. Los partidos tendrán cuatro (4) períodos de juego de diez minutos cada uno. El tiempo entre periodos será de un (1) minuto y el descanso de mitad de partido será de diez (10) minutos.

3.2.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El entrenador, asistente o deportista presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla

de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.

- 3.2.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.
- 3.2.4. Los equipos deben presentarse a la hora programada, no se dará tiempo de espera para decretar un W.O.
- 3.2.5. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 20. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.2.6. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x20, este caso se trasladará a la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.2.7. En caso de retraso en la programación los equipos estarán obligados a esperar, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.
- 3.2.8. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y se concederán máximo seis (6) minutos antes de iniciarse el juego para lanzamientos al aro.
- 3.2.9. 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 de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes; si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0x20 puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de veinte (20) puntos.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador descalificado deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceadas al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.

- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 4. **REGLAMENTO DE BALONCESTO 3X3**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

1.1. **Ramas**

El Campeonato de Baloncesto 3X3 se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. **Nivel de Competición**

La competencia se realizará en un único nivel.

1.3. **Equipos**

1.3.1. El Campeonato de Baloncesto 3X3 se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:

- a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación regional.
- b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**

- Nodo Regional Sede.
- Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
- Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
- Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos son repetir las IES

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

1.3.2. Los equipos estarán conformados por mínimo tres (3) y máximo cuatro (4) deportistas; además podrán tener un entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.

1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. **SISTEMA DE JUEGO**

2.1. **Primera Fase**

2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y

subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por W.O.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo número de puntos en la tabla de posiciones en el grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte integral.
 - b. Mayor diferencia de cestas (cestas a favor menos cestas en contra).
 - c. Mayor número de cestas anotadas
 - d. Resultado del partido jugado entre sí.
 - e. Sorteo.

Parágrafo: Deporte Integral

El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con Deporte Integral de 2.000 puntos, las faltas disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte Integral. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- a. Una falta técnica de un jugador del equipo -5 pts.
- b. Una falta técnica de un integrante del personal de apoyo -10 pts.
- c. Una falta antideportiva -10 pts.
- d. Una descalificación de un jugador del equipo -20 pts.
- e. Descalificación de un integrante del personal de apoyo -40 pts.
- f. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática -10 pts.
- g. Expulsión del Torneo de un jugador del equipo -100 puntos.
- h. Expulsión del Torneo de un integrante del personal de apoyo -200 puntos.
- i. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa - 20 pts.

2.2. Segunda Fase

- 2.2.1. Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8), los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados en la fase de grupos.

- b. Mayor Deporte integral.
- c. Mayor diferencia de cestas (cestas a favor menos cestas en contra).
- d. Mayor número de cestas anotadas en los partidos jugados.
- e. Sorteo.

Los cuartos de final se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.2. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.3. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8

Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. **NORMAS TÉCNICAS**

3.1. **Reglas de Juego**

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Baloncesto FIBA.

3.2. **Puntuación**

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado, cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. **De los Partidos**

3.3.1. Los partidos tendrán una duración de un periodo de diez (10) minutos de juego con detenciones del reloj en situaciones de balón muerto y tiros libres o hasta que un primer equipo anote 21 puntos o más, antes de terminar el tiempo regular de juego.

3.3.2. Si el marcador se encuentra empatado en puntos al finalizar el tiempo de juego, se jugará un tiempo de juego adicional; habrá un intervalo de 1 minuto antes de que inicie el tiempo adicional, el primer equipo en anotar dos puntos será el ganador.

3.3.3. El torneo se Jugará con el balón oficial que determine la organización.

3.3.4. Los equipos deberán presentarse a los jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El entrenador, asistente o deportista presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.

3.3.5. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 8. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria del campeonato para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.3.6. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0 X 8, este caso se trasladará a la comisión disciplinaria del campeonato para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.3.7. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos estarán obligados a esperar.

3.3.8. 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 de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes; si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0 X 8 puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de ocho (8) puntos

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador descalificado deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregará medalla dorada (campeón), plateada (segundo Lugar), bronceada (tercer lugar).
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 5. *REGLAMENTO DE DISCO VOLADOR/ULTIMATE*

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Disco Volador/Ultimate se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 1.3. **Equipos**
 - 1.3.1. El Campeonato de Disco Volador/Ultimate se llevará a cabo con 16 equipos por rama deportiva, los cupos serán asignados así:
 - a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.
 - b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**
 - Nodo Regional Sede.
 - Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.

- Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
- Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

- 1.3.2. Para la inscripción en plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo once (11) y máximo quince (15) deportistas; tendrán además un entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.
- 1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

- 2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.
- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por W.O.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo número de puntos en la tabla de posiciones en el grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor espíritu de juego.
 - b. Mayor diferencia de goles anotados y recibidos (goles a favor menos goles en contra).

- c. Mayor número de goles anotados.
- d. Resultado del partido jugado entre sí.
- e. Sorteo.

Espíritu de juego

Al finalizar cada partido los capitanes estarán obligados a calificar el espíritu de juego del equipo adversario en el formulario que la organización haya establecido para tal fin. La sumatoria de las calificaciones obtenidas por cada equipo será el considerado en los desempates en el grupo correspondiente y se tendrá en cuenta una segunda planilla según sea el caso. Se promediarán según los porcentajes descritos a continuación:

- a. Si no hay Game Advisors ni Game Advisors Auxiliar, la segunda planilla será la “Hoja Evaluación Espíritu de Juego Entrenador”. 50% La valoración de los equipos y 50% de la valoración de los entrenadores.
- b. Si el partido cuenta con Game advisor Auxiliar, se tendrá en cuenta la planilla de “Hoja de Evaluación de Espíritu de Juego GA Auxiliar”. 55% La valoración de los equipos y 45% de la valoración del Game advisor auxiliar.

2.2. Segunda Fase

- 2.2.1. Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8), los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden
- a. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados en la fase de grupo.
 - b. Mayor Espíritu de Juego.
 - c. Mayor diferencia de goles anotados y recibidos.
 - d. Mayor número de goles anotados.
 - e. Sorteo.

Los cuartos de final se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.2. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

PARTID O	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.3. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

COMPETENCI A	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en el Campeonato de Disco Volador/Ultimate son las de la Federación Mundial de Disco Volador WFDF.

3.2. De los Partidos

3.2.1. Un Juego finaliza y es ganado por el equipo que primero anote quince (15) goles o cuando hayan transcurrido noventa (90) minutos de juego y un equipo haya anotado más goles que su adversario. En caso de empate se decidirá por gol de oro.

PARÁGRAFO: si el partido queda empatado, se dará inicio a un tiempo adicional y el equipo que haga en primera instancia un gol se determinará ganador (Gol de oro).

3.2.2. Los equipos deberán presentarse al planillero quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El entrenador, asistente o deportista presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los planilleros deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.

3.2.3. Los equipos deben presentarse a la hora programada, No se dará tiempo de espera para decretar un W.O.

3.2.4. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego. Solo si el partido precedente ha terminado antes de la hora de inicio del partido, se podrá usar el área de juego para calentar hasta por el tiempo que queda para la hora fijada para el partido.

3.2.5. Para la hora fijada cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto. En caso de que no se presente el mínimo de jugadores, se iniciara el protocolo de W.O. que consiste que cada 75 segundos se anotara un (1) gol en contra hasta que complete el mínimo de jugadores.

3.2.6. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 15. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria del campeonato para su análisis y respectiva sanción

3.2.7. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x15, este caso se trasladará a la comisión disciplinaria del campeonato para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.2.8. En caso de retraso en la programación los equipos estarán obligados a esperar, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.

3.2.9. Si no se puede continuar un partido por causa de fuerza mayor distinta a la disciplina de los jugadores, se considerará jugado si el equipo con más goles ha marcado un número igual o superior a nueve (9). En caso contrario se reanudará

con el tiempo, marcador y misma nómina que se haya registrado en el momento de la suspensión.

- 3.2.10. Si un equipo causa la suspensión de un partido por indisciplina o se niega a jugar o seguir jugando, perderá el partido por marcador de 0x15. Este caso se trasladará a la comisión disciplinaria para su análisis y respectiva sanción.
- 3.2.11. En cada partido habrá un supervisor (Game Advisor) distinto del planillero que tendrá potestad para:
- Revisar el registro de jugadores en la planilla de juego.
 - Controlar que el juego se inicie a la hora programada.
 - Llamar fuera de los límites o de las metas.
 - Llamar los off-side.
 - Decidir en una jugada, si en la discusión es llamado para dirimir.
 - Controlar el tiempo de las discusiones a no más de treinta (30) segundos.
 - Llamar la atención a los jugadores que realicen una violación clara al espíritu de juego.
 - Retirar del juego a los jugadores que reincidan en violación clara del espíritu de juego o sean culpables de violencia verbal o física. Pudiendo ser reemplazados.
 - Diligenciar el informe del partido.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF
- 4.2. Un jugador expulsado de un juego deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la gravedad de la causa del retiro.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceada al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 6. **REGLAMENTO DE FÚTBOL**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

1.1. **Ramas**

El Campeonato de Fútbol se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. **Nivel de Competición**

El nivel de competición del Campeonato de Fútbol será único.

1.3. **Equipos**

1.3.1. En el Campeonato de Fútbol se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:

a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.

b. Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:

- Nodo Regional Sede.
- Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
- Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
- Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorios en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

1.3.2. Para la inscripción en plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo quince (15) y máximo veinte (20) deportistas; tendrán además un Entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.

1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. **SISTEMA DE JUEGO**

2.1. **Primera Fase**

2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión

Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de cada grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias, empates y derrotas, otorgando por cada partido ganado tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado, cero (0) por partido perdido.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo número de puntos, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte Integral.
 - b. Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos (goles a favor menos goles en contra).
 - c. Mayor número de goles anotados.
 - d. Resultado del partido jugado entre sí.
 - e. Sorteo.

Parágrafo: Deporte Integral

El deporte integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con una puntuación de Deporte Integral de 2.000 puntos, las sanciones disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte integral. Los puntos negativos se restarán de acuerdo con la gradación siguiente:

- a. Tarjeta Amarilla jugador, -10 puntos.
- b. Tarjeta Amarilla a un integrante del personal de apoyo, -20 puntos
- c. Tarjeta Roja a un jugador en un partido, -30 puntos.
- d. Tarjeta roja a personal de apoyo, -60 puntos.
- e. Cada fecha de sanción tendrá un valor de -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un jugador, -100 puntos.
- g. Expulsión del Torneo a un integrante del personal de apoyo, -200 puntos.
- h. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

5.2.2. Segunda Fase

- 5.2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Posición en el grupo correspondiente.
 - b. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.

- c. Mayor Deporte integral.
- d. Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados (Goles a favor menos goles en contra).
- e. Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- f. Sorteo.

5.2.2.2. **Los cuartos de final** se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

5.2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

5.2.2.4. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8

Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos son los establecidos por la International Football Association Board (IFAB)

3.2. Puntuación

Por cada partido ganado el equipo obtendrá tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado, cero (0) por partido perdido.

3.3. Desempate

En los partidos de cuartos de final, semifinal, final y por el tercer puesto, y para los rankings del 9 al 16 en caso de empate en el tiempo reglamentario se realizarán tiros libres desde el punto penal, los cuales se ejecutarán de acuerdo con el Reglamento de la IFAB.

3.4. De los partidos

3.4.1. Los partidos tendrán una duración de noventa minutos (90') en masculino, ochenta minutos (80') en femenino, divididos por dos periodos de tiempos iguales entre sí, separados por un descanso máximo de quince minutos (15').

3.4.2. Los equipos deberán inscribir su nómina (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido. Y deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, al menos cinco minutos (5') antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado con el mínimo de jugadores establecido (7) perderá por W.O. con un marcador de 0x3.

3.4.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.

3.4.4. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 3. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.4.5. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x3, este caso se trasladará la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción

3.4.6. 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.

- 3.4.7. 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 de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0x3 goles o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de tres (3) goles.
- 3.4.8. Luego de transcurridos setenta minutos (70') de juego, si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor.
- 3.4.9. En el transcurso de un partido, los equipos podrán realizar hasta cinco (5) sustituciones.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador expulsado por dos tarjetas amarillas deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión.
- 4.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables durante el torneo. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.
- 4.4. Un jugador expulsado por tarjeta roja directa deberá cumplir dos (2) fechas automáticas de suspensión; la sanción podrá ser superior dependiendo de la gravedad de la falta.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceada al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 7. REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

Artículo 1. PARTICIPANTES

1.1. Ramas

El Campeonato de Fútbol Sala se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Nivel de Competición

El nivel de competición del Torneo de Fútbol Sala será único.

1.3. Equipos

1.3.1. En el Campeonato de Fútbol Sala se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:

a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.

b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**

- Nodo Regional Sede.
- Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
- Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
- Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

1.3.2. Para la inscripción en plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además con un entrenador, un delegado, y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.

1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y

subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.

- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de cada grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias, empates y derrotas, otorgando por cada partido ganado tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado, cero (0) por partido perdido.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo número de puntos, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte integral.
 - b. Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos (Goles a favor menos goles en contra).
 - c. Mayor número de goles anotados.
 - d. Resultado del partido jugado entre sí.
 - e. Sorteo.

Parágrafo: Deporte Integral

El Deporte integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con una puntuación de Deporte Integral de 2.000 puntos, las sanciones disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte integral. Los puntos negativos se restarán de acuerdo con la gradación siguiente:

- a. Tarjeta Amarilla jugador, -10 puntos.
- b. Tarjeta Amarilla a un integrante del personal de apoyo, -20 puntos
- c. Tarjeta Roja a un jugador en un partido, -30 puntos.
- d. Tarjeta roja a personal de apoyo, -60 puntos.
- e. Cada fecha de sanción tendrá un valor de -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un jugador, -100 puntos.
- g. Expulsión del Torneo a un integrante del personal de apoyo, -200 puntos.
- h. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

6.2.2. Segunda Fase

- 6.2.2.1. Los equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 8 atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Posición en el grupo correspondiente.
 - b. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
 - c. Mejor Deporte Integral.

- d. Mayor diferencia de goles anotados y goles recibidos en los partidos jugados (Goles a favor menos goles en contra).
- e. Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- f. Sorteo.

6.2.2.2. **Los cuartos de final** se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

6.2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

6.2.2.4. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8

Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. **NORMAS TÉCNICAS**

3.1. **Reglas de Juego**

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos son las de la Federación Internacional de Fútbol Asociado FIFA.

3.2. **Puntuación**

Por cada partido ganado el equipo obtendrá tres (3) puntos, uno (1) por partido empatado, cero (0) por partido perdido.

3.3. **Desempate**

En los partidos de cuartos de final, semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate en el tiempo reglamentario se ejecutarán tiros libres desde el punto penal, de acuerdo con el Reglamento de la FIFA, cada equipo ejecutará 5 lanzamientos, en caso de continuar el empate se proseguirá con los tiros libres desde el punto penal hasta que un equipo haya marcado un gol más que otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.

3.4. **De los partidos**

3.4.1. Los partidos tendrán una duración de cuarenta minutos (40'), divididos por dos periodos de veinte minutos (20') efectivos (Cronometrado), separados por un descanso de diez minutos (10').

3.4.2. Los equipos deberán inscribir su nómina (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince minutos (15') antes de la hora fijada para el partido; deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, al menos cinco minutos (5') antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado será declarado ausente y perderá por W.O.

3.4.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.

3.4.4. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 3. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.4.5. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x3, este caso se trasladará a la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

3.4.6. 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.

- 3.4.7. 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 de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0x3 goles o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de tres (3) goles.
- 3.4.8. Luego de transcurridos treinta minutos (30') de juego, si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la organización. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor por W.O.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador expulsado por dos tarjetas amarillas deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión.
- 4.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables durante el torneo. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.
- 4.4. Un jugador expulsado por tarjeta roja directa deberá cumplir dos (2) fechas automáticas de suspensión; la sanción podrá ser superior dependiendo de la gravedad de la falta.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceadas al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 8. REGLAMENTO DE JUDO

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Judo se realizará en las ramas femenina y masculina.

1.2. Niveles de Competición

- 1.2.1. En las dos ramas se competirá en dos niveles, Novatos (4 Kyu al 2 Kyu) y Experimentados (1 Kyu y Negros) en condición de edad única. Los competidores que hayan avanzado de nivel antes de los Juegos, competirán en el nivel en que hayan clasificado.
- 1.2.2. Los ciclos deportivos de participación de un estudiante-deportista se establecen de la siguiente manera:
 - a. En el nivel Novatos el estudiante-deportista podrá participar máximo en tres (3) ciclos deportivos universitarios, después de estos ciclos su siguiente participación y competencia la realizará en el siguiente nivel Experimentados.
- 1.2.3. Se define ciclo deportivo universitario como el periodo de tiempo comprendido entre la fase departamental, regional hasta su finalización en los Juegos Universitarios Nacionales; la inscripción y/o participación en cualquiera de estas fases se considerará como un ciclo participado.
- 1.2.4. Todos los deportistas participantes en los Juegos Nacionales Universitarios deberán certificar los grados o cinturones en sus categorías correspondiente, el deportista deberá estar acreditado por el club o liga al cual pertenece, mediante certificación expedida por dicho organismo.
Si se trata de un deportista que no tiene club, sino que su formación se haya cumplido únicamente en la universidad, será la liga correspondiente la que acredite dicho grado mediante aval que expida ese organismo.
- 1.3. **Clasificados**
 - 1.3.1. Podrán participar en el Campeonato de Judo, los deportistas que hayan obtenido su cupo en la rama, división y categoría correspondiente, en la fase regional clasificatoria.
 - 1.3.2. Cada Nodo podrá inscribir un (1) deportista en cada modalidad y división individual. La primera opción la tendrá el campeón de la fase regional clasificatoria, en caso que el campeón no pueda asistir, lo podrá reemplazar únicamente el subcampeón, de no ser posible, lo hará quien haya ocupado el tercer lugar en la fase. El reemplazo será posible siempre y cuando se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.
 - 1.3.3. En las modalidades de equipo o pareja, cada regional podrá inscribir un (1) equipo o pareja, el campeón de la fase regional clasificatoria, en caso que no pueda asistir, lo puede reemplazar solamente el subcampeón, siempre y cuando el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.
 - 1.3.4. Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada modalidad y división al Nodo Regional del campeón en la modalidad y división correspondiente en los JUN del año inmediatamente anterior.
 - 1.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional al Nodo Regional Sede en cada modalidad y división. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón de la fase regional

clasificatoria, si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar, siempre y cuando el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

1.4. **Modalidades y divisiones de Competición**

1.4.1. Se competirá en las siguientes modalidades:

a. Shiai Individual:

Rama Femenina Novatos

(-44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, -78 kg, +78 kg)

Rama Femenina Experimentados

(-44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, -70 kg, -78 kg, +78 kg)

Rama Masculina Novatos

(-55 kg, -60 kg, -66 kg, -73 kg, -81 kg, -90 kg, -100 kg, + 100 kg)

Rama Masculina Experimentados

(-55 kg, -60 kg, -66 kg, -73 kg, -81 kg, -90 kg, -100 kg, +100 kg)

b. Shiai Equipos:

Rama Femenina y Masculina

Novatos y Experimentados. Conformados por máximo cinco (5) atletas o mínimo tres (3), en las siguientes divisiones:

Femenino (-52 kg., -57kg., -63kg., -70kg., y +70kg.)

Masculino (-60 kg., -66kg., -73kg., -81kg., y +81 kg.).

c. Katas:

Nague No Kata en niveles novatos y experimentados por rama.

Artículo 2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Judo, será el establecido por la Federación Internacional de Judo IJF.
- 2.2. Se aplicará el sistema de eliminación directa con repechaje, Los cuadros en todas las modalidades y categorías tendrán un máximo de ocho (8) y un mínimo de cuatro (4) participantes.
- 2.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Nodos distintos.
- 2.4. La organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. Los sorteos de los cuadros de competencia se realizarán de tal manera que los competidores de la misma región queden lo más separados posible.
- 2.5. Los pesajes para las categorías de combate individual se realizarán en día anterior del día de la competencia. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.6. El campeonato se desarrollará en mínimo dos (2) días, con dos jornadas diarias con un receso entre jornadas.
- 2.7. La duración de los encuentros de combate será de cuatro (4) minutos para los novatos y Experimentados.

- 2.8. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación general por rama será:
 - 2.8.1. Para competencias de Shiai individual: 7, 4, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
 - 2.8.2. Para competencias de Katas: 5, 3, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
 - 2.8.3. Para competencias de Shiai equipos: 10, 6, 2 y 2 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
 - 2.8.4. En caso de empate en la puntuación, las posiciones se regirán por el número de medallas en su orden: oro, plata o bronce.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Los competidores siempre vestirán judogi de color blanco para el primer competidor y azul para el segundo competidor.
- 4.2. Es obligación de los deportistas y entrenadores portar durante todo el evento y presentar a los jueces, el documento de acreditación expedido por la organización, antes, durante y en cualquier momento que le sea requerida durante el desarrollo de toda competencia.
- 4.3. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar, y bronceada a los dos (2) terceros lugares.
- 4.4. Para la designación de posiciones del quinto al octavo lugar en las pirámides, se utilizará el sistema de arrastre.
- 4.5. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmarán los participantes, se conformarán las pirámides de competencia, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.6. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 9. REGLAMENTO DE KARATE – DO

Artículo 1. PARTICIPANTES

1.1. **Ramas**

El Campeonato de Karate – Do se realizará en ambas ramas femenina y masculina.

1.2. **Niveles de Competición**

1.2.1. En las dos ramas se competirá en los niveles de Intermedios (6° Kyu al 4° kyu) y Avanzados (De 3° Kyu al 1° Kyu y Cinturones Negros) y en condición de edad única. Los competidores que hayan avanzado de nivel antes de los Juegos, competirán en el nivel en que hayan clasificado.

1.2.2. Los ciclos deportivos de participación de un estudiante-deportista se establecen de la siguiente manera:

En los niveles Intermedios el estudiante-deportista podrá participar máximo en tres (3) ciclos deportivos universitarios, después de estos ciclos su siguiente participación y competencia la realizará en el siguiente Avanzados.

1.2.3. Se define ciclo deportivo universitario como el periodo de tiempo comprendido entre la fase departamental, regional hasta su finalización en los Juegos Universitarios Nacionales; la inscripción y/o participación en cualquiera de estas fases se considerará como un ciclo participado.

1.3. **Clasificados**

1.3.1. Podrán participar en el Campeonato de karate-do, los deportistas que hayan obtenido su cupo en la rama, división y categoría correspondiente, en la fase regional clasificatoria.

1.3.2. Cada Nodo podrá inscribir dos (2) deportistas en cada modalidad y categoría individual. Se tendrá en cuenta las posiciones de campeón, subcampeón, bronce y demás puestos en cada categoría por nodo. El reemplazo será posible siempre y cuando se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN

1.3.3. En las modalidades de equipo, cada regional podrá inscribir dos (2) equipos, el campeón de la fase regional clasificatoria. Se tendrá en cuenta las posiciones de campeón, subcampeón, bronce y demás puestos en cada categoría por nodo. El reemplazo será posible siempre y cuando se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

1.3.4. Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada modalidad y categoría al nodo Regional del campeón en la modalidad y categoría correspondiente en los JUN del año inmediatamente anterior.

1.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional al Nodo Regional Sede en cada modalidad y categoría. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón de la fase regional clasificatoria, si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar, siempre y cuando el reemplazo se oficialice ante la organización quince días (15) calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

1.4. **Modalidades y Categorías de Competición**

1.4.1. En los dos niveles y en ambas ramas se competirá en las siguientes modalidades:

- a. Kata individual.
- b. Kata equipo.
- c. Kumite individual.
- d. Kumite equipo.

1.4.2. Para la inscripción en plataforma los equipos de Kumite masculino se compondrán con un máximo de siete (7) deportistas y un mínimo de tres (3), de los cuales competirán tres (3) o mínimo dos (2) en cada enfrentamiento de equipos. Para la inscripción en plataforma los equipos de Kumite Femenino se compondrán con un máximo de cuatro (4) miembros y un mínimo de tres (3), de los cuales competirán tres (3) o mínimo dos (2) en cada enfrentamiento de equipos.

Para la inscripción en plataforma la Kata equipos estará conformada por tres (3) deportistas.

1.4.3. Las categorías de Kumite serán:

Nivel Intermedio

RAMA FEMENINA	RAMA MASCULINA
Menos de 50 kgs.	Menos de 60 kgs.
Menos de 55 kgs.	Menos de 67 kgs.
Menos de 61 kgs.	Menos de 75 kgs.
Menos de 68 kgs.	Menos de 84 kgs.
Más de 68 kgs.	Más de 84 kgs.

Nivel Avanzados

RAMA FEMENINA	RAMA MASCULINA
Menos de 50 kgs.	Menos de 60 kgs.
Menos de 55 kgs.	Menos de 67 kgs.
Menos de 61 kgs.	Menos de 75 kgs.
Menos de 68 kgs.	Menos de 84 kgs.
Más de 68 kgs.	Más de 84 kgs.

Artículo 2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Karate – Do, será el establecido por la Federación Mundial de Karate WKF.

2.2. Se aplicará el sistema de eliminación establecido por la WKF.

2.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Nodos distintos.

- 2.4. La organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias. Los sorteos de los cuadros de competencia se realizarán de tal manera que los competidores de la misma región queden lo más separados posible.
- 2.5. Los pesajes para las categorías de kumite se realizarán el día anterior previo a la competencia, en las categorías programadas para el día siguiente. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.6. La duración de los encuentros de Kumite será la establecida por el reglamento WKF.
- 2.7. El único listado de Katas permitido en para la ejecución para los cinturones intermedios es el siguiente:

Lista oficial de katas permitidos para el nivel INTERMEDIO		
9 kyu a 4 kyu, en Competencias Universitarias.		
Shito Ryu	Gojuryu	Shotokan
Jyunino Kata	Taikyoku Jo Ichi Dan	Taikyoku Shodan
Tenno Kata	Taikyoku Jo Ni Dan	Taikyoku Nidan
Chino Kata	Taikyoku Chu Ichi Dan	Taikyoku Sandan
Taikyoku Shodan	Taikyoku Chu Ni Dan	Taikyoku Yondan
Pinan Shodan/Heian Shodan		Heian Shodan
Pinan Nidan/Heian Nidan		Heian Nidan
Pinan Sandan/Heian Sandan		Heian Sandan
Pinan Yondan/Heian Yondan	Geki Sai Dai Ichi	Heian Yondan
Pinan Godan/Heian Godan	Geki Sai Dai Ni	Heian Godan
Rohai/Matsumura Rohai	Geki Sai Dai San	Tekki Shodan
Juroku	Kake uke ichi	Bassai Dai
Bassai Dai	Kake uke ni	Jion

En caso de ejecutar un Kata diferente a este listado el participante será descalificado incluso si se trata de Katas incluidos en el listado WKF que no coincida con estos acá enunciados

- 2.8. El listado de Katas permitido en para la ejecución para los cinturones avanzados es el siguiente:

Lista oficial de katas permitidos para el nivel AVANZADO		
3 kyu al 1 kyu y cinturones negros, en Competencias Universitarias.		
Jyunino Kata	Taikyoku Jo Ichi Dan	Taikyoku Shodan
Tenno Kata	Taikyoku Jo Ni Dan	Taikyoku Nidan
Chino Kata	Taikyoku Chu Ichi Dan	Taikyoku Sandan

Lista oficial de katas permitidos para el nivel AVANZADO		
3 kyu al 1 kyu y cinturones negros, en Competencias Universitarias.		
Taikyoku Shodan	Taikyoku Chu Ni Dan	Taikyoku Yondan
Pinan Shodan/Heian Shodan	Geki Sai Dai Ichi	Heian Shodan
Pinan Nidan/Heian Nidan	Geki Sai Dai Ni	Heian Nidan
Pinan Sandan/Heian Sandan	Geki Sai Dai San	Heian Sandan
Pinan Yondan/Heian Yondan	Kake uke ichi	Heian Yondan
Pinan Godan/Heian Godan	Kake uke ni	Heian Godan
Rohai/Matsumura Rohai	Fukyu Kata	Tekki Shodan
Juroku	Geki Ha	Bassai Dai
Bassai Dai	Saifa	Jion
Miojo	Teisho	Kankū Dai
Aoyagi	Seienchin	Enpi
Bassai Sho	Sanchin	Jitte
Matsukaze	Shisochin	Hangetsu
jitte	Sangeru	Tekki Nidan
Tensho	Seipai	Bassai Shō
Naifanchin 1º y 2º	Seisan	Kankū Shō
Sanchin	Kururunfa	Gankaku
Seienchin	Sanchin	Sōchin
Ananko	Teisho	Tekki Sandan
Kosokun Dai	Suparinpei	Chinte
Seisan	Hakkaku	Jiin
Jion	Ishimine no Bassai	Nijūshiho
Niseishi	Suparimpei	Meikyō - Rohai
Shisoochin	Chatanyara no Kushanku	Unsu
Saifa	Papuren	Wankan
Naifanchin 3º	Heiku	Gojūshiho Dai
Kosokun Sho	Haffa	Gojushiho Sho
Jiin	Tomari no Wanshu	Nipaipo
Sepai	Gojushiho	Unsu
Shimpa	Paiku	Kururunfa
Matsumura no Bassai	Annan	Tomari no Bassai
Wanshu	Soochin	Pachu
Shiho Kosokun	Chinto	Sanseiru
Chintei		

Adicional este listado, se permite realizar para los cinturones avanzados los demás Katas incluidos en el listado oficial de la WKF.

- 2.9. El campeonato se desarrollará en tres (3) días, con dos (2) jornadas diarias y con un receso entre jornadas. Primer día: Eliminatorias de Intermedios, Segundo día: Eliminatoria de Avanzados y el Tercer día: Todas las finales con la indumentaria para entrenadores establecida por la WKF.
- 2.10. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación de equipos por rama será:
 - 2.10.1. Para competencias individuales: 10, 7, 5, 5, para los cuatro (4) primeros puestos en su orden, y 4, 3, 2, 1, 0,5 para los puestos siguientes en forma decreciente, siendo 0,5 para todos los que estén en los puestos inferiores.
 - 2.10.2. Para competencias de equipos: 20, 14, 10, 10, para los cuatro (4) primeros puestos en su orden, y 8, 6, 4, 2, 1 para los puestos siguientes en forma decreciente, siendo 1 para todos los que estén en los puestos inferiores.
 - 2.10.3. En caso de empate en la puntuación, las posiciones se regirán por el número de medallas en su orden: oro, plata o bronce, mayor número de combates, sorteo.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Se aplicarán las normas disciplinarias o de comportamiento establecidas por la WKF.
- 3.2. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Es obligación de los deportistas y entrenadores portar durante todo el evento y presentar a los jueces, el documento de acreditación expedido por la organización, antes, durante y en cualquier momento que le sea requerida durante el desarrollo de toda competencia.
- 4.2. Se entregará medallas dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada a los terceros lugares.
- 4.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de la competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmarán los participantes, se realizará el sorteo oficial, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 10. **REGLAMENTO LEVANTAMIENTO DE PESAS**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Levantamiento de Pesas se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición será único en ambas ramas.
- 1.3. **Divisiones de peso**
Las divisiones de peso de competición serán:

Rama Femenina		Rama Masculina	
45 kg	Hasta 45 Kg	55 kg	Hasta 55 Kg
49 kg	Hasta 49 Kg	61 kg	Hasta 61 Kg
55 kg	Hasta 55 Kg	67 kg	Hasta 67 Kg
59 kg	Hasta 59 Kg	73 kg	Hasta 73 Kg
64 kg	Hasta 64 Kg	81 kg	Hasta 81 Kg
71 kg	Hasta 71 Kg	89 kg	Hasta 89 Kg
76 kg	Hasta 76 Kg	96 kg	Hasta 96 Kg
81 kg	Hasta 81 Kg	102 kg	Hasta 102 Kg
87 kg	Hasta 87 Kg	109 kg	Hasta 109 Kg
+87 kg	Más de 87 Kg	+109 kg	Más de 109 Kg

- 1.4. **Clasificados**
- 1.4.1. Cada Nodo podrá inscribir hasta dos (2) deportistas por división de peso, es decir hasta veinte (20) damas y hasta veinte (20) varones.
- 1.4.2. Para participar en el Campeonato de Levantamiento de Pesas el deportista debe realizar la marca mínima en el total (sumatoria de envión y arranque) en la fase regional clasificatoria. Las marcas mínimas para cada división de peso son:

MARCAS MÍNIMAS			
Rama femenina		Rama masculina	
División	Marca	División	Marca
45 Kg	80 Kg	55 Kg.	164 Kg
49 Kg	87 Kg	61 Kg	178 Kg
55 Kg	95 Kg	67 Kg	190 Kg
59 Kg	100 Kg	73 Kg	203 Kg
64 Kg	106 Kg	81 Kg	212 Kg
71 Kg	113 Kg	89 Kg	219 Kg
76 Kg	118 Kg	96 Kg	228 Kg
81 Kg	122 Kg	102 Kg	235 Kg
87 Kg	127 Kg	109 Kg	242 Kg
Más de 87 Kg	132 Kg	Más de 109 Kg	247 Kg

- 1.4.3. Los deportistas solo deben participar en la división en que hayan logrado su clasificación en la fase regional clasificatoria,

Artículo 2. NORMAS TÉCNICAS

2.1. Reglas

El Campeonato de Levantamiento de Pesas de los Juegos Universitarios Nacionales, se regirá por las normas técnicas de la Federación Internacional de Levantamiento de Pesas (IWF).

2.2. Puntuación

- 2.2.1. La puntuación que se otorgará a los deportistas por sus resultados en cada modalidad y el total será:

TABLA PUNTUACIÓN TOTAL	
PUESTO	PUNTOS
1	28
2	25
3	23

4	22
5	21
6	20
7	19
8	18
9	17
10	16
11	15
12	14
13	13
14	12
15	11

- 2.2.2. Para obtener los puntos, el deportista deberá hacer una marca igual o superior a la mínima.
- 2.2.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los levantadores de su registro.
- 2.2.4. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas doradas, si persiste el empate, por el mayor número de medallas plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas bronceadas y por último sorteo.
- 2.3. **Premiación**
Se entregarán medallas dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada al tercer lugar, en cada modalidad: arranque, envión y al total de cada división de peso.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredite como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.

- 4.2. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán los participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.3. Los pesajes para las categorías de peso se realizarán dos (2) horas antes de cada competencia como está en el reglamento de la IWF. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 11. **REGLAMENTO DE NATACIÓN**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Natación se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Niveles de Competición**
Las competencias se realizarán en un único nivel.
- 1.3. **Clasificados**
Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la fase regional clasificatoria. Cada Nodo podrá inscribir hasta ocho (8) deportistas en cada prueba individual y tres (3) equipos por prueba de relevos.

Artículo 2. **NORMAS TÉCNICAS**

- 2.1. **Normas de competición**
Las pruebas del Campeonato de Natación se regirán por las Reglas establecidas por la Federación Internacional de Natación FINA.
- 2.2. **Registro de Nadadores**
 - 2.2.1. Cada institución podrá inscribir a los deportistas que realicen una marca mínima en la fase regional clasificatoria.
 - 2.2.2. Cada institución podrá inscribir hasta tres (3) nadadores por prueba individual.
 - 2.2.3. Cada nadador podrá participar hasta en seis (6) pruebas individuales y hasta tres (3) relevos.
 - 2.2.4. Cada institución podrá inscribir máximo un equipo de relevo por rama con los deportistas clasificados.
 - 2.2.5. Para las pruebas de relevo, cada institución podrá inscribir hasta seis (6) deportistas de los cuales definirá los cuatro (4) deportistas participantes antes del inicio de la jornada.
 - 2.2.6. Todo nadador está obligado a participar en las pruebas que se inscriban. Si no participa, será retirado del campeonato y los puntos obtenidos en su participación

le serán borrados a su equipo, salvo caso de fuerza mayor certificados por autoridad competente o caso fortuito. La Comisión Técnica será la encargada de resolver la situación.

2.3. **Puntuación**

- 2.3.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación de equipos por rama será:
- Para pruebas individuales: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
 - Para las pruebas de relevo: 18, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
- 2.3.2. Para obtener puntos el nadador deberá hacer una marca igual o mejor a la mínima en la final de la prueba.
- 2.3.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los nadadores de su registro.
- 2.3.4. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas doradas, si persiste el empate, por el mayor número de medallas plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas bronceadas y por último sorteo.

Artículo 3. Marcas Mínimas

Para participar en el Campeonato de Natación el deportista debe realizar la marca mínima en la fase regional clasificatoria. Las marcas mínimas para cada prueba son:

MARCAS MÍNIMAS NATACIÓN		
Prueba	Damas	Varones
50L	31.56	27.28
100L	1.09.25	1.01.21
200L	2.30.26	2.13.10
400L	5.17.04	4.47.18
800L	10.53.05	NA
1500L	NA	18.56.64
50E	35.99	31.37
100E	1.17.30	1.07.77
200E	2.45.00	2.26.05
50P	39.21	34.80
100P	1.25.58	1.16.28
200P	3.05.02	2.45.74
50M	32.49	29.27
100M	1.14.45	1.05.01
200M	2.42.01	2.25.51

MARCAS MÍNIMAS NATACIÓN		
Prueba	Damas	Varones
200C	2.47.78	2.28.76
400C	5.57.02	5.18.20
4X50RL	2.08.48	1.50.72
4X100RL	4.40.61	4.05.64
4X50RC	2.21.30	2.01.92

3.1. Programación

3.1.1. No se realizarán lanzamientos de clasificación para determinar finales. La clasificación final de todas las pruebas se hará por tiempos. Para ello se utilizará cronometraje electrónico.

3.1.2. La programación y orden de las pruebas en cada jornada (o día) es como sigue:

PROGRAMACIÓN NATACIÓN

PRIMERA JORNADA			SEGUNDA JORNADA			TERCERA JORNADA		
PRUEB A	RAMA	# Prue.	PRUEB A	RAMA	# Prue.	PRUEB A	RAMA	# Prue.
800L	F	1	200L	F	13	400L	F	27
1500L	M	2	200L	M	14	400L	M	28
200E	F	3	50E	F	15	100E	F	29
200E	M	4	50E	M	16	100E	M	30
50P	F	5	200P	F	17	50M	F	31
50P	M	6	200P	M	18	50M	M	32
100L	F	7	100M	F	19	100P	F	33
100L	M	8	100M	M	20	100P	M	34
200M	F	9	50L	F	21	200CI	F	35
200M	M	10	50L	M	22	200CI	M	36
4X50RC	F	11	400CI	F	23	4X50RL	F	37
4X50RC	M	12	400 CI	M	24	4X50RL	M	38
			4X100R L	F	25			
			4X100R L	M	26			

Artículo 4. **NORMAS DISCIPLINARIAS**

- 4.1. Los nadadores deberán participar en las pruebas como lo exigen las Reglas de la FINA y su conducta dentro del escenario del campeonato será de tal manera que no interfieran o alteren el orden normal para el desarrollo de las pruebas.
- 4.2. El Director Técnico del Campeonato aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 4.3. La Comisión Disciplinaria a su vez aplicará el Código Disciplinario de ASCUNDAF a los participantes infractores.

Artículo 5. **OTRAS DISPOSICIONES**

- 5.1. El único documento válido para identificarse ante los jueces como participante, entrenador o delegado será la acreditación expedida por la organización.
- 5.2. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se confirmarán las pruebas por participante, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 12. **REGLAMENTO DE RUGBY SEVEN**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Rugby Seven se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición del Torneo de Rugby Seven será único.
- 1.3. **Equipos**
El Campeonato de Rugby Seven se llevará a cabo con 16 equipos por rama y los cupos serán asignados así:
 - a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.
 - b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**
 - Nodo Regional Sede.
 - Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
 - Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).

- Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

- 1.3.2. Para la inscripción en la plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo once (11) y máximo catorce (14) deportistas; tendrán además un entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.
- 1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

- 2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos.
- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de puntos, otorgando:
 - a. 3 puntos por cada partido ganado.
 - b. 1 punto por cada partido empatado.
 - c. 0 puntos por un partido perdido o perdido por W.O.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de puntos en todos los partidos del grupo, la clasificación se decidirá aplicando los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte integral.
 - b. Mayor diferencia de puntos anotados y recibidos (puntos a favor menos puntos en contra).
 - c. Mayor número de puntos anotados.
 - d. Mayor número de tries anotados.
 - e. Resultado del partido jugado entre sí.
 - f. Sorteo

Parágrafo: Deporte integral

El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con Deporte Integral de 2.000 puntos, las faltas disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte Integral. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- a. Tarjeta Amarilla jugador, -10 puntos.
- b. Tarjeta Amarilla a un integrante del personal de apoyo, -20 puntos
- c. Tarjeta Roja a un jugador en un partido, -30 puntos.
- d. Tarjeta roja a personal de apoyo, -60 puntos.
- e. Cada fecha de sanción tendrá un valor de -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un jugador, -100 puntos.
- g. Expulsión del Torneo a un integrante del personal de apoyo, -200 puntos.
- h. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8, los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:

- a. Posición en el grupo correspondiente.
- b. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- c. Mayor Deporte integral.
- d. Mayor diferencia de puntos anotados y puntos recibidos en los partidos jugados.
- e. Mayor número de puntos anotados en los partidos jugados.
- f. Mayor número de tries anotados.
- g. Sorteo.
- h.

2.2.2. **Los cuartos de final** se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.4. **La final** en la rama final la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. NORMAS TÉCNICAS

3.1. Reglas de Juego

El torneo de Rugby se regirá por las reglas establecidas por la World Rugby.

3.2. De los partidos

3.2.1. Los partidos tendrán una duración de catorce (14) minutos, divididos por dos periodos de siete (7) minutos cada uno, separados por un descanso de tres (3) minutos.

- 3.2.2. En los partidos de cuartos de final, semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se jugarán periodos de cinco (5) minutos hasta que alguien anote.
- 3.2.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.
- 3.2.4. Los equipos deberán inscribir su nómina completa (jugadores titulares, sustitutos y oficiales) quince (15) minutos antes de la hora fijada para el partido. Deberán ingresar al terreno de juego listo para iniciar el juego, cinco (5) minutos antes de la hora determinada para el inicio. Llegada la hora fijada para el partido, el equipo que no se haya presentado perderá por W.O.
- 3.2.5. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 21. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria.
- 3.2.6. En caso de retraso en la programación los equipos estarán obligados a esperar, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.
- 3.2.7. 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 dos (2) minutos siguientes, si transcurridos los dos (2) minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0X21 puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de veintiún (21) puntos.
- 3.2.8. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x21, este caso se trasladará la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción
- 3.2.9. Si un partido es suspendido podrá ser declarado como terminado por la organización si ha finalizado el primer periodo o un equipo supera al adversario por más de quince (15) puntos. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión, será declarado perdedor por W.O.
- 3.2.10. En el transcurso de un partido, los equipos podrán sustituir o reemplazar hasta cinco (5) jugadores.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador expulsado deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceada al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmará la lista de participantes, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 13. REGLAMENTO DE TAEKWONDO

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Taekwondo se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Divisiones de Competición**
 - 1.2.1. En las dos ramas se competirá en las divisiones de Cinturones Avanzados (cinturones azul y rojo) y Cinturones Negros (cinturones rojos y cinturones negros) en división senior.
 - 1.2.2. Los ciclos deportivos de participación de un estudiante-deportista se establecen de la siguiente manera:
En la división cinturones avanzados el estudiante-deportista podrá participar máximo en tres (3) ciclos deportivos universitarios, después de estos ciclos su siguiente participación y competencia la realizará en la siguiente división (cinturones negros).
 - 1.2.3. Se define ciclo deportivo universitario como el periodo de tiempo comprendido entre la fase departamental, regional hasta su finalización en los Juegos Universitarios Nacionales; la inscripción y/o participación en cualquiera de estas fases se considerará como un ciclo participado.
- 1.3. **Clasificados**
 - 1.3.1. Podrán participar en el Campeonato de Taekwondo, los deportistas que hayan obtenido su cupo en la rama, división y categoría correspondiente, en la fase regional clasificatoria.
 - 1.3.2. Cada Nodo podrá inscribir un (1) deportista en cada modalidad y categoría individual. La primera opción la tendrá el campeón de la fase regional clasificatoria, en caso que el campeón no pueda asistir, lo podrá reemplazar únicamente el subcampeón, de no ser posible, lo hará quien haya ocupado el tercer lugar en la

fase regional. El reemplazo será posible siempre y cuando se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

1.3.3. En las modalidades de equipo o pareja, cada regional podrá inscribir un (1) equipo o pareja, el campeón de la fase regional clasificatoria, en caso que no pueda asistir, lo puede reemplazar solamente el subcampeón, siempre y cuando el reemplazo se oficialice ante la organización quince días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

1.3.4. Se adjudicará un (1) cupo adicional en cada rama, división, categoría y modalidad, al Nodo Regional del campeón respectivo de cada rama, división, categoría y modalidad, en los JUN del año inmediatamente anterior.

1.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional al Nodo Regional Sede en cada rama, división, modalidad y categoría. Este cupo podrá ser ocupado por el subcampeón de la fase regional clasificatoria, si éste no puede asistir podrá ser sustituido por el tercer lugar, siempre y cuando el reemplazo se oficialice ante la organización quince (15) días calendario antes de la fecha de inicio de los JUN.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo por cada rama, división, modalidad y categoría.

1.4. **Modalidades y Categorías de Competición**

1.4.1. En las dos divisiones y en ambas ramas se competirá en las siguientes modalidades:

a. **Combate: Individual.**

Las categorías de combate individual para las ramas masculina y femenina en las dos divisiones serán:

Las categorías de combate para las ramas masculina y femenina en las divisiones, cinturones avanzados y cinturones negros serán:

División Masculina		División Femenina	
-54 Kg	sin exceder 54 Kg	-46 Kg	sin exceder 46 Kg
-58 Kg	más de 54 Kg & sin exceder 58 Kg	-49 Kg	más de 46 Kg & sin exceder 49 Kg
-63 Kg	más de 58 Kg & sin exceder 63 Kg	-53 Kg	más de 49 Kg & sin exceder 53 Kg
-68 Kg	más de 63Kg & sin exceder 68 Kg	-57 Kg	más de 53Kg & sin exceder 57 Kg
-74 Kg	más de 68 Kg & sin exceder 74 Kg	-62 Kg	más de 57 Kg & sin exceder 62 Kg
-80 Kg	más de 74 Kg & sin exceder 80 Kg	-67 Kg	más de 62 Kg & sin exceder 67 Kg

-87 Kg	más de 80 Kg & sin exceder 87 Kg	-73 Kg	más de 67 Kg & sin exceder 73 Kg
+87 Kg	más de 87 Kg	+73 Kg	más de 73 Kg

Tiempo de competencia:

No. ROUND	DURACIÓN
1°	2 minutos
Descanso 1 minuto	
2°	2 minutos
Descanso 1 minuto	
3°	2 minutos

b. **Poomsae:**

Se realizarán en las dos (2) divisiones de competencia en las ramas masculina y femenina en las modalidades:

Se realizarán en los niveles de competencia en las ramas masculina y femenina en las divisiones cinturones Avanzados (cinturones azul y rojo), Cinturones Negros (cinturones rojos y cinturones negros) en división senior, en las modalidades individual, parejas mixtas y equipos.

c. **TK3 equipos cinturones negros.**

Se realizarán en el nivel de cinturones negros en las ramas masculina y femenina, para las cuales se tendrá en cuenta:

Conformación de equipos:

TK3 femenino: (tres (3) atletas titulares más un (1) suplente); la sumatoria máxima del peso de los cuatro (4) estudiantes-deportistas deberá ser igual o menor a 217 Kgs, cuando solo sean tres (3) estudiantes-deportistas la sumatoria máxima del peso deberá ser igual o menor a 166 Kgs.

TK3 masculino: (tres (3) atletas titulares más un (1) suplente); la sumatoria máxima del peso de los cuatro (4) estudiantes-deportistas deberá ser igual o menor a 245 Kgs, cuando solo sean tres (3) estudiantes-deportistas la sumatoria máxima del peso deberá ser igual o menor a 184 Kgs.

Tiempo de competencia:

No. ROUND	DURACIÓN
1°	3 minutos 1 minuto por competidor
Descanso 1 minuto	
2° Combate tagteam	3 minutos

- a. El Primer Round se llevará a cabo con base en el formato de combate por equipos tradicional con un (1) minuto por competidor. Esto significa que los atletas deberán competir contra su él/ella contraparte del equipo contrario (el mismo atleta numerado) en el orden del más ligero al más pesado. La puntuación final de cada equipo será el total de los puntos anotados por todos los atletas del equipo la cual se irá acumulando.
- b. El segundo (2do) round será conducido basado en el formato de combate TagTeam por tres (3) minutos. El número de reemplazos máximos por raund será de 8 veces, deben intervenir todos los integrantes independientemente del orden, cada atleta debe ejecutar mínimo tres (3) técnicas de ataque o contraataque antes de ser reemplazado.
- c. El Equipo que obtenga más puntos en la acumulación del 1º, 2º será declarado como el ganador.
- d. El Equipo que acumule 25 "Gam-jeom" en total será declarado como perdedor en cualquier momento durante el combate.
- e. No habrá diferencia de puntos en la competencia por equipos.
- f. Si un atleta es noqueado en contienda se le darán 20 puntos al equipo que realizó el nocaut e ingresará el suplente.
- g. Si el equipo no tiene suplente para reemplazarlo automáticamente perderá así vaya ganando la contienda.
- i. El suplente sólo puede entrar a hacer parte del equipo cuando uno de sus compañeros se lesione o sea noqueado.
- j. Después de ingresado el suplente, por cualquiera de las causas enumeradas, éste deberá terminar la competencia.
- k. Un estudiante-deportista podrá participar y competir en las dos modalidades de combate (individual-equipos) para lo cual el peso registrado para su participación individual será validado para su participación en la modalidad TK3-equipos, NO podrá volver a registrar peso para validar su participación en TK3-equipos.

Artículo 2. NORMAS TÉCNICAS

- 2.1. El Reglamento Técnico de competencia que se aplicará en el Campeonato de Taekwondo, será el establecido por la World Taekwondo (WT) (actualizado a septiembre 1 del 2022), para las diferentes divisiones, modalidades y categorías.
- 2.2. El sistema de competición será de eliminación sencilla, así mismo la organización será la única facultada para realizar los sorteos y manejar las planillas de competencias, en la elaboración de las pirámides o cuadros de competencia se utilizará un sorteo, de tal manera que los competidores del mismo Nodo queden lo más separados posible en la pirámide, no se anclará a ningún competidor
- 2.3. Los cuadros o pirámides en todas las divisiones, categorías y modalidades tendrán un máximo de ocho (8) y un mínimo de cuatro (4) participantes
- 2.4. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Nodos distintos.

Parágrafo: Las poomsaes serán sorteados en la reunión informativa.

Avanzados	Taeguk del 3 al 8
Cinturones Negros	Taeguk 6, 7, 8 y Koryo, Kewmgang, Taeback, Pyongwon y Shipjin.

- 2.5. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad y categoría para determinar la clasificación de equipos por rama será:
Un (1) punto por cada competidor (individual, pareja o equipo) que haga al menos un combate o enfrentamiento.
Un (1) punto por cada combate ganado (incluido los bye).
Siete (7) puntos adicionales por una medalla de oro.
Tres (3) puntos adicionales por una medalla de plata.
Un (1) punto adicional por una medalla de bronce.
En el caso de haber más de dos (2) equipos empatados, el ranking se decidirá por:
a. Número de medallas de oro, plata y bronce ganadas por el equipo (en ese orden).
b. El número de competidores del equipo.
c. El puntaje más alto iniciando desde la categoría más pesada.
d. Sorteo.
- 2.6. Los combates se realizarán en tiempos y rounds de acuerdo al reglamento establecido para la competencia (reglamento de la (WT) actualizado a septiembre 1 del 2022), la posibilidad de su modificación se realizará teniendo en cuenta la cantidad de participantes, así como el tiempo y jornadas destinadas para el evento, anterior al inicio del campeonato.
- 2.7. Los pesajes para las categorías de combate individual y TK3-equipos se realizarán el día anterior previo a la competencia, en las categorías programadas para el día siguiente. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 2.8. Todos los competidores están obligados a presentarse a competencia con el uniforme y equipo de protección aprobado por la WT. Los entrenadores deberán vestir traje o la indumentaria distintiva de la IES que representan.
- 2.9. El campeonato se realizará en tres (3) días. Se debe dar descanso entre jornadas de mínimo una hora.
- 2.10. El sistema electrónico a utilizar será el proporcionado por la organización y avalado por la Comisión Técnica.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Coordinador o el Jefe de Jueces del Campeonato tendrán la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 3.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Es obligación de los deportistas y entrenadores portar durante todo el evento y presentar a los jueces, el documento de acreditación expedido por la organización, antes, durante y en cualquier momento que le sea requerida durante el desarrollo de toda competencia.
- 4.2. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada a los dos (2) terceros lugares.
- 4.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmarán los participantes, se conformarán las pirámides de competencia, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 14. *REGLAMENTO DE TENIS DE CAMPO*

Artículo 1. *PARTICIPANTES*

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Tenis de Campo se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
El Campeonato se jugará en nivel único en ambas ramas.
- 1.3. **Modalidades de Competición**
 - 1.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:
 - a. Sencillos.
 - b. Dobles.
 - c. Dobles Mixto.
 - 1.3.2. Los participantes podrán competir hasta en dos (2) modalidades.
 - 1.3.3. No se podrán conformar parejas de dobles con jugadores de instituciones diferentes.
- 1.4. **Cupos por Nodo**
Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la fase regional clasificatoria. Cada Nodo podrá inscribir hasta ocho (8) damas y diez (10) varones de la siguiente manera:
Campeón de dobles mixtos, campeón doble femenino y campeón dobles masculino y se completa con el ranking de la modalidad de sencillos.

Artículo 2. CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato de Tenis se desarrollará en cinco (5) días de competencia. Se comunicará anticipadamente el orden de realización de los partidos. Los jugadores deberán presentarse al terreno de juego inmediatamente sean llamados; el boleo de calentamiento durará no más de diez minutos (10').

Artículo 3. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 3.1. En la modalidad de sencillos se jugará una primera fase en cuadros de Round Robin de cuatro (4) o tres (3) participantes, de los cuales clasificarán dos de cada grupo a un cuadro final de eliminación sencilla.
- 3.2. Para la conformación de los cuadros de Round Robin (sencillos) se tendrá en cuenta el ranking de los JUN del año anterior para ubicarlos en la cabeza de grupo, los demás deportistas se distribuirán mediante sorteo en los cuadros posibles de cuatro (4) y tres (3) participantes. Se evitará en lo posible que queden jugadores de un mismo Nodo en los cuadros.
- 3.3. La clasificación en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:
 - a. Partidos ganados.
 - b. Cociente de games (games ganados/games perdidos).
 - c. Sorteo.
- 3.4. El cuadro final de eliminación sencilla se ordenará de manera técnica según el ranking de clasificados, teniendo en cuenta los resultados de los cuadros de Round Robin. Para construirlo se igualarán el número de participantes de los cuadros, si fuere preciso se eliminarán los resultados del último clasificado del o los grupos con mayor número de equipos, y luego se aplicarán los siguientes ítems en su orden:
 - a. Posición en el grupo correspondiente.
 - b. Cociente de games (games ganados/games perdidos).
 - c. Sorteo.
- 3.4.2. Dobles femenino, masculino y mixto
 - a. Se jugarán por el sistema de eliminación sencilla.
 - b. Se darán ocho (8) siembras, así: A los ganadores de la modalidad en cada Nodo, seis (6), una (1) más para la sede y una (1) más para el Nodo campeón de la modalidad en los JUN del año anterior, para este caso si es la actual sede, se le dará al Nodo subcampeón. La ubicación de las siembras se hará por sorteo, teniendo cuidado que los participantes de un mismo Nodo queden los más alejados posible. El sorteo para ubicar las demás parejas se realizará de tal manera que los participantes de una misma institución queden lo más alejados posible dentro del cuadro, para ello se sortearán siguiendo el orden por mayor número de participantes y por orden alfabético.

Artículo 4. NORMAS TÉCNICAS

- 4.1. Los partidos del Campeonato de Tenis de Campo se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis ITF.
- 4.2. Los partidos en la primera fase se jugarán a ocho (8) games y a una diferencia de dos (2), y en caso de empate 8 X 8 se definirá por TIE BREAK. Los cuartos de final y sucesivos del cuadro final se jugarán a dos (2) sets a seis (6) games, con TIE BREAK en ambos, y en caso de empate, se definirá el partido con SUPER TIE BREAK.
- 4.3. Si un jugador no se presenta al campo de juego después de diez (10) minutos del llamado se le aplicará W.O.; no se aceptarán argumentos de lluvia, retraso en la programación u otros para justificar la ausencia. El jugador que pierda por W.O. por negligencia será excluido del Campeonato.
- 4.4. Todos los deportistas deberán participar en las modalidades en que se haya inscrito, en caso de no competir en una modalidad sin justificación quedará eliminado del campeonato.
- 4.5. La Comisión Disciplinaria del Campeonato está facultada para imponer las sanciones disciplinarias contenidas en el Código Disciplinario de ASCUNDAF, de acuerdo a los informes que emita el Director Técnico del Campeonato.
- 4.6. Los puntos obtenidos por un jugador excluido del Campeonato por W.O. no se tendrán en cuenta en la suma de puntos de su equipo.
- 4.7. Un partido no podrá ser suspendido salvo fuerza mayor (lluvia, luz u otra imposibilidad insalvable). La suspensión de un partido solo podrá ser decretada por el Director Técnico del Torneo, quién a su vez fijará la fecha y la hora para jugar o reanudar el partido.
- 4.8. **Puntuación**
- 4.8.1. La puntuación para determinar la clasificación por equipos en cada rama será:

PUESTO	INDIVIDUAL	DOBLES
1	100	75
2	75	50
3-4	50	30
5-8	30	15
9-16	15	5
17-32	5	—
33-64	1	—

- 4.8.2. Para el caso de la modalidad de dobles mixtos se tomará la puntuación de dobles y se dividirá en dos y así sumar la puntuación en la respectiva rama de cada jugador.

Artículo 5. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 5.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El Director Técnico del Campeonato tendrá la facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.
- 5.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 6. OTRAS DISPOSICIONES

- 6.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 6.2. Se entregará medalla dorada al primer lugar, plateada al segundo lugar, y bronceada al tercer lugar.
- 6.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria, se harán los sorteos, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 6.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 15. REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato Universitario de Tenis de Mesa se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición será único.
- 1.3. **Modalidades de competición**
 - 1.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:
 - a. Equipos.
 - b. Dobles.
 - c. Dobles mixto.
 - d. Individual.
 - 1.3.2. Los participantes podrán competir en las cuatro (4) modalidades.
 - 1.3.3. No se podrán conformar equipos o parejas con jugadores de instituciones diferentes.

1.4. **Cupos por Nodo**

1.4.1. Se podrán inscribir los deportistas que hayan obtenido su cupo en la fase regional. Cada Nodo podrá clasificar hasta catorce (14) damas y catorce (14) varones de la siguiente manera:

- a. Un equipo masculino (4)
- b. Un equipo femenino (4)
- c. Una pareja de dobles masculino (2)
- d. Una Pareja de dobles femenino (2)
- e. Una pareja de doble mixto (2)
- f. Individual masculino (7)
- g. Individual femenino (7)

1.4.2. Se adjudicarán dos (2) cupos adicionales en la modalidad de equipos en cada rama de la siguiente manera, uno a la sede y otro al Nodo campeón de los JUN inmediatamente anteriores, para este caso si es la actual sede, se le dará al Nodo subcampeón. Por tanto, se aumenta hasta en cuatro (4) participantes en la rama respectiva del Nodo favorecido con la adición.

Artículo 2. CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato de Tenis de Mesa se desarrollará en cuatro (4) días de competencia según el siguiente calendario:

CALENDARIO TENIS DE MESA				
Modalidad	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4
Equipos Femenino	X			
Equipos Masculino	X			
Dobles Femenino		X		
Dobles Masculino		X		
Dobles Mixto	X			
Individual Femenino			X	X
Individual Masculino			X	X

Artículo 3. SISTEMAS DE COMPETENCIA

3.1. Equipos femenino y masculino

3.1.1. Cada Nodo clasificará un equipo en cada rama; se concederán dos cupos adicionales, uno a la sede y otro al Nodo campeón de los JUN inmediatamente anterior, para este caso si es la actual sede, se le dará al Nodo subcampeón. Por tanto, se aumenta hasta en cuatro (4) participantes en la rama respectiva el número de participantes del Nodo favorecido con la adición.

- 3.1.2. Se jugarán dos (2) grupos de Round Robin, clasifican los dos (2) primeros equipos a un cruzado semifinal, jugando la final los ganadores y el tercero y cuarto los perdedores.
- 3.1.3. La clasificación de los equipos en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:
 - a. Partidos ganados.
 - b. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos).
 - c. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra).
 - d. Sorteo.
- 3.1.4. Los Match de equipos se jugarán con el Sistema Copa Olímpica.
- 3.1.5. Los equipos estarán constituidos por tres o cuatro (3 o 4) jugadores.
- 3.2. Dobles femenino, masculino y mixto. No habrá cupo límite de parejas por Nodo, siempre y cuando estén conformadas por estudiantes deportistas clasificados de la misma IES.
 - 3.2.1. Se darán ocho (8) siembras, así: Los ganadores de la modalidad en cada Nodo, una (1) más para la sede y una (1) más para el Nodo del campeón de la modalidad en los JUN del año anterior, para este caso si es la actual sede, se le dará al Nodo subcampeón. La ubicación de las siembras se hará por sorteo, teniendo cuidado que los participantes de un mismo Nodo queden los más alejados posible. El sorteo para ubicar los demás jugadores se realizará de tal manera que los participantes de una misma institución queden lo más alejados posible dentro del cuadro, para ello se sortearán siguiendo el orden por mayor número de participantes y por orden alfabético.
 - 3.2.2. Se jugará un cuadro de eliminación sencilla.
- 3.3. Individuales Femenino y Masculino
 - 3.3.1. Se jugará una primera fase con cuadros clasificatorios de tres o cuatro (3 o 4) jugadores todos contra todos, clasificando los dos primeros de cada cuadro a la fase siguiente de un cuadro de eliminación sencilla.
 - 3.3.2. Para la conformación de los cuadros de Round Robin se distribuirán los deportistas mediante sorteo en los cuadros posibles de tres o cuatro (3 o 4) participantes. Se evitará en lo posible que queden jugadores de un mismo Nodo en los cuadros. Los campeones de las Nodos se ubicarán en cuadros distintos.
 - 3.3.3. La clasificación en los cuadros se determinará siguiendo los siguientes ítems en su orden:
 - a. Partidos ganados.
 - b. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos).
 - c. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra).
 - d. Sorteo.
 - 3.3.4. El cuadro final de eliminación sencilla se ordenará de manera técnica según el ranking de clasificados. Para construirlo se igualará el número de participantes de los cuadros, si fuere preciso se eliminarán los resultados del último clasificado del o los grupos con mayor número de equipos, y luego se aplicarán los siguientes ítems en su orden:
 - a. Posición en el grupo correspondiente.

- b. Partidos ganados.
- c. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos).
- d. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra).
- e. Sorteo.

3.3.5. Segunda fase de sencillos:

Los dos primeros de cada grupo se clasificarán en un ranking (como se indica en el numeral inmediatamente anterior), luego se ubicarán en el cuadro de eliminación sencilla de manera técnica por el ranking.

Artículo 4. NORMAS TÉCNICAS

4.1. Los partidos del Campeonato de Tenis de Mesa se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis de Mesa ITTF.

4.2. Todos los partidos se jugarán al mejor de cinco (5) sets. Los sets se jugarán a once (11) puntos con cambio de servicio cada dos (2). En caso de empate a diez (10), se debe ganar por dos (2) puntos de diferencia.

4.3. **Uniformes**

De acuerdo con el reglamento de Tenis de Mesa, los deportistas deberán presentarse a los partidos con: pantaloneta, camiseta, medias y zapatos tenis. En las modalidades de equipos y dobles los integrantes de una misma pareja y un equipo deberán utilizar el mismo modelo y color de camiseta. La camiseta de los deportistas deberá contrastar con el color de la bola de juego.

4.4. **Conformación de equipos**

Los equipos serán conformados por mínimo tres (3) y máximo cuatro (4) jugadores. En el momento del llamado al Match, deberán estar presentes los jugadores inscritos en la planilla de juego, caso contrario diez minutos (10') después del primer llamado el equipo perderá por W.O.

4.5. **Puntuación**

4.5.1. Para confeccionar la tabla puntuación para el escalafón individual y general por equipo rama, se tendrá en cuenta la puntuación que a continuación se relaciona teniendo como base las modalidades realizadas:

PUESTO	INDIVIDUAL	DOBLES	EQUIPOS
1	100	60	75
2	75	40	50
3-4	50	25	30
5-8	30	15	15
9-16	15	5	–
17-32	5	1	–
33-64	1	–	–

- 4.5.2. Para el caso de la modalidad de dobles mixtos se tomará la puntuación de dobles y se dividirá en dos y así sumar la puntuación en la respectiva rama de cada jugador.
- 4.5.3. Se aplicará W.O. en un partido si diez (10') minutos después de realizar el primer llamado oficial, el deportista no se presenta debidamente uniformado, acreditado y con su raqueta lista. En caso que el W.O. se presente en los cuadros clasificatorios de individual, se procederá a declarar el W.O. en los encuentros que le restan al deportista. Sus resultados no serán computados en los cuadros.
- 4.5.4. Jugador o jugadores que pierdan por W.O. sin causa justificada, serán retirados del Torneo, además de no tenerse en cuenta los puntos obtenidos, para la clasificación general de equipos.
- 4.5.5. La institución campeona por rama se determinará de la sumatoria de los puntos obtenidos por los deportistas de su registro en cada una de las modalidades.

Artículo 5. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 5.1. Los participantes deberán comportarse de tal manera que no causen interferencia o alteraciones que lleven a trastornar el normal desarrollo de las competencias. El director técnico del campeonato tendrá la facultad de aplicar las sanciones descritas anteriormente.
- 5.2. Todo jugador, pareja o equipo que presente conducta antideportiva bien sea en contra de su oponente o hacia el árbitro, será amonestado con tarjeta amarilla.
- 5.3. Se considera una falta de disciplina el hecho de pegar la raqueta con sustancias tóxicas dentro del escenario de las competencias. Para ello se destinará una zona especial de pegado.
- 5.4. Jugador que por su conducta amerite dos amonestaciones con tarjetas amarillas en un mismo juego, será expulsado del partido de la modalidad o del torneo por el Juez General dependiendo de las faltas cometidas.
- 5.5. Todo jugador que acumule tres amonestaciones con tarjetas amarillas durante el torneo queda expulsado automáticamente de la modalidad que se encuentre disputando en ese momento y en caso de recibir una cuarta tarjeta amarilla quedará expulsado del torneo.
- 5.6. Todo deportista que se encuentre inscrito en el torneo e incurra en faltas disciplinarias dentro del escenario podrá ser expulsado del evento por el Juez General.
- 5.7. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 6. OTRAS DISPOSICIONES

- 6.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces el documento que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 6.2. Se entregará medalla dorada al campeón, plateada al segundo lugar y bronceada al tercer lugar.

- 6.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se harán los sorteos, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 6.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 16. REGLAMENTO DE VOLEIBOL

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Voleibol se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un único nivel.
- 1.3. **Equipos**
 - 1.3.1. El Campeonato de Voleibol se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:
 - a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación regional.
 - b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**
 - Nodo Regional Sede.
 - Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
 - Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
 - Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorias en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.
 - 1.3.2. Para la inscripción en la plataforma, los equipos estarán conformados por mínimo ocho (8) y máximo doce (12) deportistas; tendrán además un entrenador, un delegado y de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.

- 1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

- 2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y el subcampeón del mismo nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes del inicio de los JUN.
- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias en todos los partidos del grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
- Mayor Deporte integral.
 - Mayor número de puntos obtenidos en el grupo
 - Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra, teniendo en cuenta 3 decimales).
 - Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos, teniendo en cuenta 3 decimales).
 - Resultado del partido jugado entre sí.
 - Sorteo.

Parágrafo: Deporte integral

El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con Deporte Integral de 2.000 puntos, las faltas disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte Integral. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- Una tarjeta amarilla (amonestación) para cualquier miembro del equipo -5 pts.
- Una tarjeta roja (castigo) para un jugador -10 pts.
- Una tarjeta roja (castigo) para un integrante del personal de apoyo - 20 pts.

- d. Tarjeta amarilla-roja en la misma mano (expulsión) para un jugador - 20 pts.
- e. Tarjeta amarilla-roja en la misma mano (expulsión) para un integrante del personal de apoyo -30 pts.
- f. Tarjeta amarilla-roja una en cada mano (descalificación) para un jugador –30 pts.
- g. Tarjeta amarilla-roja una en cada mano (descalificación) para un integrante del personal de apoyo -40 pts.
- h. Cada fecha de sanción tendrá un valor de -10 puntos.
- i. Expulsión del Torneo de un jugador del equipo -100 puntos.
- j. Expulsión del Torneo de un integrante del personal de apoyo -200 puntos.
- k. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

2.2. Segunda Fase

2.2.1. Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8), los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:

- a. Posición en el grupo correspondiente.
- b. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- c. Mayor Deporte integral.
- d. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra, teniendo en cuenta 3 decimales)
- e. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos, teniendo en cuenta 3 decimales).
- f. Sorteo.

2.2.2. **Los cuartos de final** se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.4. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. **NORMAS TÉCNICAS**

3.1. **Reglas de Juego**

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Voleibol FIVB.

3.2. **Puntuación**

- a. victoria por 3-0 o 3-1, 3 puntos para el equipo vencedor
- b. La victoria por 3-2, 2 puntos para el equipo vencedor.
- c. La pérdida por 2-3, 1 punto para el perdedor

- d. La pérdida por 1-3 o 0-3, 0 puntos para el perdedor
- e. La pérdida por W.O. -1 punto para el perdedor.

3.3. De los Partidos

- 3.3.1. Los partidos se jugarán a tres (3) de cinco (5) sets en todas las fases del torneo.
- 3.3.2. Los equipos deberán presentarse a los jueces quince (15) minutos antes de la hora fijada para iniciar el partido. El entrenador, asistente o deportista presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.
- 3.3.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.
- 3.3.4. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y solo se concederán un máximo de diez (10) minutos para calentar en la red antes de iniciarse el juego.
- 3.3.5. Los equipos deben presentarse a la hora programada, No se dará tiempo de espera para decretar un W.O.
- 3.3.6. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0 X 3 sets y 0 X 75 tantos, Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.3.7. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0 X 3 sets y 0 X 75 tantos, este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.3.8. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos estarán obligados a esperar.
- 3.3.9. 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 de campo que controle la situación en los dos minutos (2') siguientes, si transcurridos los dos minutos, el capitán no acata la solicitud y/o la situación persiste, el árbitro suspenderá el juego e informará a la organización, la cual podrá declarar la pérdida del partido al infractor por un marcador de 0 X 3 sets y 0 X 75 tantos, o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a la diferencia de dos (2) set y cincuenta (50) tantos.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 4.2. Un jugador descalificado deberá cumplir una (1) fecha automática de suspensión, quedando entendido, que la sanción podrá ser superior si así lo decide la Comisión Disciplinaria, teniendo en cuenta la infracción cometida.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceadas al tercer lugar, en cada rama.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.

Capítulo 17. REGLAMENTO DE VOLEIBOL ARENA

Artículo 1. PARTICIPANTES

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Voleibol Arena se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 1.3. **Equipos**
 - 1.3.1. El Campeonato de Voleibol Arena se llevará a cabo con 16 equipos en la rama deportiva femenina y masculina asignados así:
 - a. Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación regional.
 - b. **Un (1) cupo adicional por rama deportiva al Nodo que cumpla una de las siguientes condiciones:**
 - Nodo Regional Sede.
 - Nodo Regional al que pertenece el equipo campeón en los JUN del año anterior.
 - Nodo Regional al que pertenecen los equipos con mejor Deporte integral en los JUN del año anterior (sumatoria por nodo).
 - Nodo Regional con mayor número de IES participantes en los diferentes ciclos clasificatorios en el año de realización de los juegos sin repetir las IES.

Parágrafo: No se asignará más de un cupo adicional a un Nodo, por tanto, si fuera merecedor a más de uno, se le asignará el cupo que esté primero en el orden de méritos que aparecen listados en el numeral anterior, quedando entendido, que, dado el caso, se asignará el cupo al Nodo Regional siguiente

en el cumplimiento del mérito correspondiente. En caso de empate en una definición del mérito, se definirá por sorteo.

- 1.3.2. Los equipos estarán conformados por dos (2) deportistas que participen en la fase del ciclo clasificatorio; podrán tener un entrenador, un delegado de manera opcional podrán contar con el personal de apoyo que requiera la IES.
- 1.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 2. SISTEMA DE JUEGO

2.1. Primera Fase

- 2.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo con el sorteo que realizará para tal fin la Comisión Técnica Nacional, teniendo en cuenta que por ningún caso el equipo campeón y el subcampeón del mismo Nodo serán ubicados en un mismo grupo y que en cada grupo se podrán ubicar máximo dos (2) de los campeones de los seis (6) nodos. El sorteo se realizará con al menos treinta (30) días calendario antes de la iniciación de los JUN.
- 2.1.2. Se jugará en cada grupo una ronda de todos contra todos, clasificando a la segunda fase los dos (2) mejores equipos de cada grupo, para definir los clasificados del 1 al 8 lugar; los otros ocho equipos juegan clasificación del puesto 9 al 16.
- 2.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de puntos, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido jugado y 0 puntos por un partido perdido por W.O.
- 2.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de puntos en todos los partidos del grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
 - a. Mayor Deporte integral.
 - b. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos a favor, teniendo en cuenta 3 decimales).
 - c. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos, teniendo en cuenta 3 decimales).
 - d. Resultado del partido jugado entre sí.
 - e. Sorteo.

Parágrafo: Deporte integral

El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada equipo comenzará con Deporte Integral de 2.000 puntos, las faltas disciplinarias tendrán una calificación negativa de puntos, el equipo que finalice con el mayor número de puntos será el ganador del Deporte Integral. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a la gradación siguiente:

- a. Una tarjeta amarilla (amonestación) para cualquier miembro del equipo – 5 pts.
- b. Una tarjeta roja (castigo) para un jugador –10 pts.
- c. Una tarjeta roja (castigo) para un integrante del personal de apoyo -20 pts.
- d. Tarjeta amarilla-roja en la misma mano (expulsión) para un jugador -20 pts.
- e. Tarjeta amarilla-roja en la misma mano (expulsión) para un integrante del personal de apoyo -30 pts.
- f. Tarjeta amarilla-roja una en cada mano (descalificación) para un jugador –30 pts.
- g. Tarjeta amarilla-roja una en cada mano (descalificación) para un integrante del personal de apoyo -40 pts.
- h. Cada fecha de sanción tendrá un valor de -10 puntos.
- i. Expulsión del Torneo de un jugador del equipo -100 puntos.
- j. Expulsión del Torneo a un integrante del personal de apoyo -200 puntos.
- k. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

2.2.

Segunda Fase

2.2.1.

Los 16 equipos clasificados se ordenarán en un ranking del 1 al 16 así: Los primeros de cada grupo ocuparán las casillas 1, 2, 3 y 4 del ranking, los segundos de cada grupo ocuparán las casillas 5, 6, 7 y 8), los terceros ocuparán las casillas del 9 al 12 y los cuartos del 13 al 16; atendiendo los siguientes criterios en estricto orden:

- a. Posición en el grupo correspondiente.
- b. Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados.
- c. Mayor Deporte Integral.
- d. Cociente de tantos (tantos a favor/tantos en contra, teniendo en cuenta 3 decimales).
- e. Cociente de sets (sets ganados/sets perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- f. Sorteo.

2.2.2.

Los cuartos de final se jugarán por el ranking establecido anteriormente así:

LLAVE	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
A	1	Vs	8
B	5	Vs	4
C	3	Vs	6
D	7	Vs	2
E	9	Vs	16
F	13	Vs	12
G	11	Vs	14
H	10	Vs	15

2.2.3. **Las semifinales** la jugarán los ganadores de cuartos de final:

Partido	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
1	GANADOR LLAVE A	Vs	GANADOR LLAVE B
2	GANADOR LLAVE C	Vs	GANADOR LLAVE D
3	GANADOR LLAVE E	Vs	GANADOR LLAVE F
4	GANADOR LLAVE G	Vs	GANADOR LLAVE H
5	PERDEDOR LLAVE A	Vs	PERDEDOR LLAVE B
6	PERDEDOR LLAVE C	Vs	PERDEDOR LLAVE D
7	PERDEDOR LLAVE E	Vs	PERDEDOR LLAVE F
8	PERDEDOR LLAVE G	Vs	PERDEDOR LLAVE H

2.2.4. **La final** la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Décimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Décimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undécimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Séptimo	Perdedor Partido 5	Vs	Perdedor partido 6
Quinto	Ganador Partido 5	Vs	Ganador partido 6
Tercer	Perdedor Partido 1	Vs	Perdedor partido 2
Final	Ganador Partido 1	Vs	Ganador partido 2

Artículo 3. **NORMAS TÉCNICAS**

3.1. **Reglas de Juego**

Las Reglas de Juego que se aplicarán en los partidos del Campeonato son las de la Federación Internacional de Voleibol FIVB.

3.2. **Puntuación**

Se obtendrá dos (2) puntos por partido ganado, uno (1) por partido perdido jugado, cero (0) por partido perdido por W.O.

3.3. De los Partidos

- 3.3.1. Los partidos se jugarán a dos (2) de tres (3) sets a veintiún (21) puntos. El tercer set se jugará a quince (15) puntos. La diferencia mínima para ganar un set será de dos (2) puntos.
- 3.3.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes de iniciar el partido. El Entrenador, asistente o deportista presentará las credenciales del equipo en la mesa de control para el diligenciamiento de la planilla de juego. Los Jueces deberán verificar la identidad de los integrantes, incluso solicitando su presencia ante ellos.
- 3.3.3. El calentamiento deberá realizarse fuera del área de juego y se concederán un máximo de cinco (5) minutos para calentar en la red antes de iniciarse el juego
- 3.3.4. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O.
- 3.3.5. El marcador por W.O. será de 0 por 2 sets, 0 por 42 tantos, en contra de los ausentes. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.3.6. Si después que un partido haya finalizado se comprueba que una pareja ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, la pareja perderá el partido por W.O. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 3.3.7. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Las parejas estarán obligadas a esperar.

Artículo 4. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 4.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.

Artículo 5. OTRAS DISPOSICIONES

- 5.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización; ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.2. Se entregarán medallas doradas al campeón, plateadas al segundo lugar y bronceadas al tercer lugar.
- 5.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 5.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deporte y Actividad Física.

Capítulo 18. **REGLAMENTO DE PATINAJE**

Artículo 1. **PARTICIPANTES**

- 1.1. **Ramas**
El Campeonato de Patinaje se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 1.2. **Nivel de Competición**
Las competencias se realizarán en un único nivel.

Artículo 2. **NORMAS TÉCNICAS**

- 2.1. **Normas de competición**
Las carreras del Campeonato de Patinaje de velocidad se regirán por las normas del reglamento internacional de World Skate.
- 2.2. **Registro de deportistas**
 - 2.2.1. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) patinadores por prueba.
 - 2.2.2. Para que una prueba se lleve a cabo es necesario que se presenten mínimo cuatro (4) deportistas de al menos dos (2) Nodos distintos.
 - 2.2.3. Todo deportista está obligado a participar en las pruebas que inscriba y confirme en la reunión informativa. Si no participa, será retirado del campeonato y los puntos obtenidos en su participación le serán borrados a su equipo, salvo caso de fuerza mayor certificados por autoridad competente. La Comisión Técnica será la competente para resolver la situación.
- 2.3. **Pruebas**
Pista rama masculina y femenina
 - 200 metros meta contra meta
 - 5.000 metros Puntos
 - 1.000 metros Sprint
 - 500 metros más distancia
 - 10.000 metros Eliminación
 - 10.000 metros Puntos más Eliminación
 - Relevos 3000 metros (cada universidad podrá inscribir un (1) equipo de relevo con máximo seis (6) deportistas, de los cuales deben seleccionar tres (3) deportistas un día antes de la prueba. Esta prueba se realiza siempre y cuando haya más de tres (3) equipos de universidades distintas inscritas).
- 2.4. **Puntuación**
 - 2.4.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación general será: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
 - 2.4.2. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los atletas de su registro general.
 - 2.4.3. En caso de empate en la suma de puntos, se definirá a favor del equipo con el mayor número de medallas doradas, si persiste el empate, por el mayor número de

medallas plateadas, de ser necesario, por el mayor número de medallas bronceadas y por último sorteo.

2.5. **Programación**

La organización definirá los horarios de las pruebas en cada jornada.

Artículo 3. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 3.1. Los patinadores deberán participar en las pruebas como lo exigen las Reglas de la FIRS y su conducta dentro del escenario del Campeonato será de tal manera que no interfiera o altere el orden normal para el desarrollo de las pruebas.
- 3.2. El Director Técnico del Torneo, aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 3.3. La Comisión Disciplinaria a su vez, podrá llegar a retirar del Torneo a un deportista, entrenador o delegado en aplicación de las normas del Código Disciplinario de ASCUNDAF a los participantes infractores.

Artículo 4. OTRAS DISPOSICIONES

- 4.1. Es obligación de los deportistas presentar al Coordinador del Campeonato, el documento que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 4.2. Se entregarán medallas doradas a los campeones, plateadas a los segundos lugares y bronceadas a los terceros lugares, de cada prueba.
- 4.3. La semana anterior al inicio de la competencia se realizará la reunión informativa, en modalidad virtual en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de competencia, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se confirmará la lista de participantes en cada prueba, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento. Los delegados podrán hacer retiros más no inscripciones. Una vez concluida no se podrá hacer modificaciones a las listas de participantes y competencias.
- 4.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de Ascun Deportes y Actividad Física.