

RESOLUCIÓN No. 04 de 2022
(9 de febrero de 2022)

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

**EL DIRECTOR EJECUTIVO DE LA ASOCIACIÓN COLOMBIANA DE UNIVERSIDADES
 ASCUN EN USO DE SUS FACULTADES LEGALES ESTATUTARIAS Y
 REGLAMENTARIAS CON EL APOYO DEL COMITÉ NACIONAL DE ASCUN DEPORTE
 Y ACTIVIDAD FÍSICA**

CONSIDERANDO:

- Que, para dar cumplimiento a lo establecido en el Reglamento General para la organización de Juegos Universitarios Nacionales, ordena establecer para cada disciplina del programa deportivo un reglamento específico para regir las competencias.
- Que la Comisión Técnica Nacional presentó a consideración del Comité Nacional las propuestas de modificación de los Reglamentos contenidos en la Resolución N° 01 del 29 de agosto de 2019.
- Que, aunque la aplicabilidad del presente reglamento es de carácter nacional, los nodos están en la obligación de adaptar lo aquí estipulado de acuerdo con 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.

RESUELVE:

Artículo 1. Aprobar los reglamentos que regirán cada disciplina deportiva en los JUEGOS UNIVERSITARIOS NACIONALES (JUN) a partir del año 2022, los cuales se enuncian a continuación.

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 nivel único.

- 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 Regional 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 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, 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 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. 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 Torneo está facultado para imponer las sanciones disciplinarias contenidas en el Código Disciplinario de ASCUN Deporte y Actividad Física, de acuerdo a 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 (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 5.4. Se entregará medallas dorada (campeón), plateada (segundo Lugar), bronceada (tercer Lugar) en cada rama y modalidad.
- 5.5. Para efectos de definir el campeón general del torneo 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. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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. Los delegados podrán hacer retiros más no inscripciones. Una vez concluida no se podrá hacer modificaciones a las listas de participantes y competencias.
- 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 6. PARTICIPANTES

- 6.1. **Ramas**
El Campeonato de Atletismo se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 6.2. **Nivel de Competición**
Las competencias se realizarán en un nivel único.
- 6.3. **Clasificados**
Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional clasificatoria.

Artículo 7. NORMAS TÉCNICAS

7.1. Normas de competición

Las pruebas del Campeonato de Atletismo se registrarán por las Reglas Técnicas de la WA.

7.2. Registro de Atletas

7.2.1. Cada Institución podrá inscribir a los deportistas que realicen una marca mínima en la fase regional clasificatoria.

7.2.2. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) deportistas por prueba individual.

7.2.3. No se podrán conformar equipos de relevos con deportistas de Instituciones diferentes.

7.2.4. Para inscribirse en una prueba el deportista o el equipo deberá haber participado en la prueba correspondiente en la fase regional clasificatoria.

7.2.5. Cada atleta podrá participar hasta en cuatro (4) pruebas individuales y dos (2) de relevos. Un atleta de decatón o heptatón sólo puede participar en una (1) prueba adicional.

7.2.6. Cada institución podrá inscribir máximo un equipo de relevo por rama con los deportistas clasificados.

7.2.7. Para las pruebas de relevo, cada institución podrá inscribir hasta seis (6) deportistas de los cuales definirá los cuatro 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.

7.2.8. Todo Atleta 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.

7.3. 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

7.4. Pruebas de altura

La altura para comenzar las pruebas de salto es:

- 7.4.1. 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.
- 7.4.2. 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.
- 7.4.3. 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.
- 7.4.4. 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.

7.5. Alturas y distancias para las vallas

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

7.6. Distancia de la tabla de batida

Rama	Largo	Triple
Damas	1-3 mts.	9 mts
Varones	1-3 mts.	11 mts

7.7. Puntuación

- 7.7.1. El puntaje que se adjudicará en cada prueba para determinar la clasificación de equipos por rama será:
- Para pruebas individuales: 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
 - Para las pruebas combinadas y de relevo: 20, 16, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
- 7.7.2. Para obtener puntos el atleta deberá hacer una marca igual o mejor a la mínima en la final de la prueba.

- 7.7.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los atletas de su registro.
- 7.7.4. 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.
- 7.8. **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
100	11.86	14.64
200	24.18	30.29
400	54.25	1.09.68
800	2.05.16	2.36.24
1.500	4.18.56	5.28.39
5.000	15.56.28	20.38.27
10.000	36.56.24	46.47.92
100V	NA	18.12
110V	16.63	NA
400V	1.01.27	1.16.36
4X100	46.74	58.92
4X100 Mixto	N/A	N/A
4X400	3.38.32	4.44.00
3.000 obs	10.31.92	12.53.87
10.000M	53.56.00	1.06.58.00
Alto	1.74	1.35
Salto con Pértiga	3.80	2.87
Largo	5.60	4.50
Triple	12.25	9.16
Bala	11.50	9.50
Disco	35	32
Martillo	44.84	39.28
Jabalina	48.68	37.50
Heptatlon	NA	3.200
Decatlón	4.500	NA
Marcha	N/A	N/A

5.000		
Marcha 10.000	N/A	N/A

Parágrafo: No aplica marcas mínimas para declatlon, salto con pértiga, martillo y 3000 obs.

7.9. Programación

7.9.1. En las pruebas de pista se harán semifinales y final solamente en las de 100 mts. y 200 mts. 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.

7.9.2. Las pruebas de campo se desarrollarán de corrido hasta finalizar.

7.9.3. 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
BALA	F	FN	10000M	F/M	FN	3000 OBS	F/M	FN
100	F/M	SM	400V	M	FN	SALTO CON PERTIGA	F/M	FN
1500	F/M	FN	LARGO	M	FN	110V	M	FN
100V	F	FN	200	F	SM	ALTO	M	FN
400	F	FN	200	M	SM	100V	F	FN
400	M	FN	JABALINA	F	FN	JABALINA	M	FN
BALA	M	FN	4X100	F/M	FN	DISCO	M	FN
5000	F/M	FN	TRIPLE	F	FN	4X400	F/M	FN
ALTO	F	FN	800	F/M	FN	TRIPLE	M	FN
100	F	FN	400V	F/M	FN	200	M	FN
100	M	FN	DISCO	F	FN	200	F	FN
LARGO	F	FN	MARTILLO	F/M	FN	10000	F/M	FN

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

Artículo 8. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 8.1. 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.
- 8.2. El Director Técnico del Torneo, aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 8.3. 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 ASCUN Deporte y Actividad Física a los participantes infractores.

Artículo 9. OTRAS DISPOSICIONES

- 9.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 9.2. Se entregarán medallas: Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 9.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente 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. Los delegados podrán hacer retiros más no inscripciones. Una vez concluida no se podrá hacer modificaciones a las listas de participantes y competencias.
- 9.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 3. REGLAMENTO DE BALONCESTO

Artículo 10. PARTICIPANTES

- 10.1. **Ramas**
El Campeonato de Baloncesto se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 10.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 10.3. **Equipos**

- 10.3.1. 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.

10.3.2. 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.

10.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado encada una de las fases de clasificación previas a los JUN.

Artículo 11. SISTEMA DE JUEGO

11.1. Primera Fase

11.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno), ubicando los equipos de acuerdo al 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.

11.1.2. 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.

- 11.1.3. 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.
- 11.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, para definir la clasificación en el grupo se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
- a. Mayor Deporte Integral.
 - b. Mayor diferencia de puntos de cestas anotadas y puntos de cestas recibidas en los partidos disputados en el grupo (puntos de cestas a favor menos puntos de cestas en contra).
 - c. Mayor número de puntos de cestas conseguidas en los partidos disputados en el grupo.
 - d. Menor número de puntos de cestas recibidas en los partidos disputados en el grupo.
 - 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. Una falta técnica –5 pts.
- b. Una falta antideportiva –10 pts.
 - c. Una descalificación –20 pts.
 - d. Descalificación de entrenador, asistente o delegado –50 pts.
 - e. Expulsión del Campeonato de un miembro del equipo –100 pts.
 - f. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática –10 pts.
 - g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa – 20 pts.

11.2. Segunda Fase

- 11.2.1. 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 puntos de cestas en los partidos disputados en el grupo (puntos de cestas a favor menos puntos de cestas en contra).
- d. Mayor número de puntos de cestas anotadas en los partidos jugados.
- e. Sorteo.

11.2.2. **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

11.2.3. **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

11.2.4. **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 12. NORMAS TÉCNICAS

12.1. Reglas de juego

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

12.2. DE LOS PARTIDOS

12.2.1. Los partidos tendrán cuatro (4) periodos 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.

12.2.2. 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.

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

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

12.2.5. Si un equipo no se presenta o se retira de un partido será declarado perdedor por W.O. con un marcador de 0X20. Este caso se trasladará a la Comisión Disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

12.2.6. 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 la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

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

12.2.8. 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.

12.2.9. 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 13. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 13.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 13.2. 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 14. OTRAS DISPOSICIONES

- 14.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 14.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 14.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 14.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de ASCUNDAF.

Capítulo 4. REGLAMENTO DE BALONCESTO 3 X 3**Artículo 15. PARTICIPANTES**

- 15.1. **Ramas**
El Campeonato de Baloncesto 3 X 3 se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 15.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 15.3. **Equipos**
 - 15.3.1. El Campeonato de Baloncesto 3 X 3 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.

- 15.3.2. 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.
- 15.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 16. SISTEMA DE JUEGO

16.1. Primera Fase

- 16.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al 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.
- 16.1.2. 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.
- 16.1.3. 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.

- 16.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, para definir la clasificación en el grupo se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:
- a. Mayor Deporte integral.
 - b. Mayor diferencia de puntos de cestas anotadas y puntos de cestas recibidas en los partidos disputados en el grupo (puntos de cestas a favor menos puntos de cestas en contra).
 - c. Mayor número de puntos de cestas conseguidas en los partidos disputados en el grupo.
 - d. Menor número de puntos de cestas recibidas en los partidos disputados en el grupo.
 - 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. Una falta técnica –5 pts.
- b. Una falta antideportiva –10 pts.
- c. Una descalificación –20 pts.
- d. Descalificación de Entrenador, Asistente o delegado –50 pts.
- e. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática –10 pts.
- f. Expulsión del Campeonato de un miembro del equipo –100 pts.
- g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa – 20 pts.

16.2. Segunda Fase

- 16.2.1. 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 puntos de cestas en los partidos disputados en el grupo (puntos de cestas a favor menos puntos de cestas en contra).
- d. Mayor número de puntos 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

16.2.2. 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

16.2.3. La final la jugarán los ganadores de semifinales:

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 17. NORMAS TÉCNICAS

17.1. Reglas de Juego

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

17.2. Puntuación

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

17.3. De los Partidos

17.3.1. 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.

17.3.2. 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.

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

17.3.4. 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.

17.3.5. 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 para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

17.3.6. 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 la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.

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

17.3.8. 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 18. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 18.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 18.2. 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 19. OTRAS DISPOSICIONES

- 19.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 19.2. Se entregará medalla dorada (campeón), plateada (segundo Lugar), bronceada (tercer lugar).
- 19.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 19.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 5. REGLAMENTO DE DISCO VOLADOR

Artículo 20. PARTICIPANTES

- 20.1. **Ramas**
El Campeonato de disco volador se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 20.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 20.3. **Equipos**

- 20.3.1. El Campeonato de Disco Volador 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.

- 20.3.2. 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.
- 20.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.
- 20.3.4. Para la participación cinco (5) integrantes del equipo (capitán de campo, capitán de espíritu, 2 deportista y el entrenador, deberán tener la certificación del examen "avanzado" de la WFDF, el resto de los deportistas deben tener el certificado del examen "básico" Como requisito para participar en el torneo el cual debe ser enviado a la organización mediante correo electrónico diez 10 días antes del inicio de la competencia.

Artículo 21. SISTEMA DE JUEGO

21.1. Primera Fase

- 21.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno), ubicando los equipos de acuerdo al 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.

- 21.1.2. 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.
- 21.1.3. 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.
- 21.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del 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.

21.2. Segunda Fase

- 21.2.1. 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

- Mayor número de puntos ganados en los partidos jugados en la fase de grupo.
- Mayor Espíritu de juego.
- Mayor diferencia de goles anotados y recibidos.
- Mayor número de goles anotados.
- Sorteo.

21.2.2. **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

21.2.3. **Las semifinales** en la rama masculina 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

21.2.4. **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 22. NORMAS TÉCNICAS

22.1. Reglas de Juego

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

22.2. De los Partidos

22.2.1. 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).

22.2.2. 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.

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

22.2.4. 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.

22.2.5. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O. Es decir, si para la hora fijada para el partido un equipo o ambas están ausentes, perderán el partido por incomparecencia.

22.2.6. Cada equipo debe colocar un máximo de siete (7) y un mínimo de cinco (5) jugadores en el campo durante cada punto. En caso que no se presente el mínimo de jugadores, se continuará el partido y cada 75 segundos se anotará un (1) gol en contra hasta que complete el mínimo de jugadores.

22.2.7. 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 para su análisis y respectiva sanción.

- 22.2.8. Si se comprueba que un equipo ha inscrito un deportista no autorizado o inhabilitado, el equipo perderá el partido por un marcador de 0x15, este caso se trasladará la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 22.2.9. En caso de retraso en la programación los equipos estarán obligados a esperar, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado.
- 22.2.10. 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).
- 22.2.11. 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 la comisión disciplinaria para su análisis y respectiva sanción.
- 22.2.12. 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 23. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 23.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF
- 23.2. Un jugador retirado 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 24. OTRAS DISPOSICIONES

- 24.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 24.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 24.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, en la cual solamente se explicarán las normas fundamentales de c, se elegirá la Comisión Disciplinaria del campeonato, se oficializará la programación y se informarán aspectos logísticos importantes para el desarrollo del evento.
- 24.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de ASCUNDAF.

Capítulo 6. REGLAMENTO DE FÚTBOL

Artículo 25. PARTICIPANTES

- 25.1. **Ramas**
El Campeonato de Fútbol se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 25.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición del Torneo de Fútbol será único.
- 25.3. **Equipos**
- 25.3.1. En el Campeonato de Fútbol se llevará a cabo con 16 equipos por rama, los cupos serán asignados así:
- Dos (2) cupos por cada nodo, cuyas instituciones deben haber ganado el derecho en la respectiva fase de clasificación Regional.
 - 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.

- 25.3.2. 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.
- 25.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 26. SISTEMA DE JUEGO

26.1. Primera Fase

- 26.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al 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.
- 26.1.2. 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.
- 26.1.3. La clasificación de cada grupos e 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.
- 26.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias, empates y derrotas en todos los partidos del grupo, 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 en los partidos jugados (Goles a favor menos goles en contra).
 - c. Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
 - 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, -10 puntos.
- b. Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, -25 puntos.
- c. Tarjeta Roja directa en un partido, -30 puntos.
- d. Expulsión de delegado, asistente o entrenador -50 puntos.
- e. Cada fecha de sanción adicional a la automática -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un miembro del equipo, -100 puntos.
- g. 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 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.

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
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 27. NORMAS TÉCNICAS

27.1. Reglas de Juego

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

27.2. Puntuación

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

27.3. 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 penaltis se ejecutarán de acuerdo con el Reglamento de la IFAB.

27.4. De los partidos

27.4.1. 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').

- 27.4.2. 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.
- 27.4.3. El torneo se jugará con El balón oficial que determine la organización.
- 27.4.4. 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.
- 27.4.5. 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
- 27.4.6. 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.
- 27.4.7. 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.
- 27.4.8. 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.
- 27.4.9. En el transcurso de un partido, los equipos podrán realizar hasta cinco (5) sustituciones.

Artículo 28. NORMAS DISCIPLINARIAS

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

- 28.2. 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.
- 28.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables durante torneo. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.

Artículo 29. OTRAS DISPOSICIONES

- 29.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 29.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 29.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 29.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 7. REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

Artículo 30. PARTICIPANTES

- 30.1. **Ramas**
El Campeonato de Fútbol Sala se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 30.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición del Torneo de Fútbol Sala será único.
- 30.3. **Equipos**
- 30.3.1. 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.

- 30.3.2. 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.
- 30.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 31. SISTEMA DE JUEGO

31.1. Primera Fase

- 31.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno), ubicando los equipos de acuerdo al 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
- 31.1.2. 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.
- 31.1.3. 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.
- 31.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias, empates y derrotas en todos los partidos del grupo, 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 en los partidos jugados (Goles a favor menos goles en contra).

- c. Mayor número de goles anotados en los partidos jugados.
- 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, -10 puntos.
- b. Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, -25 puntos.
- c. Tarjeta Roja directa en un partido, -30 puntos.
- d. Expulsión de delegado, asistente o entrenador -50 puntos.
- e. Cada fecha de sanción adicional a la automática -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de un miembro del equipo, -100 puntos.
- g. La inasistencia del delegado o entrenador acreditado a la reunión informativa – 20 pts.

7.2.2. Segunda Fase

7.2.2.1. 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.

7.2.2.2. 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

7.2.2.3. **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

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

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 32. NORMAS TÉCNICAS

32.1. Reglas de Juego

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

32.2. Puntuación

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

32.3. 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 penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.

32.4. De los partidos

32.4.1. 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').

- 32.4.2. 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.
- 32.4.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.
- 32.4.4. 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.
- 32.4.5. 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.
- 32.4.6. 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.
- 32.4.7. 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.
- 32.4.8. 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 33. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 33.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 33.2. 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.
- 33.3. Las tarjetas amarillas serán acumulables durante todo el torneo. Por cada dos (2) tarjetas amarillas acumuladas, el infractor tendrá una (1) fecha de suspensión.

Artículo 34. OTRAS DISPOSICIONES

- 34.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 34.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 34.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 34.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 8. REGLAMENTO DE JUDO**Artículo 35. PARTICIPANTES**

- 35.1. **Ramas**
El Campeonato de Judo se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 35.2. **Niveles de Competición**
- 35.2.1. 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.
- 35.2.2. Un deportista podrá participar máximo en tres (3) ciclos deportivos universitarios en el nivel de Novatos. (Se considera ciclo deportivo universitario, el ciclo comprendido entre la fase local, 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).
- 35.2.3. Todos los deportistas participantes en los juegos nacionales universitario 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.

35.3. Clasificados

- 35.3.1. 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.
- 35.3.2. 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.
- 35.3.3. 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.
- 35.3.4. 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.
- 35.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional a la 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.

35.4. Modalidades y divisiones de Competición

- 35.4.1. 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 Experimentado**
(-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 Experimentado**
(-55 kg, -60 kg, -66 kg, -73 kg, -81 kg, -90 kg, -100 kg, +100 kg)
 - b. Shiai Equipos: Rama Femenina y Masculina Novatos.
Conformados por máximo cinco atletas o mínimo tres:
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 36. NORMAS TÉCNICAS

- 36.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Judo, será el establecido por la Federación Internacional de Judo IJF.
- 36.2. 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.
- 36.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Nodos distintos.
- 36.4. 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.
- 36.5. 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.
- 36.6. El campeonato se desarrollará en mínimo dos (2) días, con dos jornadas diarias con un receso entre jornadas.
- 36.7. La duración de los encuentros de combate será de cuatro (4) minutos para los novatos y Experimentados.
- 36.8. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación general por rama será:
- 36.8.1. Para competencias de Shiai individual: 7, 4, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 36.8.2. Para competencias de Katas: 5, 3, 1 y 1 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 36.8.3. Para competencias de Shiai equipos: 10, 6, 2 y 2 para los cuatro (4) primeros puestos en su orden.
- 36.8.4. En caso de empate en la puntuación, las posiciones se regirán por el número de medallas en su orden: oro, plata o bronce.

Artículo 37. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 37.1. 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.
- 37.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes y Actividad Física serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 38. OTRAS DISPOSICIONES

- 38.1. Los competidores siempre vestirán judogi de color blanco para el primer competidor y azul para el segundo competidor.
- 38.2. 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 (Física y/o digital), antes, durante y en cualquier momento que le sea requerida durante el desarrollo de toda competencia.
- 38.3. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (dos (2) Terceros Lugares).
- 38.4. Para la designación de posiciones del quinto al octavo lugar en las pirámides, se utilizará el sistema de arrastre.
- 38.5. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 38.6. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 9. REGLAMENTO DE KARATE – DO

Artículo 39. PARTICIPANTES

- 39.1. **Ramas**
El Campeonato de Karate – Do se realizará en ambas las ramas deportivas femenina y masculina.

39.2. Niveles de Competición

- 39.2.1. En las dos ramas deportivas 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.
- 39.2.2. Un deportista podrá permanecer máximo tres (3) años en el nivel intermedio sin importar los ciclos deportivos universitarios en los que haya pasado en niveles principiantes e intermedios.

39.3. Clasificados

- 39.3.1. 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.
- 39.3.2. 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
- 39.3.3. 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.
- 39.3.4. 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.
- 39.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional a la 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.

39.4. Modalidades y Categorías de Competición

- 39.4.1. 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.

- 39.4.2. Los 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 las Kata equipos estarán conformados por tres (3) deportistas.

- 39.4.3. 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 40. NORMAS TÉCNICAS

- 40.1. El Reglamento de las competencias que se aplicará en el Campeonato de Karate – Do, será el establecido por la Federación Mundial de Karate WKF.
- 40.2. Se aplicará el sistema de eliminación establecido por la WKF.
- 40.3. Para que una competencia se lleve a cabo es necesario que tenga cuatro (4) participantes de al menos dos (2) Nodos distintos.
- 40.4. 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.

- 40.5. 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.
- 40.6. La duración de los encuentros de Kumite será la establecida por el reglamento WKF.
- 40.7. Todos los deportistas participantes deberán certificar los grados kyu tanto en las categorías intermedio y avanzado, dicha certificación será expedida por la organización competente (Club, Liga o federación) anexando copia de este al momento de hacer su proceso de inscripción.
 Si se trata de un deportista en categoría intermedio que no tiene club, sino que su formación se haya cumplido únicamente en la universidad, será la universidad correspondiente la que acredite dicho grado mediante aval que expida el entrenador de karate-do con diploma de cinturón negro 1er Dan con el visto bueno del coordinador de deportes y/o el director de Bienestar Universitario.
- 40.8. 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

- 40.9. 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
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	Gojūshiho Sho
Jiin	Tomari no Wanshu	Nipaipo
Sepai	Gojūshiho	Unsu
Shimpa	Paiku	Kururunfa
Matsumura no Bassai	Annan	Tomari no Bassai
Wanshu	Soochin	Pachu

Lista oficial de katas permitidos para el nivel AVANZADO		
3 kyu al 1 kyu y cinturones negros, en Competencias Universitarias.		
Shiho Kosokun	Chinto	Sanseiru
Chinteï		

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

- 40.10. 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.
- 40.11. El puntaje que se adjudicará en cada modalidad o categoría para determinar la clasificación de equipos por rama será:
- 40.11.1. 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.
- 40.11.2. 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.
- 40.11.3. 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 41. NORMAS DISCIPLINARIAS

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

Artículo 42. OTRAS DISPOSICIONES

Es obligación de los deportistas y entrenadores presentar a los jueces la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital), antes de la competencia. ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.

- 42.1. Se entregarán medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Terceros Lugares).
- 42.2. Cinco (5) días antes del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa online en la cual se confirmarán los participantes y se realizará el sorteo oficial.

- 42.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 42.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de ASCUNDAF

Capítulo 10. REGLAMENTO LEVANTAMIENTO DE PESAS

Artículo 43. PARTICIPANTES

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

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

- 43.4. **Clasificados**
- 43.4.1. Cada Nodo podrá inscribir hasta dos (2) deportistas por división de peso, es decir hasta dieciséis (16) damas y hasta dieciséis (16) varones.
- 43.4.2. Para participar en el Campeonato de Levantamiento de Pesas el deportista debe realizar la marca mínima en la fase regional clasificatoria. Las marcas mínimas para cada división de peso son:

MARCAS MÍNIMAS A PARTIR DE 2019			
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

- 43.4.3. Los deportistas solo deben participar en la división en que hayan logrado su clasificación en la Fase Regional clasificatoria, en la reunión informativa poder cambiar la división.

Artículo 44. NORMAS TÉCNICAS

44.1. Reglas

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

44.2. Puntuación

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

TABLA PUNTUACIÓN ENVIÓN		TABLA PUNTUACIÓN ARRANQUE		TABLA PUNTUACIÓN TOTAL	
PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS
1	28	1	28	1	28
2	25	2	25	2	25
3	23	3	23	3	23
4	22	4	22	4	22
5	21	5	21	5	21
6	20	6	20	6	20
7	19	7	19	7	19
8	18	8	18	8	18
9	17	9	17	9	17
10	16	10	16	10	16

11	15	11	15	11	15
12	14	12	14	12	14
13	13	13	13	13	13
14	12	14	12	14	12
15	11	15	11	15	11

- 44.2.2. Para obtener los puntos, el deportista deberá hacer una marca igual o superior a la mínima.
- 44.2.3. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los levantadores de su registro.
- 44.2.4. 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.
- 44.3. **Premiación**
 Se entregarán medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar) y Bronceada (Tercer Lugar), en cada modalidad (arranque, envión y al total de cada división de peso).

Artículo 45. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 45.1. 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.
- 45.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUN Deportes y Actividad Física, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 46. OTRAS DISPOSICIONES

- 46.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento que lo acredite como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 46.2. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.

- 46.3. Los pesajes para las categorías de peso se realizarán dos (2) horas antes de cada competencia como esta en el reglamento de la IWF. No se realizarán pesajes extemporáneos por ninguna causa.
- 46.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 11. REGLAMENTO DE NATACIÓN

Artículo 47. PARTICIPANTES

- 47.1. **Ramas**
El Campeonato de Natación se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 47.2. **Niveles de Competición**
Las competencias se realizarán en un nivel único.
- 47.3. **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 48. NORMAS TÉCNICAS

- 48.1. **Normas de competición**
Las pruebas del Campeonato de Natación se regirán por las Reglas establecidas por la Federación Internacional de Natación FINA.
- 48.2. **Registro de Nadadores**
- 48.2.1. Cada Institución podrá inscribir a los deportistas que realicen una marca mínima en la fase regional clasificatoria.
- 48.2.2. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) Nadadores por prueba individual.
- 48.2.3. Cada Nadador podrá participar hasta en seis (6) pruebas individuales y hasta tres (3) relevos.
- 48.2.4. Cada institución podrá inscribir máximo un equipo de relevo por rama con los deportistas clasificados.
- 48.2.5. Para las pruebas de relevo, cada institución participante **definirá cuatro (4) participantes antes del inicio de la jornada.**

48.2.6. Todo Nadador 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.

48.3. Puntuación

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

- a. Para pruebas individuales: 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.
- b. Para las pruebas de relevo: 18, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2 para los ocho (8) primeros puestos en su orden.

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

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

48.3.4. 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 49. Marcas Mínimas

Para participar en el Torneo 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

MARCAS MÍNIMAS NATACIÓN		
Prueba	Damas	Varones
50M	32.49	29.27
100M	1.14.45	1.05.01
200M	2.42.01	2.25.51
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

49.1. Programación

49.1.1. 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.

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

PROGRAMACIÓN NATACIÓN

PRIMERA JORNADA			SEGUNDA JORNADA			TERCERA JORNADA		
PRUEBA	RAMA	# Prue.	PRUEBA	RAMA	# Prue.	PRUEBA	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
			4X100RL	F	25			
			4X100RL	M	26			

Artículo 50. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 50.1. 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.
- 50.2. El Director Técnico del Torneo aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 50.3. La Comisión Disciplinaria a su vez aplicará el Código Disciplinario de ASCUNDAF a los participantes infractores.

Artículo 51. OTRAS DISPOSICIONES

- 51.1. El único documento válido para identificarse ante los jueces como participante, entrenador o delegado, será la acreditación expedida por la organización.
- 51.2. Se entregarán medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar) y Bronceada (Tercer Lugar).
- 51.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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. Se podrán hacer retiros más no inscripciones en las pruebas.
- 51.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 12. REGLAMENTO DE RUGBY SEVEN**Artículo 52. PARTICIPANTES**

- 52.1. **Ramas**
El Campeonato de Rugby seven se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 52.2. **Nivel de Competición**
El nivel de competición del Torneo de Rugby Seven será único.
- 52.3. **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.

- 52.3.2. 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.
- 52.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 53. SISTEMA DE JUEGO

53.1. Primera Fase

- 53.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno), ubicando los equipos de acuerdo al 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.
- 53.1.2. 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.
- 53.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias, empates y derrotas, 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.

53.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias, empates y derrotas 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, -10 puntos.
- b. Tarjeta Roja por doble Amarilla en un partido, -20 puntos.
- c. Tarjeta Roja directa en un partido, -25 puntos.
- d. Expulsión de delegado, asistente o entrenador menos -50 puntos.
- e. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática -10 puntos.
- f. Expulsión del Torneo de algún miembro del equipo, 100 puntos.
- g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa - 20 pts.

53.2. Segunda Fase

53.2.1. 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.

53.2.2. **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

53.2.3. **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

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

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 54. NORMAS TÉCNICAS**54.1. Reglas de Juego**

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

54.2. De los partidos

54.2.1. 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.

54.2.2. 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.

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

54.2.4. 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.

54.2.5. 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.

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

54.2.7. 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.

54.2.8. 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

54.2.9. 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.

- 54.2.10. En el transcurso de un partido, los equipos podrán sustituir o reemplazar hasta cinco (5) jugadores.

Artículo 55. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 55.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 55.2. 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 56. OTRAS DISPOSICIONES

- 56.1. El único documento válido para ser inscrito en la planilla de juego será la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 56.2. Se entregará medallas Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 56.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 56.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de ASCUNDAF.

Capítulo 13. REGLAMENTO DE TAEKWONDO

Artículo 57. PARTICIPANTES

- 57.1. **Ramas**
El Campeonato de Taekwondo se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 57.2. **Divisiones de Competición**
- 57.2.1. En las dos ramas se competirá en las divisiones de Cinturones Avanzados (cinturones Azul y Rojo) y Cinturones Negros (cinturones rojo y cinturones negros) en división senior.

- 57.2.2. Los ciclos deportivos de participación de un estudiante-deportista se establecen de la siguiente manera:
- α. 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 realizara en la siguiente división (cinturones negros)
- 57.2.3. Se define ciclo deportivo universitario como el periodo de tiempo comprendido entre la fase local, 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.
- 57.3. **Clasificados**
- 57.3.1. 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.
- 57.3.2. 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.
- 57.3.3. 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.
- 57.3.4. 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.
- 57.3.5. Se adjudicará (1) cupo adicional a la 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.

57.4. Modalidades y Categorías de Competición

57.4.1. 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	
menos 54 Kg	sin exceder 54 Kg	menos 46 Kg	sin exceder 46 Kg
menos 58 Kg	más de 54 Kg & sin exceder 58 Kg	menos 49 Kg	más de 46 Kg & sin exceder 49 Kg
menos 63 Kg	más de 58 Kg & sin exceder 63 Kg	menos 53 Kg	más de 49 Kg & sin exceder 53 Kg
menos 68 Kg	más de 63Kg & sin exceder 68 Kg	menos 57 Kg	más de 53Kg & sin exceder 57 Kg
menos 74 Kg	más de 68 Kg & sin exceder 74 Kg	menos 62 Kg	más de 57 Kg & sin exceder 62 Kg
menos 80 Kg	más de 74 Kg & sin exceder 80 Kg	menos 67 Kg	más de 62 Kg & sin exceder 67 Kg
menos 87 Kg	más de 80 Kg & sin exceder 87 Kg	menos 73 Kg	más de 67 Kg & sin exceder 73 Kg
más de 87 Kg	más de 87 Kg	más de 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
DESCANSO 1 minuto	
En caso de empate 4°	1 minuto

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 señor, 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
DESCANSO 1 minuto	
2°	3 minutos
DESCANSO 1 minuto	
3°	3 minutos
DESCANSO 1 minuto	
4°	2 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) y tercer (3er) round será conducido basado en el formato de combate TagTeam por 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 1er, 2do and 3er Round será declarado como El Ganador.

- d. En caso de un empate se llevará a cabo un cuarto (4°) round de dos (2) minutos, para declarar ganador a un equipo este debe realizar 3 puntos.
- e. El Equipo que acumule 25 "Gam-jeom" en total será declarado como Perdedor en cualquier momento durante El Combate.
- f. No habrá diferencia de puntos en la competencia por equipos.
- g. Si un atleta es noqueado en contienda se le darán 20 puntos al equipo que realizo el nocaut e ingresará el suplente.
- h. si el equipo no tiene suplente para remplazarlo automáticamente perderá así vaya ganando la contienda.
- i. El suplente solo 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, este 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 58. NORMAS TÉCNICAS

- 58.1. El Reglamento Técnico de competencia que se aplicará en el Campeonato de Taekwondo, será el establecido por la World Taekwondo (WT), para los diferentes divisiones, modalidades y categorías.
 - 58.2. 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
 - 58.3. Los cuadros o pirámides en todas las divisiones, categorías y modalidades tendrán un máximo de ocho (8) y un mínimo de cuatro (4) participantes
 - 58.4. 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 previa al inicio de competencias.
- 58.5. Todos Los participantes deberán acreditar su grado (Cinturón), mediante la presentación de certificado y/o diploma expedido por la organización competente (Club, Liga o Federación) anexando copia de este al momento de realizar su proceso de inscripción, documento sin el cual no se permitirá su participación.

facultad de llamar la atención de los infractores, de no ser atendidos sus requerimientos, podrá hasta retirar del escenario al infractor.

- 59.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNdeportes y Actividad Física, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 60. OTRAS DISPOSICIONES

- 60.1. 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 (Física y/o digital), antes, durante y en cualquier momento que le sea requerida durante el desarrollo de toda competencia.
- 60.2. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (dos (2) Terceros Lugares).
- 60.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 60.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 14. REGLAMENTO DE TENIS DE CAMPO

Artículo 61. PARTICIPANTES

- 61.1. **Ramas**
El Campeonato de Tenis de Campo se realizará en ambas ramas, femenina y masculina.
- 61.2. **Nivel de Competición**
El Campeonato se jugará en nivel único en ambas ramas.
- 61.3. **Modalidades de Competición**
- 61.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:
 - Sencillos.
 - Dobles.
 - Dobles Mixto.
- 61.3.2. Los participantes podrán competir hasta en dos (2) modalidades.
- 61.3.3. No se podrán conformar parejas de dobles con jugadores de instituciones diferentes.

61.4. **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 62. CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato de Tenis se desarrollará en cinco (5) días de competencia. La programación cada día de competencia comenzará a las 08:00 horas y terminará a las 18:00 horas o hasta terminar los partidos iniciados. 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 63. SISTEMA DE COMPETENCIA

63.1. En la modalidad de sencillos se jugará una primera fase en cuadros de Round Robin de cuatro o tres participantes, de los cuales clasificarán dos de cada grupo a un cuadro final de eliminación sencilla.

63.2. 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.

63.3. 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.

63.4. 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.

63.4.2. 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 64. NORMAS TÉCNICAS

- 64.1. Los partidos del Campeonato de Tenis de Campo se jugarán de acuerdo a las Reglas de Juego de la Federación Internacional de Tenis ITF.
- 64.2. Los partidos en la primera fase se jugarán a ocho (8) games y a una diferencia de dos (2), y en caso de empate 8X8 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.
- 64.3. 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.
- 64.4. 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.
- 64.5. La Comisión Disciplinaria del Torneo está facultado para imponer las sanciones disciplinarias contenidas en el Código Disciplinario de ASCUN deportes Y Actividad Física, de acuerdo a los informes que emita el Director Técnico del Torneo.
- 64.6. 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.
- 64.7. 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.
- 64.8. **Puntuación**
 - 64.8.1. 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	

- 64.8.2. 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 65. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 65.1. 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.
- 65.2. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de Ascundeportes y Actividad Física, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria del Campeonato.

Artículo 66. OTRAS DISPOSICIONES

- 66.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento (Físico o digital) que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 66.2. Se entregará medalla Dorada al primer lugar, medalla Plateada al segundo lugar, medalla Bronceada al tercer lugar.
- 66.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 66.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 15. REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

Artículo 67. PARTICIPANTES

67.1. Ramas

El Campeonato Universitario de Tenis de Mesa se realizará en ambas ramas, Femenina y Masculina.

67.2. Nivel de Competición

El nivel de competición será único.

67.3. Modalidades de competición

67.3.1. En las dos ramas se jugará en las modalidades de:

- a. Equipos.
- b. Dobles.
- c. Dobles Mixto.
- d. Individual.

67.3.2. Los participantes podrán competir en las cuatro (4) modalidades.

67.3.3. No se podrán conformar equipos o parejas con jugadores de instituciones diferentes.

67.4. Cupos por Nodo

67.4.1. Podrán participar los deportistas que hayan obtenido su cupo en la Fase Regional. Cada Nodo podrá inscribir 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)

67.4.2. Se adjudicará dos (2) cupos adicionales en la modalidad de equipo en cada rama de la siguiente manera, 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 del Nodo favorecido con la adición.

Artículo 68. 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

La programación cada día de competencia iniciará a las 08:00 horas y podrá extenderse hasta las 20:00 horas.

Artículo 69. SISTEMAS DE COMPETENCIA

69.1. Equipos Femenino y Masculino

69.1.1. 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.

69.1.2. 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.

69.1.3. 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 ganados/Tantos perdidos).
- d. Sorteo.

69.1.4. Los Match de equipos se jugarán con el Sistema Copa Olímpica.

69.1.5. Los equipos estarán constituidos por tres o cuatro (3 ó 4) jugadores.

69.2. Dobles Femenino, Masculino y Mixto

69.2.1. 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.

69.2.2. Se jugará un cuadro de eliminación sencilla.

69.3. Individuales Femenino y Masculino

69.3.1. 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.

69.3.2. 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 Nudo en los cuadros. Los campeones de las Nodos se ubicarán en cuadros distintos.

69.3.3. 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 ganados/Tantos perdidos).
- d. Sorteo.

69.3.4. 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 ganados/Tantos perdidos).
- e. Sorteo.

69.3.5. 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 70. NORMAS TÉCNICAS

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

70.2. 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.

70.3. **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.

70.4. **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.

70.5. **Puntuación**

70.5.1. 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		

70.5.2. 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.

70.5.3. 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.

70.5.4. 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.

70.5.5. 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 71. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 71.1. 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 que se describen anteriormente.
- 71.2. 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.
- 71.3. 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.
- 71.4. 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.
- 71.5. 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.
- 71.6. 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.
- 71.7. Los actos que contravengan el Código Disciplinario de ASCUNDAF, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.

Artículo 72. OTRAS DISPOSICIONES

- 72.1. Es obligación de los deportistas presentar a los jueces, el documento (Físico o Digital) que lo acredita como participante, expedido por la organización, antes de toda competencia.
- 72.2. Se entregará medalla dorada (campeón), plateada (segundo Lugar), bronceada (tercer lugar).
- 72.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.

- 72.4. 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 73. PARTICIPANTES

- 73.1. **Ramas**
El Campeonato de Voleibol se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 73.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 73.3. **Equipos**
- 73.3.1. 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.
- 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.**
- 73.3.2. 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.

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

Artículo 74. SISTEMA DE JUEGO

74.1. Primera Fase

- 74.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al 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.

- 74.1.2. 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.

- 74.1.3. La clasificación de los equipos en el grupo se establecerá de acuerdo a su registro de victorias.

- 74.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, para definir la clasificación se aplicarán los siguientes criterios en estricto orden:

- a. Mayor Deporte integral.
- b. Mayor Número de puntos obtenidos en el grupo
- c. Cociente de tantos (Tantos ganados/Tantos perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- d. Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- 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. Una tarjeta amarilla para cualquier miembro del equipo -5 pts.
- b. Una tarjeta roja para un jugador -10 pts. Para un entrenador -20 pts.

- c. Una descalificación para un jugador -20 pts. Para un entrenador -40 pts.
- d. Expulsión para un jugador -50 pts. Para un entrenador -100 pts.
- e. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática -10 pts.
- f. Expulsión del Campeonato de algún miembro del equipo - 200 pts.
- g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa - 20 pts.

Nota: La expulsión dará una (1) fecha automática de sanción.

74.2. Segunda Fase

74.2.1. 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 ganados/Tantos perdidos teniendo en cuenta 3 decimales)
- e. Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- f. Sorteo.

74.2.2. **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

74.2.3. **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

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

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 75. NORMAS TÉCNICAS

75.1. Reglas de Juego

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

75.2. Puntuación

Se obtendrán dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido jugado, menos uno (-1) por partido perdido por W.O.

La victoria daría por 3-0 y 3-1 supondría 3 puntos para el equipo vencedor,
La victoria por 3-2 supondría 2 puntos para el equipo vencedor.

La pérdida por 2-3 supondría 1 punto para el perdedor

La pérdida por 1-3 supondría 0 punto para el perdedor

La pérdida por 0-3 supondría 0 punto para el perdedor

La pérdida por W.O. supondría (-1) para el perdedor.

75.3. De los Partidos

75.3.1. Los partidos se jugarán a tres (3) de cinco (5) setsen todas las fases del torneo.

- 75.3.2. 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.
- 75.3.3. El torneo se jugará con el balón oficial que determine la organización.
- 75.3.4. 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.
- 75.3.5. Los equipos deben presentarse a la hora programada, No se dará tiempo de espera para decretar un W.O.
- 75.3.6. 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.
- 75.3.7. 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 la comisión disciplinaria para su respectivo análisis y determinación de la sanción.
- 75.3.8. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos estarán obligados a esperar.
- 75.3.9. 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 76. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 76.1. Todas las sanciones serán emitidas por la Comisión Disciplinaria de acuerdo a lo establecido en el Código Disciplinario de ASCUNDAF.
- 76.2. 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 77. OTRAS DISPOSICIONES

- 77.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 77.2. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) en cada rama.
- 77.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 77.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional de ASCUNDAF.

Capítulo 17. REGLAMENTO DE VOLEIBOL ARENA

Artículo 78. PARTICIPANTES

- 78.1. **Ramas**
El Campeonato de Voleibol se realizará en las ramas deportivas femenina y masculina.
- 78.2. **Nivel de Competición**
La competencia se realizará en un nivel único.
- 78.3. **Equipos**
- 78.3.1. 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 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.

- 78.3.2. 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.
- 78.3.3. Los deportistas que integran los equipos deben haber participado en cada una de las fases de clasificación previa a los JUN.

Artículo 79. SISTEMA DE JUEGO

79.1. Primera Fase

- 79.1.1. Se conformarán cuatro (4) grupos (A, B, C, D) de cuatro (4) equipos cada uno, ubicando los equipos de acuerdo al 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.

- 79.1.2. 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.
- 79.1.3. 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 jugado y 0 puntos por un partido perdido por W.O.
- 79.1.4. Si dos (2) o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas 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 ganados/Tantos perdidos 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 –5 pts.
 - b. Una tarjeta roja –10 pts.
 - c. Una descalificación –20 pts.
 - d. Por cada fecha de sanción adicional a la fecha automática –10 pts.
 - e. Expulsión del Campeonato de algún miembro del equipo –100 pts.
 - f. Descalificación de Entrenador, Asistente u otro oficial permitido –25 pts.
 - g. La inasistencia del delegado o entrenador a la reunión informativa – 20 pts.

79.2. Segunda Fase

79.2.1. 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 ganados/Tantos perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- e. Cociente de sets (Sets ganados/Sets perdidos teniendo en cuenta 3 decimales).
- f. Sorteo.

79.2.2. **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

79.2.3. **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

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

Competencia	EQUIPO A	Vs	EQUIPO B
Decimo Quinto	Perdedor Partido 7	Vs	Perdedor partido 8
Decimo Tercero	Ganador Partido 7	Vs	Ganador partido 8
Undecimo	Perdedor Partido 3	Vs	Perdedor partido 4
Noveno	Ganador Partido 3	Vs	Ganador Partido 4
Septimo	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 80. NORMAS TÉCNICAS

80.1. Reglas de Juego

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

80.2. Puntuación

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

80.3. De los Partidos

80.3.1. 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.

- 80.3.2. Los equipos deberán presentarse a los Jueces quince (15) minutos antes 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.
- 80.3.3. 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.
- 80.3.4. No se dará tiempo de espera después de la hora programada para decretar un W.O.
- 80.3.5. 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.
- 80.3.6. 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.
- 80.3.7. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Las parejas estarán obligadas a esperar.

Artículo 81. NORMAS DISCIPLINARIAS

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

Artículo 82. OTRAS DISPOSICIONES

- 82.1. El único documento válido para poder actuar en un partido es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital); ninguna persona podrá estar en el banco de suplentes si no presenta este documento.
- 82.2. Se entregará medalla Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar).
- 82.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.

- 82.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos según el criterio de la Comisión Técnica Nacional ASCUNDAF.

Capítulo 18. REGLAMENTO DE PATINAJE

Artículo 83. PARTICIPANTES

- 83.1. **Ramas**
El Campeonato de Patinaje se realizará en las ramas femenina y masculina.
- 83.2. **Nivel de Competición**
Las competencias se realizarán en un nivel único.
- 83.3. **Clasificados**
Cada Nodo podrá inscribir un número abierto de deportistas en cada prueba.

Artículo 84. NORMAS TÉCNICAS

- 84.1. **Normas de competición**
Las pruebas del Campeonato de Patinaje se regirán por las Reglas Técnicas de la FIRS.
- 84.2. **Registro de deportistas**
- 84.2.1. Cada Institución podrá inscribir hasta tres (3) patinadores por prueba.
- 84.2.2. Para que una prueba se lleve a cabo es necesario que se presenten mínimo cuatro (4) deportistas de al menos dos (2) Nodos distintos.
- 84.2.3. 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.
- 84.3. **Pruebas**

Pruebas Pista

- Prueba 200 metros meta contra meta contra reloj individual
- 10000 metros puntos
- 1000 metros
- 500 metros clasificatoria
- 10000 metros eliminación

- Relevos (Cada universidad podrá inscribir un equipo de relevo, los cuales deben seleccionar tres deportistas un día antes de la prueba, esta prueba se realiza siempre y cuando haya más de 3 equipos de universidades distintas inscritas).

84.4. Puntuación

- 84.4.1. 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.**
- 84.4.2. La clasificación por equipos en cada rama se determinará por la suma de puntos obtenidos por los atletas de su registro general.
- 84.4.3. 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.

84.5. Programación

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

Artículo 85. NORMAS DISCIPLINARIAS

- 85.1. 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.
- 85.2. El Director Técnico del Torneo, aplicará las sanciones necesarias, llegando incluso al retiro del deportista en una prueba.
- 85.3. 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 ASCUN deportes y Actividad Física a los participantes infractores.

Artículo 86. OTRAS DISPOSICIONES

- 86.1. El único documento válido para identificarse es la acreditación expedida por la organización (Física y/o Digital) ante los jueces como participante, entrenador o delegado.
- 86.2. Se entregarán medallas: Dorada (Campeón), Plateada (Segundo Lugar), Bronceada (Tercer Lugar) para cada una de las pruebas.

- 86.3. El día anterior del comienzo de la competencia se realizará la reunión informativa, 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.
- 86.4. Los aspectos no contemplados en el presente Reglamento o su interpretación serán resueltos por la Comisión Técnica Nacional

Artículo 3. Principio Pro competitione. En las actuaciones y procesos que adelante la organización 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 4. La presente deroga la Resolución N° 01 del 29 de agosto de 2019.

Comuníquese y cúmplase

Dado en Bogotá a los nueve (09) días del mes de febrero de 2022.



OSCAR DOMÍNGUEZ GONZÁLEZ
Director Ejecutivo ASCUN



FRED EDUARDO ASPRILLA
Coordinador Nacional ASCUNDAF



ANA MARÍA SOTO GIL
Coordinadora Nacional de la Comisión Técnica ASCUNDAF

Proyectó: Sandra Nemocón
Revisó: Comité Nacional de ASCUN Deporte y Javier Gaona