



**3RA VERSIÓN CONVOCATORIA “52 JUEGOS CRIOLLOS”.**  
**CURSO 2017-2018.**

La FEU y el Departamento de Educación Física y Deportes de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas convocan a participar del 7 al 29 de noviembre en la edición 52 de los Juegos Interfacultades “Criollos 2017”.

- **CONGRESILLO TÉCNICO: Deportes individuales: 31/oct. Deportes colectivos: 1/nov.**  
**Lugar: SEDER. Hora: 12:30 pm.** Se entregan las planillas oficiales de inscripción firmadas por el *Vicedecano Docente y presidente de la FEU* de cada facultad.
- **INAUGURACIÓN: martes 7 de noviembre. 3:00 pm. CASA DE LA FEU.**
- **CLAUSURA: martes 5 de diciembre. 3:00 pm. Teatro Universitario.**

**DEPORTES CONVOCADOS:**

<i>Deporte</i>		<i>Sexo</i>	<i>Deporte</i>		<i>Sexo</i>	<i>Deporte</i>		<i>Sexo</i>
1	Ajedrez	M-F	8	Fútbol	M	15	Softbol	F
2	Atletismo	M-F	9	Dominó	M-F	16	T. de Mesa	M-F
3	Bádminton	M-F	10	C. Teórica	Mixto	17	Voleibol	M-F
4	Baloncesto 3x3	F	11	Futsal	M-F	18	Judo	M-F
5	Baloncesto	M	12	G.M.A	Mixto	19	Kárate	M-F
6	Béisbol	M	13	Maratón	M-F			
7	Balonmano	M	14	Quiquimbol	F			

*Las competencias de **Bádminton y Tenis de mesa** se realizarán en la **Sede “Félix Varela”.***  
*Las competencias de **GMA, Judo y Kárate**, en la **Facultad de Cultura Física.***

**FACULTADES EN COMPETENCIA Y ORDEN DESFILE INAUGURAL:**

<b>Orden</b>	<b>FACULTADES</b>	<b>SIGLAS</b>
1	Humanidades y Ciencias Sociales	FHS
2	Ciencias Económicas	FCE
3	Facultad Pedagógica (Media e Infantil)	FCP
4	Química y Farmacia	QF
5	Matemática, Física y Computación	MFC
6	Construcciones	FC
7	Ciencias Agropecuarias	FCA
8	Cultura Física	FCF
9	Mecánica e Industrial	FIMI
10	Ingeniería Eléctrica	FIE

### **REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN:**

1. Estar matriculado oficialmente en el **curso diurno, curso por encuentro, curso de nivel medio** y Colegio Universitario de la UCLV. Los estudiantes de nivel medio y Colegio Universitario participan representando a las Facultades de Ciencias Pedagógicas. No se admiten estudiantes con licencia de matrícula por cualquier causa.
2. Ser graduado de nivel superior **con dos años como máximo** después de haber concluido sus estudios, o sea, **graduados del curso 2015/2016 o 2016/2017.**
3. Los profesores de la UCLV con más de 2 años de graduados podrán participar representando a la facultad donde laboran.
4. Los profesores **graduados del curso 2015/2016 o 2016/2017 pueden elegir si participan por la facultad donde laboran o por la que se graduaron.**
5. Cada facultad será representada por un solo equipo en deportes colectivos convocados.
6. En los casos de estudiantes que no sean elegidos en ningún deporte para representar a su facultad podrán integrar equipos de otra facultad, los cuales deberán aparecer en la inscripción correspondiente antes de la competencia. Lo anterior es válido solo para deportes colectivos. Esto no se admite en deportes individuales.
7. Cada facultad solo podrá elegir tres estudiantes de otras facultades por deportes colectivos.

### **INSCRIPCIÓN:**

1. Serán inscriptos para los eventos todos los atletas con posibilidades de participar en una cifra que no exceda las cantidades fijadas para cada deporte, las que se establecen en *“Cifras de participación por deportes”*
2. En el Congresillo Técnico se entregarán las planillas de inscripción y quedará definitivamente establecida la integración de los equipos. En este deben participar los capitanes de equipos y responsables de deportes de cada facultad.
3. Solo se admitirán las planillas oficiales de los Juegos para cada deporte. La planilla que posea tachaduras, enmiendas, omisiones o errores invalidará la participación de atletas o equipos en el evento.
4. Una vez vencido el plazo de entrega de la planilla de inscripción no se admitirán modificaciones.
5. Los atletas deben asistir el primer día de competencia con el carné de identidad, presentándolo al personal dirigente del evento que lo solicite. Este será el documento válido para acatar o refutar cualquier reclamación que se produzca.

### **SISTEMA DE COMPETENCIA:**

- ✓ En cada uno de los deportes colectivos **se fijarán los equipos del 1 al 4 por sus resultados de los pasados Juegos Criollos**, distribuidos alternadamente en dos grupos. Los grupos se distribuirán como sigue. **Grupo A: 1 y 4. Grupo B: 2 y 3.** El resto será sorteado.
- ✓ Clasificarán dos equipos por cada grupo, los que se enfrentarán en *semifinal cruzada de la siguiente forma: 1ro.A vs 2do.B y 1ro.B vs 2do.A.* Los ganadores competirán por el primer y segundo lugar y los perdedores por los puestos tres y cuatro.
- ✓ En los deportes **Béisbol y Softbol** se aplicará el sistema de competencia de **Eliminación simple, respetando los resultados del sorteo.**
- ✓ En los deportes individuales se empleará el sistema de competencia más adecuado a cada deporte, acorde a la cantidad de atletas normados en las bases especiales. En el Congresillo Técnico de cada deporte debe aprobarse el sistema competitivo a emplearse.

### **SISTEMA DE PUNTUACIÓN:**

- En deportes individuales se premiará la facultad por los resultados obtenidos individualmente y se dará puntuación del 1ro. al 10mo. lugar en cada uno de los eventos y divisiones convocados. Ganará la facultad que mayor puntuación acumule en la suma general y luego se aplicará el sistema de puntuación establecido para los Juegos facultad.
- La suma general de los puntos obtenidos en cada uno de los deportes convocados determinará la facultad ganadora de los juegos.
- En caso de empate entre dos o más facultades en cada deporte o en la puntuación general se definirá por el número de primeros lugares obtenidos por deporte (no por eventos), de continuar el empate se tendrá en cuenta los segundos lugares y así sucesivamente.
- En los deportes donde se apliquen los sistemas de competencia de eliminación simple o doble eliminación se otorgarán los lugares del 5 al 10 por arrastre (en dependencia del rival con el que se perdió) De no presentarse al primer juego no puntea.

### **PUNTUACIÓN OFICIAL DE LOS JUEGOS:**

<b>LUGARES</b>	<b>PUNTOS</b>
1ro.	30
2do.	25
3ro.	20
4to.	18
5to.	15
6to.	13
7mo.	11
8vo.	8
9no.	6
10mo.	3

### **REGLAMENTO DE COMPETENCIA, VIOLACIONES E INFRACCIONES.**

- Las competencias se registrarán por el reglamento oficial de cada deporte y lo establecido en esta Convocatoria.
- Todo lo que contravenga lo establecido en la presente Convocatoria se considera un acto de violación o infracción, y como tal será sancionado. El equipo o atleta que viole lo establecido en los *Requisitos de Participación* será descalificado de la competencia y se hará el análisis correspondiente con los responsables.
- Se esperará al competidor como máximo 15 minutos después de la hora fijada para el juego, si no han logrado reunir por razones plenamente justificadas los atletas imprescindibles para el inicio de la competencia. Pasado este tiempo se declara ganador al equipo presente, si logra reunir el mínimo de atletas requerido, según cada deporte.
- Las reclamaciones por *infracciones de carácter técnico* que impliquen violación del reglamento deportivo o por *violación de documentos* que norman el desarrollo del evento, se podrán hacer de forma oral por el capitán o responsable del equipo en el momento que se detecte y el jefe de deportes de la facultad lo notificará por escrito a la Comisión de apelación en un término no mayor de 24 horas después del evento.
- Todos los casos de reclamaciones serán estudiados por la Comisión de Apelación, cuyas decisiones serán inapelables. Esta debe emitir su fallo y notificarlo al reclamante en un término no mayor de 24 horas, a partir de la fecha de reclamación.

- El equipo que se ausente por más de un juego será separado de la competencia, se eliminarán sus resultados anteriores y no recibirá puntos en la tabla de posiciones.
- Un atleta que sea expulsado de un juego no podrá participar en el siguiente como mínimo, de acuerdo a la gravedad de la falta.
- Expulsiones por falta de respeto o agresión al árbitro, profesor, contrario o compañero será sancionada con *separación definitiva de la competencia y de los Juegos Criollos*. El que incurra en este tipo de indisciplina podrá ser privado de participar en próximas ediciones de los juegos, según la gravedad del hecho.

### **PREMIACIÓN:**

- ✓ Se premiará con trofeos a las facultades ocupantes de los tres primeros lugares en la puntuación final de los juegos.
- ✓ Recibirán diplomas el estudiante *Atleta y profesor más destacado(a) de los Juegos* en cada sexo y los atletas *más destacados por deporte*.

### **CIFRA DE PARTICIPACIÓN POR DEPORTES**

#	DEPORTES	CIFRA PERMITIDA POR DEPORTES
1	Ajedrez	3 y 1 suplente (m), 3 y 1 suplente (f)
2	Atletismo	2 x evento en cada sexo y 1 suplente
3	Bádminton	2 (f) y 2 (m)
4	Baloncesto 3x3	8 por equipo. Juegan cada día 3 y un suplente (M y F).
5	Baloncesto	16 por equipo. Juegan cada día 12 (m).
6	Balonmano	16 por equipo. Juegan cada día 12 (m).
7	Béisbol	25 por equipo. Juegan cada día 18 (m).
8	C. Teórica	3 (2 m y 1 f)
9	Dominó	1 pareja de cada sexo
10	Fútbol	25 por equipo. Juegan cada día 18 (m).
11	Futsal	16 por equipo. Juegan cada día 12 (m y f).
12	G.M.A	Solo (f y m), Dúos, Tríos, (pueden ser mixto) y quintetos (mixto )
13	Maratón	Libre. Puntúan los primeros 25 de la competencia
14	Quiquimbol	25 por equipo. Juegan cada día 18 (f).
15	Softbol	25 por equipo. Juegan cada día 18 (f).
16	T. de Mesa	2 (m) y 2 (f)
17	Voleibol	16 por equipo. Juegan cada día 12 (m y f).
18	Judo	1 atleta por división y sexo (M y F).
19	Kárate	1 atleta por división y sexo (M y F).

## **BASES ESPECIALES POR DEPORTES:**

### **ATLETISMO:**

La competencia se rige por el Reglamento de la IAAF. Los casos no previstos serán resueltos en el Congresillo Técnico o por decisión de la Comisión Técnica Provincial según sea el caso

Cada atleta puntuará individualmente, tributando al resultado final de su equipo.

- Cada facultad podrá presentar 2 atletas como máximo en cada evento; además se inscribirán 2 suplentes en cada evento.
- Cada atleta inscripto podrá participar en 3 eventos.

#### **Eventos convocados:**

- 100, 200, 400, 800 y 1500 m/p (M/F)
- Relevos 4 x 100 y 4 x 400 M/F
- 3000 m/p (f) y 5000 y 10 000 m/p (M)
- Impulsión de la Bala (M/F)
- Salto largo (M/F)

### **TENIS DE MESA**

Se competirá en la modalidad de individual para ambos sexos por el sistema de doble eliminación. Los partidos tendrán una duración de tres juegos a ganar 2 a 11 puntos, se aplicará el reglamento internacional para este deporte. Cada atleta puntuará individualmente, tributando al resultado final de su equipo.

### **BÁDMINTON**

Se competirá en la modalidad de individual para ambos sexos por el sistema de doble eliminación. Los partidos tendrán una duración de 3 set a ganar 2, se aplicará el reglamento internacional para este deporte. Cada atleta puntuará individualmente, tributando al resultado final de su equipo.

### **JUDO**

Los responsables de equipos deben declarar en el congresillo técnico el nivel de sus representantes con la siguiente clasificación: Superior, Medio o Bajo. Cada atleta puntuará individualmente, tributando al resultado final de su equipo.

Se competirá en las divisiones siguientes:

<b><u>Masculino</u></b>	<b><u>Femenino</u></b>
Menos de 60 Kg.	Menos de 48 Kg.
Menos de 66 Kg.	Menos de 52 Kg.
Menos de 73 Kg.	Menos de 57 Kg.
Menos de 81 Kg.	Menos de 63 Kg.
Menos de 90 Kg.	Menos de 70 Kg.
Hasta 90 Kg.	Hasta 70 Kg.
Más de 90 Kg.	Más de 70 Kg.
Libre	Libre

### **KÁRATE**

Los responsables de equipos deben declarar en el congresillo técnico el nivel de sus representantes con la siguiente clasificación: Superior, Medio o Bajo. Cada atleta puntuará individualmente, tributando al resultado final de su equipo.

En Kumité las categorías de peso serán las siguientes:

<b><u>Masculino</u></b>	<b><u>Femenino</u></b>
Menos de 60 Kg.	Menos de 50 Kg.
Menos de 67 Kg.	Menos de 55 Kg.
Menos de 75 Kg.	Menos de 61 Kg.

Menos de 84 Kg.	Menos de 68 Kg.
Más de 84 Kg.	Más de 68 Kg.
Kata	Kata

## **AJEDREZ**

En el evento se competirá de forma individual tributando a equipo en ambos sexos

- 1- La competencia se desarrollará según el Sistema Suizo individual de emparejamiento, durante 5 rondas y se sumarán los resultados de los tres (3) atletas de cada equipo para decidir los lugares por equipos, además se darán los lugares de la competencia individual.
- 2- La dirección técnica de la competencia estará formada por un Organizador y 3 árbitros.
- 3- Se jugará de acuerdo al reglamento de la FIDE.
- 4- Las controversias sobre cualquier asunto relacionado con las competencias y su reglamento técnico se decidirán sobre la base de lo que al respecto tiene legislado la Federación Cubana de Ajedrez

## **BALONCESTO**

1. Se convoca la competencia en el sexo masculino, cada equipo estará formado por 12 atletas como máximo y 8 como mínimo..
2. La puntuación será: 2 puntos por juego ganado, 1 punto por juego perdido y 0 punto por no comparecencia en el terreno.
3. En caso de empate en la puntuación final se procederá de la forma siguiente:
  - Entre dos equipos: se decide por el resultado del juego celebrado entre ambos.
  - Entre más de dos equipos: por el gol average entre los equipos empatados.
  - De persistir el empate se utilizará el gol promedio teniendo en cuenta los resultados de los partidos jugados en el grupo por ambos equipos. Para cualquier variante a aplicar consultar las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA 1998 (D- clasificación de equipos, D.1- Procedimiento y D.2- Excepción).
4. La competencia se regirá por las reglas de la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA) con las últimas modificaciones y el Reglamento para los Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.
5. Se podrán inscribir hasta 16 atletas y definir los 12 que jugarán cada día antes del partido
8. Los casos que pudieran presentarse y que no estuvieran previsto en las presentes bases, serán resueltos por la Comisión Técnica del evento, visto los informes correspondientes y oído el parecer de las partes en conflicto.

## **BALONCESTO 3X3**

La puntuación será: 2 puntos por juego ganado, 1 punto por juego perdido y 0 punto por no comparecencia en el terreno.

En caso de empate en la puntuación final se procederá de la forma siguiente:

- Entre dos equipos: se decide por el resultado del juego celebrado entre ambos.
- Entre más de dos equipos: por el gol average entre los equipos empatados.
- De persistir el empate se utilizará el gol promedio teniendo en cuenta los resultados de los partidos jugados en el grupo por ambos equipos. Para cualquier variante a aplicar consultar las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA 1998 (D- clasificación de equipos, D.1- Procedimiento y D.2- Excepción).

La competencia se regirá por las reglas de la Federación Internacional de Baloncesto 3x3 (FIBA) con las últimas modificaciones y el Reglamento para los Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.

Los casos que pudieran presentarse y que no estuvieran previstos en las presentes bases, serán resueltos por la Comisión Técnica del evento, visto los informes correspondientes y oído el parecer de las partes en conflicto.

## **BALONMANO**

La competencia se regirá por las reglas de la Federación Internacional de Balonmano con las últimas modificaciones y el Reglamento para los Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.

Los equipos obtienen 3 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 punto por partido perdido.

Los casos que pudieran presentarse y que no estuvieran previstos en las presentes bases, serán resueltos por la Comisión Técnica del evento, visto los informes correspondientes y oído el parecer de las partes en conflicto

En caso de empate en la puntuación final se procederá de la forma siguiente:

- Resultado del partido o los partidos entre los equipos empatados.
- Resultados del gol average entre los equipos empatados.
- Resultados del gol average tomando en cuenta todos los partidos.
- Equipo con promedio de menos goles permitidos.
- Equipo con promedio de más goles anotados.
- Los partidos decididos por no presentación se anotan 10 a 0 a favor del equipo presente.

## **BEISBOL** **BASES**

1. Se podrán inscribir hasta 25 estudiantes, definiéndose en el Congresillo Técnico los 18 que definitivamente integrarán el equipo en cada juego. No se podrá dar alta a ningún estudiante que no aparezca en la planilla de inscripción en el congresillo. Es obligatoria la presentación del carnet de identidad de todos los participantes en el primer juego de cada equipo.
2. Se competirá por el sistema de eliminación simple. Para determinar los cabezas de pool, se tendrá en cuenta los resultados de la edición anterior.
3. Se jugará por las Reglas Oficiales de Béisbol. Se tendrá en cuenta el Reglamento de la 56 Serie Nacional de Béisbol
4. Los juegos se efectuarán a 7 entradas. Juego empatado en la 7ma entrada se aprueba la regla del Time Break a partir de la primera parte de la 8va entrada, el equipo a la ofensiva mantendrá su orden al bate y los últimos bateadores de la entrada anterior ocuparán la 2da y 1ra base respectivamente. En caso de continuar el empate después de haber consumido su turno al bate el equipo home club en las entradas sucesivas se mantiene el orden al bate de la entrada anterior hasta que el juego tenga decisión.
5. Se establece el nocaut beisbolero al concluir la 5ta entrada (diferencia de 10 carreras) y el súper nocaut en la tercera entrada (diferencia de 15 carreras).
6. Cuando un juego es suspendido por oscuridad y se encuentra empatado después de cinco entradas, se sellará el mismo y se continuará cuando así lo determine la Comisión Técnica.
7. Los casos de empate se decidirán sobre la base siguiente:
8. No existirá regulación en el uso de los lanzadores.
9. Se podrá utilizar el bateador designado.
10. Se puede utilizar indistintamente los bates de madera y aluminio. En el caso del bate de aluminio será de uso colectivo para ambos equipos.
11. Los implementos de juego en caso de carencias tendrán uso colectivo para ambos equipos.
12. Cualquier asunto no previsto en las Reglas Oficiales y en las presentes bases será resuelto por la Comisión Técnica, vistos los informes correspondientes y considerando las normas y reglamentaciones vigentes de la Federación Cubana de Béisbol.
13. Se prohíbe el uso de aretes, relojes, anillos, manillas para todos los integrantes de los equipos.
14. Cualquier jugador, director o asistente que sea expulsado de un juego, no podrá participar en el siguiente.

## **COMPETENCIA TEÓRICA**

Los equipos estarán formados por tres integrantes 2 del sexo masculino y 1 del sexo femenino, se realizarán 7 rondas de preguntas por sorteo, en la tercera ronda las preguntas serán dirigidas a las representantes femeninas de cada equipo. El equipo que no tenga representante femenina recibe 0 puntos en esa ronda.

Cada respuesta correcta suma 5 puntos a su equipo, las respuestas incorrectas 0 puntos y las preguntas que pueden tener 2 datos en las respuestas, se declaran de antemano por el jurado como preguntas con respuestas compartidas y se recibe 3 puntos por acertar en 1 de los datos solicitados. Al concluir la 7ma. ronda se procede a las preguntas de desempate entre los equipos empatados.

## **DOMINÓ**

Se competirá en cada sexo con una pareja por facultad, se aplicará lo establecido en esta convocatoria para los deportes con doble eliminación que será el sistema de competencia a utilizar.

Las parejas jugarán datas de 150 puntos.

Se utilizarán los juegos de dómimo hasta el doble nueve.

La “Capicúa” no puntuará doble.

## **FUTSAL**

### **BASES**

1. Se convoca la competencia en ambos sexos y cada equipo estará formado por 10 atletas como máximo y 8 como mínimo.
2. Se competirá por el sistema de todos contra todos a una vuelta.
3. La competencia se regirá por el Reglamento de Futsal de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA) y el Reglamento para Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.
4. Se otorgarán 3 puntos por juego ganado, 1 punto por partido empatado y 0 punto por juego perdido.
5. En caso de empate en puntos entre dos o más equipos, para cualquier lugar en discusión, tanto en la ronda eliminatoria como en la fase final, se decidirá aplicando la siguiente forma:
  - Si son dos los equipos, el juego entre ellos.
  - Si son más de dos:
    - a. Resultado de los partidos entre los equipos en cuestión.
    - b. Diferencia de goles entre los equipos en cuestión.
    - c. Cantidad de goles entre los equipos en cuestión.
    - d. Diferencia de goles tomando en cuenta todos los juegos.
    - e. Resultado de la competencia de Fair –Play.
6. Si uno de los equipos contendientes se retira de la competencia ó de un juego los adversarios se adjudicarán una victoria de 6:0 o su diferencia incluso superior si el equipo ganador había alcanzado un resultado más alto en el momento de la retirada del equipo.
7. Los aspectos no previstos en estas bases serán resueltos por la Comisión Técnica luego de analizar el informe correspondiente y oído el parecer de las partes en conflicto.

## **FÚTBOL- 11**

### **BASES**

1. Se competirá por el sistema de Eliminación Simple, aplicándose lo establecido en esta convocatoria para los deportes en que se aplique este sistema de competencia.
3. La competencia se regirá por el Reglamento de Futsal de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA) y el Reglamento para Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.
4. Todos los juegos deben tener definición, al concluir los 90 minutos de juego se pasará directo a la tanda de penales.
6. Si uno de los equipos contendientes se retira de la competencia o de un juego los adversarios se adjudicarán una victoria de 6:0 o su diferencia incluso superior si el equipo ganador había alcanzado un resultado más alto en el momento de la retirada del equipo.
7. Los aspectos no previstos en estas bases serán resueltos por la Comisión Técnica luego de analizar el informe correspondiente y oído el parecer de las partes en conflicto.

## **GIMNASIA AEROBIA**

### **Bases**

- 1-Se competirá en solo masculino y femenino, dúo, trío y quinteto.
  - a. El tiempo de duración de cada modalidades será de 1.30 seg.+ - 5 y del quinteto de 2.00 a 2.30 contemplándose la entrada y salida y 8 a 10 cambios de formación.
  - b. El orden de competencia será mediante sorteo en el congresillo técnico.
2. Se podrá participar con un equipo conformado con 12 atletas (incluyendo los suplentes).
3. Los equipos deben estar listos 1 hora antes de la competencia.
4. Las presentaciones se realizarán con acompañamiento musical utilizando cualquier tipo de música (instrumental, cantada, nacional o extranjera) la cual se debe llevar con carácter obligatorio en CD y memoria.
5. Los ejercicios se realizarán en los tres niveles (alto, medio y bajo) para evitar la monotonía y posibilitar mayor variedad en la estructura y combinación de los mismos.
6. Debe existir una perfecta concordancia con la música, en cuanto a ritmo, velocidad de ejecución e interpretación.
7. Los bailes no forman parte de la ejecución técnica de los ejercicios aerobios, por lo que no se debe abusar de ellos; así como la acrobacia. En estas competencias se pone de manifiesto: la fuerza, la resistencia, la coordinación, la movilidad articular, la coreografía y el carácter aerobio de los movimientos.
8. Los saltos y bailes solamente se pueden realizar hasta 16 tiempos en dos momentos diferentes de la coreografía (QUINTETO)

9. Los ejercicios seleccionados deben corresponderse con la preparación técnica y física de los participantes.
10. Se determinará la facultad ganadora a partir de la sumatoria de los puntos obtenidos en cada modalidad.
11. El jurado de cada una de las modalidades evaluará según el código de la Federación Internacional de Gimnasia Aerobia.
12. El vestuario adecuado será con Adornos pegados (no se admitirán flecos o adornos colgantes, ni exceso de pintura).
13. Los participantes deben llevar el cabello totalmente recogido.
14. El terreno de competencia será un área de: 10x10 m en solo, dúos y tríos y de 12 x 12 en quinteto.
15. Se entregará el poll de elementos y documentos oficiales (carnet de Identidad) a su llegada al evento nacional.
16. El trío estará conformado por tres (3) mujeres ó mixto a conveniencia y el quinteto podrá ser de mujeres o mixto con dos (2) hombres en el grupo.
17. Esta disciplina es considerada como deporte individual, aunque se premia por modalidad y Facultad.

## **MARATÓN**

La inscripción es sin límites de participantes, aportarán puntos a sus equipos los primeros 20 corredores de ambos sexos que arriben a la meta, Se puntuará por separado el maratón femenino y el maratón masculino.

Se aplicará el reglamento vigente por la federación internacional de Atletismo para esta disciplina.

## **QUIQUIMBOL**

Se podrán inscribir hasta 25 estudiantes, definiéndose en el Congresillo Técnico las 18 que definitivamente integrarán el equipo en cada juego. No se podrá dar alta a ningún estudiante que no aparezca en la planilla de inscripción en el congresillo. Es obligatoria la presentación del carnet de identidad de todos los participantes en el primer juego de cada equipo.

Se competirá por el sistema de todos contra todos.

Los juegos se efectuarán a 5 entradas. Juego empatado en la 5ta entrada se aprueba la regla del Time Break a partir de la primera parte de la 6ta entrada, el equipo a la ofensiva mantendrá su orden al bate y las últimas pateadoras de la entrada anterior ocuparán la 2da y 1ra base respectivamente. En caso de continuar el empate después de haber consumido su turno al bate el equipo home club en las entradas sucesivas se mantiene el orden al bate de la entrada anterior hasta que el juego tenga decisión.

No se establece el nocaut.

Los casos de empate se decidirán sobre la base siguiente:

- a- Dos equipos que tengan el mismo average de ganados y perdidos se decide el lugar por los resultados del juego efectuado entre sí a favor del ganador.
- b- Tres equipos empatados en un lugar con el mismo porcentaje de ganados y perdidos, determinará la posición final si uno de estos tres le ha ganado a los otros dos en el calendario regular y los dos restantes por el resultado del juego efectuado entre ellos.

De no existir decisión con el triple empate porque "A" le ganó a "B", "B" a "C" y "C" a "A": se aplicará el mejor porcentaje de carreras anotadas entre los innings jugados entre ellos durante el torneo, de continuar el empate se decidirá por el porcentaje de menos carreras permitidas.

- c- Cuatro equipos empatados en un lugar y uno le ganó a los otros tres, este ocupará el mejor puesto y a los otros se les aplicará la fórmula anterior.

-No se podrá utilizar la pateadora designada.

-Los implementos de juego en caso de carencias tendrán uso colectivo para ambos equipos.

-Cualquier asunto no previsto en las Reglas Oficiales y en las presentes bases será resuelto por la Comisión Técnica.

-Cualquier jugadora, director o asistente que sea expulsado de un juego, no podrá participar en el siguiente.

## **SOFTBOL**

-Se podrán inscribir hasta 25 estudiantes, No se podrá dar alta a ningún estudiante que no aparezca en la planilla de inscripción en el congresillo. Es obligatoria la presentación del carnet de identidad de todos los participantes en el primer juego de cada equipo.

-Se competirá por el sistema de eliminación simple. Para determinar los cabezas de pool, se tendrá en cuenta los resultados de la edición anterior.

-Los juegos se efectuarán a 5 entradas. Juego empatado en la 5ta entrada se aprueba la regla del Time Break a partir de la primera parte de la 6ta entrada, el equipo a la ofensiva mantendrá su orden al bate y las últimas pateadoras de la entrada anterior ocuparán la 2da y 1ra base respectivamente. En caso de continuar el empate después de haber consumido su turno al bate el equipo home club en las entradas sucesivas se mantiene el orden al bate de la entrada anterior hasta que el juego tenga decisión.

-No se establece el nocaut.

-No existirá regulación en el uso de las lanzadoras.

-No se podrá utilizar la bateadora designada.

-Se puede utilizar indistintamente los bates de madera y aluminio. En el caso del bate de aluminio será de uso colectivo para ambos equipos.

-Los implementos de juego en caso de carencias tendrán uso colectivo para ambos equipos.

-Cualquier asunto no previsto en las Reglas Oficiales y en las presentes bases será resuelto por la Comisión Técnica, vistos los informes correspondientes y considerando las normas y reglamentaciones vigentes de la Federación Cubana de Béisbol.

-Cualquier jugadora director o asistente que sea expulsado de un juego, no podrá participar en el siguiente.

## **VOLEIBOL**

### **BASES**

1. Se convoca la competencia en ambos
2. Para que un equipo pueda competir debe tener no menos de 6 jugadores en el terreno. De incumplirse este requisito se aplicará la regla establecida por la FIVB en cuanto a la no presentación.
3. Se jugarán tres sets a ganar 2 cada uno a 15 puntos.

4. La altura de la red será: Masculino...2.43 cms Femenino...2.24 cms.
5. La puntuación que se establece es:
  - 3 puntos para el ganador 3x0 o 3x1
  - 2 puntos para el ganador 3x2
  - 1 punto para el perdedor 2x3
  - 0 (cero) punto para el perdedor 0x3, 1x3 o por no presentación.
6. En caso de empate se decidirá de la forma siguiente:
  - a. En caso de igualdad de puntos se aplicará el sistema de coeficiente de tantos a favor entre tantos en contra (TF/TC), el que tenga el coeficiente mayor será el ganador.
  - b. Si se mantiene, por el ganador del juego efectuado entre los dos equipos empatados.
7. La competencia se regirá por las reglas vigentes aprobadas por la Federación Internacional de Voleibol (FIVB) y el Reglamento para los Eventos Deportivos Nacionales Universitarios.
8. Sólo podrán estar en el banco durante el juego los jugadores y su director.
9. Se jugará por el sistema de "Todos contra Todos".
10. Los casos que pudieran presentarse y que no estuvieran previstos en las presentes bases, serán resueltos por la Comisión Técnica, vistos los informes correspondientes.