

REGLAMENTO DE BASQUETBOL

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las selecciones de los planteles, organismos académicos, centros universitarios y unidades académicas, así como de coordinadores deportivos, representantes y porras de los mismos, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo de los convocados por la UAEM, en los 35 juegos deportivos selectivos universitarios 2016.

REGLA I EL BALON

ARTICULO 1.1	En ambas ramas se jugara con el balón oficial (varonil #7, femenil #6) proporcionado por el comité organizador.
ARTICULO 1.2	Cada equipo deberá presentar un balón en buen estado, además de sus balones para calentamiento.

REGLA II EQUIPOS PARTICIPANTES

ARTICULO 2.1	Para iniciar el juego deberán estar presentes 5 jugadores como mínimo por equipo dentro del terreno de juego y se podrán completar durante todo el juego. DEBERAN PRESENTAR LOS JUGADORES CUALQUIER IDENTIFICACION OFICIAL, CON FOTOGRAFIA LEGIBLE DE NO PRESENTAR ESTE DOCUMENTO NO PODRAN JUGAR.
ARTICULO 2.2	El coordinador deportivo, entrenador o responsable del equipo deberá anotar los nombres y números de la playera de los 12 jugadores en el acta de juego que participaran en el encuentro respectivo.
ARTICULO 2.3	El entrenador, auxiliar o responsable del equipo, deberán estar registrados en la cedula de inscripción así como en el acta de juego, de lo contrario no podrá permanecer en la zona técnica.
ARTICULO 2.4	Se tendrá una tolerancia de 15 minutos únicamente para el inicio del primer juego de la jornada, debiendo presentar 5 jugadores en el terreno de juego de lo contrario el resultado será partido perdido por default, anotando un resultado de 20 – 0. El equipo será dado de baja del evento
ARTICULO 2.5	El responsable del deporte tendrá en su poder las cedula de inscripción de los equipos, las cuales hará llegar al cuerpo arbitral que sancionara los juegos.
ARTICULO 2.6	Los diferentes Planteles de la Escuela Preparatoria, Organismos Académicos, Centros Universitarios, Unidades Académicas Profesionales e Instituciones Incorporadas solamente tendrán derecho de registrar un equipo por deporte y rama en deportes de conjunto y en deportes individuales COMO LO MARCA EL ARTICULO 4° DEL REGLAMENTO GENERAL DE LOS JDSU 2016.

REGLA III UNIFORME DE LOS JUGADORES

REGLA 3.1	Todos los equipos participantes deberán presentarse uniformados de la siguiente manera: A.- playera de color uniforme y número en la espalda y el frente. B.- short C.- calcetas D.- zapatos tenis
ARTICULO 3.2	Los equipos participantes tendrán numeradas sus playeras del 0 al 99 y con ese número jugaran todo el torneo.

REGLA IV ARBITRAJE

ARTICULO 4.1	El arbitraje será designado por la dirección de actividades deportivas de la UAEM.
ARTICULO 4.2	Las decisiones del cuerpo arbitral serán inapelables.
ARTICULO 4.3	El costo del arbitraje será como lo marca la convocatoria.

REGLA V DURACION DEL ENCUENTRO Y TIEMPOS FUERA

ARTICULO 5.1	El encuentro se compone de 4 periodos de 10 minutos cada uno, (tiempo corrido) con intervalos de 1 minuto entre el primero y segundo periodo (primera parte), entre el tercero y cuarto periodo (segunda parte), y antes de cada periodo extra. Habrá un intervalo de juego en la mitad del encuentro de 5 minutos de descanso.
ARTICULO 5.2	Los equipos tendrán derecho a 5 tiempos fuera de 1 minuto cada uno, los cuales se dividen de la siguiente manera: 2 tiempos fuera en la primera y segunda mitad del encuentro. 3 tiempos fuera en la tercer y cuarto periodo del encuentro.(no acumulables) 1 tiempo fuera durante cada periodo extra. <ul style="list-style-type: none"> Los tiempos fuera no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra (no son acumulables)

REGLA VI SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTICULO 6.1	El sistema de competencia que se empleara será: Round robin por grupos más semifinales y finales
--------------	---

REGLA VII DEFINICION DEL JUEGO

ARTICULO 7.1	En caso de que el encuentro terminara empatado en el tiempo normal, se empleara un periodo extra de 5 minutos, de persistir el empate, se utilizaran cuantos periodos extras sean necesarios hasta que haya un equipo ganador.
--------------	--

REGLA VIII CRITERIOS DE DESEMPATE

ARTICULO 8.1	A.- empate entre dos equipos se definirá por el juego entre si B.- empate entre tres o más equipos, se definirá por la diferencia de puntos a favor y en contra entre los equipos involucrados exclusivamente C.- en caso de persistir el empate se aplicara el average entre los equipos involucrados D.- si aún persiste el empate se definirá por los resultados totales del grupo E.- por último se definirá por un sorteo.
--------------	---

REGLA IX PUNTUACION

ARTICULO 9.1	Juego ganado	2 puntos
	Juego perdido	1 punto
	Juego perdido por default	BAJA

REGLA X TIEMPO DE TOLERANCIA

ARTICULO 10.1	Los equipos participantes tendrán un tiempo de tolerancia de 15 (quince) minutos, a partir de la hora programada, únicamente en el primer encuentro de la jornada, los siguientes juegos no tendrán tolerancia.
---------------	---

REGLA XI SANCIONES

**SE APLICARAN A JUGADORES, ENTRENADORES, AUXILIARES, COORDINADORES Y PERSONAS INVOLUCRADAS CON EL EQUIPO
EL EQUIPO SERA SANCIONADO CON LA PERDIDA DEL JUEGO CUANDO.**

ARTICULO 11.1	A.- presente para su encuentro menos de 5 jugadores. B.- participe un jugador que no esté debidamente registrado. C.- al expulsar a un jugador, entrenador o auxiliar del equipo y este no abandone el terreno de juego en el transcurso de un minuto. D.- participe un jugador sancionado	Perdida del encuentro
ARTICULO 11.2	Insultos o amenazas verbales a compañeros, contrarios, árbitros o público en general	2 juegos de suspensión
ARTICULO 11.3	Jugador reportado por descalificación por cualquier causa	Cumple con la descalificación
ARTICULO 11.4	En caso de reyerta en donde participen dos o más jugadores.	1 juego de suspensión
ARTICULO 11.5	Jugadores sustitutos (banca) que ingresen al terreno de juego ya sea para separar o agredir.	2 juegos de suspensión

CUALQUIER AGRESION FISICA UTILIZANDO FUERZA DESMEDIDA ESTANDO EL BALON O NO DE POR MEDIO.

ARTICULO 11.6	A.- contestar una agresión B.- dirigirse en forma airada o grosera al árbitro. C.- hacer señas o gesticular con comportamiento obsceno al árbitro, al adversario, a sus propios compañeros, a la tribuna e incluso cuando no se refiera a nadie. D.- juego brusco grave.	3 juegos de suspensión
---------------	---	------------------------

BAJA DEFINITIVA DEL EVENTO DEL O LOS JUGADORES QUE:

ARTICULO 11.7	A.- agredan físicamente a un compañero o contrario dentro o fuera de la cancha. (contacto físico) B.- agredan físicamente al cuerpo arbitral o miembro del comité organizador. (contacto físico) C.- participen los jugadores de ambos equipos en conato de riña.	Baja del evento
---------------	---	-----------------

BAJA DEFINITIVA DEL EQUIPO QUE:

ARTICULO 11.8	A.- alterar o falsificar datos de la cedula de registro que haya presentado. B.- suplantación de jugadores C.- cuando pierda un encuentro por default, y le serán anulados todos sus resultados de encuentros anteriores. D.- cuando el equipo decida retirarse antes del término del tiempo oficial del encuentro	Baja del evento
---------------	---	-----------------

DE LA ELEGIBILIDAD DE LOS PARTICIPANTES:

ARTICULO 12.1	A.- Los participantes deberán ser alumnos inscritos y vigentes en el ciclo escolar Agosto 2015 B - Febrero 2016 A, los alumnos que formen parte de las selecciones representativas de la UAEM podrán participar en este evento. Podrán participar los alumnos que se encuentren estudiando	Baja del evento
---------------	--	-----------------

	<p>un posgrado, B.- Los participantes solo podrán representar al Plantel de la Escuela Preparatoria, Organismo Académico, Centros Universitarios, Unidades Académicas Profesionales ó Institución Incorporada en la que se encuentren inscritos</p>	
NOTA:	<p>LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO EL PROPIO RIESGO DEL PARTICIPANTE.</p>	
TRANSITORIOS		
<p>Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador.</p>		

**ATENTAMENTE
PATRIA, CIENCIA Y TRABAJO**○

REGLAMENTO DE BEISBOL

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las selecciones de los planteles, organismos académicos, centros universitarios y unidades académicas, así como de coordinadores deportivos, representantes y porras de los mismos, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo de los convocados por la UAEM. en los 35 juegos deportivos selectivos universitarios 2016.

CAPITULO I EL REGISTRO Y PARTICIPACIÓN	
Artículo 1	Participarán únicamente los equipos que se encuentren oficialmente Inscritos.
Artículo 2	Los equipos participantes podrán registrar un máximo de 18 jugadores y Un mínimo de 12 jugadores.
Artículo 3	Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados y con zapatos de Béisbol ó Fútbol.
PARA PODER PARTICIPAR LOS JUGADORES DEBERAN PRESENTAR AL AMPAYER IDENTIFICACION OFICIAL CON FOTOGRAFIA LEGIBLE, DE NO PRESENTAR ESTE DOCUMENTO NO PODRAN JUGAR.	
Artículo 5	Los Equipos Tienen Una Tolerancia De 15 Minutos Exclusivamente Para El Primer Juego De La Jornada, Para Los Juegos Subsecuentes No Habr Tolerancia, Sí Al Término De Este Lapso No Están Presentes, Perderán Por Forfit Y Serán Dados De Baja Del Torneo.
Artículo 6	Los equipos que pierdan un partido por default causaran baja definitiva Del torneo.
Artículo 7	Los equipos participantes y sus integrantes se regirán por el Reglamento de la Federación Mexicana de Béisbol y el Universitario de Béisbol.
Artículo 8	Los Manager, Coach, Capitán Bat boy, deberán ser adscritos a la Escuela o Facultad que representan.
Artículo 9	Será indispensable el uso de casco protector para el bateador.
Artículo 10	No habrá bateador designado.
Artículo 11	En caso de un triple empate, se tomara en cuenta los siguientes criterios: dominio, diferencia de carreras, carreras admitidas y sorteo.
Artículo 12	Se podrán utilizar bats de aluminio y madera.
Artículo 13	El juego reglamentario será de siete entradas, a menos que se prolongue como resultado de un empate, el juego continuará hasta que: a) El equipo visitante anote más carreras que el equipo local al finalizar un Inninge completo. b) El equipo local anote la carrera del gane en un inning incompleto. c) Con una diferencia de 10 carreras al cierre de la cuarta entrada. d) Los partidos serán de un máximo de 2 horas y se suspenderá quedando el marcador como quedo al cierre de la última entrada, si al cierre de la última entrada persiste el empate se aplicara el criterio olímpico de (muerte súbita).
Artículo 14	Si un juego es dado por terminado, será un juego reglamentario: a) Si han completado cinco Innings. b) Si el equipo local ha anotado más carrera en 4 innings o 4 Innings y fracción que las que el club visitante haya anotado en cinco y medias Innigs completos. c) Si el equipo local anota la carrera del gane en un inning incompleto.
Artículo 15	a) Si un juego es dado por terminado, será un juego reglamentario: b) Si el equipo local anota la carrera del gane en su mitad del septimo Inning (o la mitad de un Innings extra, tras de un empate), el juego termina inmediatamente que se anota la carrera del gane.
CAPITULO II SISTEMA DE COMPETENCIA	

Artículo 16	<p>Se conformarán grupos de 4 equipos, en caso de que no se cumpla se determinara dependiendo del número de equipos inscritos.</p> <p>a) Las semifinales se jugarán, entre: Primer lugar grupo A, V.S. segundo lugar grupo C Primer lugar grupo B. V.S. segundo lugar grupo D</p> <p>b) La final la jugarán los equipos ganadores de los juegos antes mencionados y por tercer y cuarto lugar, jugarán los equipos perdedores</p>	
CAPITULO III DE LAS SANCIONES		
Artículo 17	Los jugadores y os integrantes de los equipos que violen los reglamentos de competencia se harán acreedores a:	
	a) jugada mal intencionada o peligrosa	Un juego de suspensión.
	b) decir palabras obscenas a los jugadores	Un juego de suspensión.
	c) agresión a un contrario	suspensión del torneo y un año de suspensión
	d) reclamar airadamente las decisiones del ampayer	Un juego de suspensión. dos juegos de suspensión
	e) reclamar con palabras soeces al ampayer	Suspensión definitiva del torneo.
	f) intento de agresión al ampayer,	Suspensión del torneo y
	g) agresión al ampayer	Suspensión de un año.
	h) presentarse en estado inconveniente	Suspensión del torneo.
	i) alinear en el line up a un jugador inconveniente	Suspensión del torneo al manager o capitán.
j) En caso de pelea campal	Baja a los equipos o al equipo.	
NOTA: LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERÁ BAJO SU PROPIO RIESGO.		
T R A N S I T O R I O S		
Los puntos no previstos en el presente Reglamento, serán resueltos por Comité Organizador de los 35 Juegos Deportivos Selectivos Universitarios 2016.		

REGLAMENTO DE FUTBOL ASOCIACION

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las Selecciones de los Planteles de Escuelas Preparatorias, así como de Coordinadores Deportivos, representantes y porras de las mismas, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo en los convocados por la UAEM. en los 35 juegos deportivos selectivos universitarios 2016.

REGLA I EL BALON

Artículo 1.1	Se deberá jugar con el balón oficial, proporcionado por el comité organizador
Artículo 1.2	<i>Cada equipo deberá presentar un balón en buen estado, además de sus balones para calentamiento.</i>

REGLA II EQUIPOS PARTICIPANTES

Artículo 2.1	Para iniciar el juego deberán estar presentes en el Terreno de Juego 7 jugadores como Mínimo, podrán completarse durante todo el encuentro.
Artículo 2.2	Los equipos tendrán derecho a realizar 7 cambios en el transcurso del partido, no puede reingresar un jugador sustituido.
Artículo 2.3	El entrenador, auxiliar o responsable del Equipo deberá estar debidamente registrados en la cedula de inscripción, así como en el acta de juego de lo contrario no podrá permanecer en la Zona Técnica.
Artículo 2.4	El entrenador, auxiliar o responsable del Equipo deberá proporcionar los nombres y números de los 18 jugadores que participaran en el encuentro respectivo.
Artículo 2.5	Se decretará Default por Ausencia, cuando existan menos de 7 jugadores, en el terreno de juego, el resultado será Partido perdido 2-0 y el equipo será dado de baja del evento anulándose todos sus resultados.
Artículo 2.6	Cuando el equipo por expulsión, lesión u otra causa se quede con 6 jugadores, perderá automáticamente el encuentro, en caso de que tenga el marcador a su favor perderá 2 a 0, y si el marcador es en su contra el marcador se respetara.
Artículo 2.7	Todos los equipos deberán presentar CULQUIER IDENTIFICACION OFICIAL CON FOTOGRAFIA LEGIBLE antes del inicio del juego. (Si no se presenta este documento no se podrá jugar).

REGLA III UNIFORME DE JUGADORES

Artículo 3.1	Los equipos participantes deberán presentarse uniformados de la siguiente manera: Playera Short Medias Espinilleras Zapatos de Fútbol.
--------------	---

REGLA IV ARBITRAJE

Artículo 4.1	El arbitraje será designado por el comité organizador de los juegos.
--------------	--

REGLA V TIEMPO DE TOLERANCIA

Artículo 5.1	Los equipos participantes tendrán una tolerancia de 15 minutos, a partir de la hora programada, (EXCLUSIVAMENTE EN EL PRIMER JUEGO DE LA JORNADA) Si al término de la tolerancia uno de los equipos no se presentara pierde el encuentro por 2 – 0 y será dado de baja del evento.
--------------	--

REGLA VI DURACION DEL PARTIDO

Artículo 6.1	Se jugarán dos tiempos de 45 minutos cada uno, en la Rama Varonil y 2 tiempos de 40 minutos en la Rama Femenil, con 15 minutos de descanso entre primero y segundo tiempo.
Artículo 6.2	En la fase de Semifinales en caso de empate en el tiempo regular se procederá a serie de 5 tiros penales por equipo con diferentes jugadores, si persiste el empate se realizara muerte súbita hasta que resulte un vencedor. En Finales en caso de empate en el tiempo regular, se jugarán dos tiempos extras de 10 minutos cada uno, Si persiste el empate se tirará una serie de 5 penalties por equipo con diferentes jugadores, si persiste el empate se realizará muerte súbita hasta que resulte un vencedor.
REGLA VII SISTEMA DE COMPETENCIA	
Artículo 7.1	El sistema de competencia que se empleara será de la siguiente manera: Round Robín por grupos más semifinales y finales.
REGLA VIII PUNTUACION	
Artículo 8.1	La puntuación por juego ganado, empatado o perdido será la siguiente: a) Juego Ganado 3 puntos b) Juego empatado 1 punto c) Juego perdido 0 puntos Juego perdido por default BAJA
REGLA IX CRITERIO DE DESEMPATE	
Artículo 9.1	En caso de empate entre dos o más equipos se considerarán los siguientes criterios: a) Diferencia de goles b) Goles a favor entre goles en contra (average) c) Resultados entre sí d) mayor número de goles anotados e) menor número de goles recibidos f) sorteo (volado)
SANCIONES	
REGLA X AMONESTACIONES	
Artículo 10.1	Conducta incorrecta de los jugadores: a) Entrar al terreno de juego sin autorización b) Cambiar su puesto con el portero sin avisar (amonestación) c) Infringir con persistencias las reglas del juego (amonestación) d) Protestar las decisiones del árbitro (amonestación) e) Protestar las decisiones de los jueces de línea. f) Hacer tiempo de forma deliberada (amonestación) g) Demorar la reanudación del juego. h) Impedir al portero el despeje del balón i) Bailar, saltar, gesticular, con el fin de distraer o estorbar la ejecución de un saque de banda o de esquina. j) Apoyarse en los hombros de un portero para cabecear un balón. Desaprobar con palabras o gestos las decisiones del árbitro (amonestación) k) Burlarse de un adversario. l) Provocar de cualquier forma a un compañero o contrario m) Simular una falta o lesión. n) Llevarse el balón o alejarlo después de marcar una falta Cortar un avance comprometedor con las manos
Artículo 10.2	Los jugadores que acumulen 2 amonestaciones en el mismo encuentro, serán expulsados del terreno de juego, sin sufrir mayor sanción, en este caso las tarjetas serán acumulativas. Los jugadores que acumulen 3 tarjetas amarillas en diferentes encuentros, serán sancionados con 1 partido de suspensión.

REGLA XI EXPULSIÓN Y/O DESCALIFICACIÓN DEL EQUIPO

Artículo 11.1	<p>Conducta violenta: Dos juegos de suspensión.</p> <p>a) Golpear con la mano, codo o rodilla o cabeza a un adversario. b) Derribar con las manos, en forma violenta a un adversario c) Golpear a un adversario con un balón u objeto d) Jalar de los cabellos o brazos a aun adversario sin estar de por medio el balón (tres juegos de suspensión)</p>
---------------	--

	<p style="text-align: center;">Conducta injuriosa o grosera:</p> <p>a) Agredir a integrantes del comité organizador y cuerpo arbitral (un año de suspensión).</p> <p>De las porras:</p> <p>a) Invasión a la cancha (el equipo pierde el juego) b) Agresión en cualquiera de sus formas (el equipo es dado de baja). c) Agresión a contrarios y cuerpo arbitral (el equipo es dado de baja).</p>
--	--

Artículo 11.2	<p>a) Con el árbitro o jueces de línea (dos juegos de suspensión). b) Con el Público haciendo señas obscenas diciendo... (dos juegos de suspensión) c) Intentar o agredir al cuerpo arbitral (de dos a ocho juegos de suspensión, según la gravedad) d) Agredir por cualquier medio a un adversario (4 juegos de suspensión). e) Agredir al público (cuatro juegos de suspensión). f) Participar activamente en una riña, siendo claramente identificado (cuatro juegos de suspensión) g) Dar una patada a un adversario sin estar de por medio el balón (tres juegos de suspensión) h) Intento de riña i) Exista suplantación de jugadores. j) Alterar la cedula de inscripción emitida por el comité organizador.</p>
---------------	--

NOTA: LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO SU PROPIO RIESGO
TRANSITORIOS
Los aspectos no contemplados en el presente, serán resueltos por el Comité Organizador.

A t e n t a m e n t e
“Patria, Ciencia y Trabajo”



REGLAMENTO DE VOLEIBOL DE PLAYA

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las selecciones de los planteles, organismos académicos, centros universitarios y unidades académicas profesionales, así como de coordinadores deportivos, representantes y porras de los mismos, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo de los 35 JDSU 2016 convocados por la UAEM.

REGLA I EQUIPOS PARTICIPANTES

Artículo 1.1	Un equipo se compone exclusivamente por dos jugadores.
Artículo 1.2	Solamente los jugadores registrados en el acta tienen el derecho de participar en el partido.
Artículo 1.3	Uno de los jugadores es el capitán quien será indicado en el acta de juego.
Artículo 1.4	No se permite a los Jugadores recibir asistencia externa o instrucciones durante el partido.
Artículo 1.5	Deberán Presentar Los Jugadores Cualquier Identificación Oficial, Con Fotografía Legible De No Presentar Este Documento No Podrán Jugar.

REGLA II UNIFORME DE LOS JUGADORES

Artículo 2.1	Se compone de un pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o "tank top" es opcional excepto cuando sea especificado por las Normativa de la Competición. Los jugadores pueden llevar gorra/cubrirse la cabeza.
Artículo 2.2	Los jugadores de un equipo determinado deben usar uniformes del mismo color y estilo de acuerdo a las regulaciones del torneo. Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
Artículo 2.3	Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando sea autorizado por el primer Árbitro.
Artículo 2.4	Las camisetas de los jugadores (o pantalones cortos si se juega sin camiseta) deben estar numeradas 1 y 2.
Artículo 2.5	El número debe estar situado en el pecho (o en la parte frontal del pantalón)

REGLA III EL CAPITAN

Artículo 3.1	El capitán del equipo es responsable de mantener la conducta y disciplina de equipo.
Artículo 3.2	ANTES DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo: a) Firma el acta b) Representa su equipo en el sorteo.
Artículo 3.3	Durante el partido, solo el capitán en pista está autorizado a hablar con los árbitros mientras el balón no esté en juego en los siguientes tres casos: Para preguntar por una explicación en la aplicación o interpretación del Reglamento; si la explicación no satisface al capitán, el capitán debe inmediatamente informar al primer árbitro su deseo a protestar; A pedir autorización: a) para cambiar uniformes o equipamiento b) para verificar el número del jugador al saque c) para comprobar, la red, el balón, la superficie, etc. d) a resituar una línea del campo Si el capitán previamente solicitó un Protocolo de Protesta mediante el primer árbitro y éste no ha sido exitosamente resuelto en el momento en que ocurrió, tiene el derecho de confirmar con una protesta formal escrita, registrada en el acta al final el partido.

REGLA IV DURACION DEL ENCUENTRO

Artículo 4.1	El encuentro lo gana el equipo que gana dos sets a 21 tantos En caso de empate 1 1, el set decisivo (el 3º) se juega a 15 puntos con un ventaja mínima de dos puntos.
--------------	--

REGLA V EL ARBITRJE

Artículo 5.1	El arbitraje será designado por la dirección de actividades deportivas de la UAEM.
Artículo 5.2	Las decisiones del cuerpo arbitral serán inapelables.
Artículo 5.3	El costo del arbitraje será como lo marca la convocatoria.

REGLA V1 SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 6.1	El sistema de competencia que se empleara será: Round robín por grupos más semifinales y finales Se jugará a ganar 2 de 3 sets.
--------------	---

REGLA V1I CRITERIOS DE DESEMPAE

Artículo 7.1	a.- Mayor número de puntos. b.- Mayor cociente entre puntos favor entre puntos en contra. c.- Mayor cociente de sets a favor entre sets en contra. d.- Juego entre sí.
--------------	---

REGLA V1II PUNTUACION

Artículo 8.1	Juego ganado	2 puntos
	Juego perdido	1 punto
	Juego perdido por default	BAJA

REGLA IX TIEMPO DE TOLERANCIA

Artículo 9.1	Los equipos participantes tendrán un tiempo de tolerancia de 15 (quince) minutos, a partir de la hora programada, únicamente en el primer encuentro de la jornada, los siguientes juegos no tendrán tolerancia.
--------------	---

REGLA X SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
CONDUCTA GROSERA (MISMO SET)	Primera	Cualquier Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
	Segunda	Mismo Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
	Tercera	Mismo Miembro	Expulsión	Roja+ Amarilla juntas	Equipo declarado incompleto por el set
CONDUCTA GROSERA (NUEVO SET)	Primera	Cualquier Miembro	Castigo	Roja	Un punto y saque para el rival
CONDUCTA OFENSIVA	Primera	Cualquier Miembro	Expulsión	Roja+ Amarilla juntas	Equipo declarado incompleto por el set
	Segunda	Cualquier Miembro	Descalificación	Roja+ Amarilla Separadas	Equipo declarado incompleto por el partido
AGRESION	Primera	Cualquier Miembro	Descalificación	Roja+amarilla separadas	Equipo declarado incompleto por el partido

REGLA X1 SANCIONES AMONESTACION POR DEMORA

CATEGORIAS	FRECUENCIA	INFRACTOR	MEDIDAS DISUASORIAS O SANCION	TARJETAS	CONSECUENCIA
DEMORA	Primera	Cualquier Miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual N° 25 con tarjeta amarilla	Prevención – no castigo
	Segunda	Cualquier Miembro del equipo	Amonestación por Demora	Señal manual N° 25 con tarjeta roja	Un punto y saque para el rival

REGLA XII BAJA DEFINITIVA DEL EVENTO CUANDO

Artículo 12.1	<p>A.- agredan físicamente a un compañero o contrario dentro o fuera de la cancha. (contacto físico)</p> <p>B.- agredan físicamente al cuerpo arbitral o miembro del comité organizador. (contacto físico)</p> <p>C.- participen los jugadores de ambos equipos en conato de riña.</p> <p>D.- alterar o falsificar datos de la cedula de registro que haya presentado.</p> <p>E.- suplantación de jugadores</p> <p>F.- cuando pierda un encuentro por default, y le serán anulados todos sus resultados de encuentros anteriores.</p> <p>G.- cuando el equipo decida retirarse antes del término del tiempo oficial del encuentro</p>
---------------	---

REGLA XIII ELIGIBILIDAD DE LOS PARTICIPANTES

Artículo 13.1	<p>A.- Los participantes deberán ser alumnos inscritos y vigentes en el ciclo escolar Agosto 2015 B - Febrero 2016 A, los alumnos que formen parte de las selecciones representativas de la UAEM podrán participar en este evento. Podrán participar los alumnos que se encuentren estudiando un posgrado,</p> <p>B.- Los participantes solo podrán representar al Plantel de la Escuela Preparatoria, Organismo Académico, Centros Universitarios, Unidades Académicas Profesionales ó Institución Incorporada en la que se encuentren inscritos.</p>
NOTA:	LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO EL PROPIO RIESGO DEL PARTICIPANTE.

TRANSITORIOS

Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador.
--

A t e n t a m e n t e
"Patria, Ciencia y Trabajo"

ARTICULO 9.5	<p>Tarjeta Amarilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en forma estimada brusca. • Infringir con persistencia las reglas del juego. • Sujetar o empujar a un adversario cortando un avance prometedor. • Jugar el balón con la mano cortando un avance prometedor. • Sujetar a un adversario impidiéndole que este se apodere del balón. • Jugar el balón con la mano intentando marcar un gol.
ARTICULO 9.6	<p>Son faltas de segundo grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador no será suspendido ningún partido por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por impedir una oportunidad manifiesta de marcar un gol, de manera ilegal. • Acumulación de 2 amonestaciones en el juego.
	Faltas de segundo grado
ARTICULO 9.7	<p>Son Faltas de tercer grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador será sancionado con un partido de suspensión por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego brusco grave • Insultar a un adversario. • Por hacer señas obscenas al público. • Por incitar o inducir a causar daño a jugadores adversarios.
	Faltas de tercer grado
ARTICULO 9.8	<p>Son Faltas de cuarto grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador será sancionado con dos partidos de suspensión por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insultar al árbitro. • Participar en el partido con el registro alterado. • Por conducta violenta durante un juego. • Escupir a otra persona.
	Faltas de cuarto grado
ARTICULO 9.9	<p>Son Faltas de quinto grado las que reportan como expulsiones definitivas jugador o equipo será expulsado del torneo y/o consignados al comité de honor y justicia correspondiente, sea el caso por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agredir a un adversario. • Intento de agresión a un adversario. • Agredir a un compañero. • Agredir al cuerpo arbitral. • Intento de agresión al cuerpo arbitral. • Intento de agresión a cualquier persona del comité organizador. • Agredir al público. • Participar activamente en una riña. • Maltratar o destruir las instalaciones.
	Faltas de quinto grado
ARTICULO 10	<p>Perderán por ausencia, los equipos que no se presenten a la hora señalada con sus jugadores debidamente uniformados y registrados.</p>
ARTICULO 11	<p>Perderán los equipos que se queden con menos de cuatro jugadores durante un encuentro. En caso de que fuera ganado o estuviera empatado, perderá por 5-0; en caso contrario, prevalecerá el marcador.</p>

REGLAMENTO DE FÚTBOL RÁPIDO

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las Selecciones de los Planteles de Escuelas Preparatorias, así como de Coordinadores Deportivos, representantes y porras de las mismas, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo en los 35 JDSU 2016 convocados por la UAEM.

REGLA I BALON.

REGLA 1.1	Cada equipo deberá presentar, antes del inicio de cada encuentro, un balón y el comité organizador 2 balones del No. Cuatro (4) en buenas condiciones y estar siempre disponible.
REGLA 1.2	Cada equipo deberá presentar sus balones respectivos para calentamiento.
REGLA 1.3	Se jugara con el balón oficial proporcionado por el comité organizador.
REGLA 1.3.1	Los equipos serán los responsables de recuperar los balones que salgan del terreno de juego. (volados)

REGLA II EQUIPOS PARTICIPANTES.

REGLA 2.1	ANTES DEL INICIO DE CADA ENCUENTRO LOS INTEGRANTES DE CADA EQUIPO DEBERAN PRESENTAR UNA IDENTIFICACION OFICIAL CON FOTORAFIA LEGIBLE, DE NO PRESENTAR ESTE DOCUMENTO NO PODRAN JUGAR. Para iniciar el encuentro deberán estar presentes 6 jugadores como mínimo en el terreno de juego y podrán completarse durante todo el juego.
REGLA 2.2	Los cambios serán ilimitados.
REGLA 2.3	El Coordinador deportivo, entrenador, auxiliar o responsable del Equipo, deberá estar debidamente registrados en la cedula de inscripción, así como en el acta de juego, de lo contrario no podrá permanecer en la Zona Técnica, así como personas ajenas a los equipos.
REGLA 2.4	Si en el transcurso del encuentro los jugadores son sancionados con castigo de tiempo, el mínimo para continuar jugando será de cuatro (4) incluyendo el portero.
REGLA 2.5	El coordinador deportivo, entrenador, auxiliar o responsable del Equipo deberá proporcionar los nombres y números de los 12 jugadores que participaran en el encuentro respectivo.
REGLA 2.6	Se decretará Default por Ausencia, cuando existan menos de 6 jugadores, en el terreno de juego, el resultado será Partido perdido y el equipo será dado de baja del evento anulándose todos sus resultados

REGLA III DE LOS UNIFORMES.

REGLA 3.1	El equipo usual de un jugador de campo consiste en: Playera, con número en la espalda, short, Medias, espinilleras (obligatorias), y zapatos tenis.
REGLA 3.2	El tenis deberá tener una suela lisa o cualquier diseño para este Deporte. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un jugador participar con zapatos de futbol soccer, de vestir aun con suela de goma y mucho menos sin zapatos.

REGLA IV ARBITRAJE.

	El arbitraje será designado por el comité organizador, y costeadado como lo marca la convocatoria.
ARTICULO 4.1	a).- Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego. b).- Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el

	<p>partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o de otros motivos. En tales casos hará llegar un informe al responsable del deporte.</p> <p>c).- Desde el momento en que ingrese al terreno de juego, él árbitro amonestará a todo jugador que observe una conducta inconveniente o incorrecta, y si reincide, lo expulsará reportando el nombre o (es) en el acta de juego.</p> <p>d).- Interrumpirá el juego si estima que algún jugador a sufrido Lesiones de importancia. En este caso, lo hará transportar fuera del terreno de juego y reanudará el mismo inmediatamente con balón a tierra.</p> <p>e).- Expulsará del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, o si actúa con propósitos injuriosos o groseros y es culpable de cometer 5 faltas personales en el transcurso del encuentro.</p>
--	---

REGLA V TIEMPO DE TOLERANCIA

ARTICULO 5.1	<p>Las instituciones participantes tendrán una tolerancia de 15 minutos, a partir de la hora programada, (EXCLUSIVAMENTE EN EL PRIMER ENCUENTRO DE LA JORNADA), para los juegos subsecuentes no habrá tolerancia. Si al término de la tolerancia uno de los equipos no se presentara pierde el encuentro y será dado de baja del evento de manera automática siendo anulados sus resultados.</p>
ARTICULO 5.2	<p>La duración del partido es de cuatro cuartos de diez (10) minutos cada uno, sujetos a los Sigüientes:</p> <p>a).- El reloj de juego deberá detenerse cuando los árbitros lo indiquen o estimen necesario</p> <p>b).- La duración de cada cuarto deberá ser prolongada si es necesario a fin de permitir la ejecución de un tiro de castigo (shoot out) o tiro penal.</p> <p>c).- A cada equipo se le permitirá un tiempo fuera en cada cuarto de juego (no acumulable). Este será solicitado por un jugador que esté participando en el juego y deberá ser requerido a los árbitros haciendo una señal de "T", con ambas manos. Este tiempo fuera será solicitado en un paro normal de tiempo y que dicho equipo este en posesión del balón o cuando el mismo esté en poder del portero en su área penal. (30 seg.)</p> <p>d).- Si el portero pide tiempo fuera en un momento inadecuado o bien cuando ya lo haya solicitado anteriormente su equipo el árbitro suspenderá el juego y otorgará un tiro libre a favor del equipo opositor, en la mitad del círculo fuera de su área penal; o bien si un jugador de campo lo solicita en un momento inadecuado o cuando ya lo haya solicitado su equipo, el árbitro suspenderá el juego y otorgará tiro libre a favor del equipo opositor en el lugar donde se encontraba el balón al momento de ser solicitado el tiempo fuera. Los árbitros podrán detener el juego (tiempo fuera de los árbitros) en cualquier situación de aclaración, incluyendo informar a jugadores y público.</p>

REGLA VI DURACION DEL ENCUENTRO

ARTICULO 6.1	<p>La duración del partido es de cuatro cuartos de diez (10) minutos cada uno. Si el encuentro termina empatado, se tiraran tres (3) shot out por diferente jugador, de persistir este, se realizara muerte súbita hasta que exista un equipo vencedor. Una vez concluido el encuentro los equipos inmediatamente deben abandonar el área técnica para así dar paso al siguiente equipo.</p>
---------------------	--

REGLA VII PUNTUACIÓN

ARTICULO 7.1	<ul style="list-style-type: none"> - Se otorgarán tres puntos al equipo ganador en juego normal. - Se otorgarán cero puntos al equipo perdedor en juego normal. - Se otorgará dos puntos al equipo ganador en shot out. - Se otorgará un punto al equipo perdedor en shot out.
---------------------	--

REGLA VIII CRITERIO DE DESEMPATE

ARTICULO 8.1	<ul style="list-style-type: none"> a) Juego entre sí b) diferencia de goles c) porcentaje de goles d) de persistir el empate, en tres o más equipo Porcentaje de goles en contra entre los involucrados. e) de seguir empatados porcentaje entre los equipos del grupo . f) Mayor número de goles anotados menor número de goles recibidos. g) Mayor número de goles anotados menor número de goles recibidos. h) Por ú sorteo o volado.
---------------------	--

REGLA IX REGLAMENTO DE SANCIONES.

ARTICULO 9.1	El comité organizador por medio del responsable de Fútbol Rápido es el órgano facultado para imponer las sanciones a que se refiere el presente reglamento, serán aplicables a los jugadores, cuerpo técnico, coordinadores deportivos, entrenadores, auxiliares, directivos, porra y público en general que participen, acatarán las sanciones impuestas de conformidad en base al reglamento general y legislación universitaria.
ARTICULO 9.2	El responsable del deporte se basara en el reporte arbitral para imponer las sanciones correspondientes.
ARTICULO 9.3	El árbitro es la máxima autoridad antes durante y después del juego por tanto exigirá absoluto respeto a todas las personas que presencien un partido.
ARTICULO 9.4	<p>Las faltas que cometan los jugadores y demás personas que se mencionan en este reglamento, se clasifican como a continuación se indica:</p> <p>Tarjeta Azul. Conducta Incorrecta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desaprobar una decisión arbitral. • No colocarse a la distancia señalada en un tiro libre. • Perder tiempo en forma deliberada. • Demorar la reanudación del juego. • Impedir que el guardameta despeje el balón. • No acatar diligentemente una disposición arbitral. • Fingir una falta. • Simular una lesión. • Alejar el balón después de haberse marcado una falta. • Burlarse de un adversario. • Provocar a un adversario. • Engañar con la voz a un adversario. • Faltar el respeto a un adversario. • Faltar el respeto a un compañero. • Realizar una sustitución indebida. • Capitán por conducta antideportiva de la porra

ARTICULO 9.5	<p>Tarjeta Amarilla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en forma estimada brusca. • Infringir con persistencia las reglas del juego. • Sujetar o empujar a un adversario cortando un avance prometedor. • Jugar el balón con la mano cortando un avance prometedor. • Sujetar a un adversario impidiéndole que este se apodere del balón. • Jugar el balón con la mano intentando marcar un gol.
ARTICULO 9.6	<p>Son faltas de segundo grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador no será suspendido ningún partido por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por impedir una oportunidad manifiesta de marcar un gol, de manera ilegal. • Acumulación de 2 amonestaciones en el juego.
	Faltas de segundo grado
ARTICULO 9.7	<p>Son Faltas de tercer grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador será sancionado con un partido de suspensión por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego brusco grave • Insultar a un adversario. • Por hacer señas obscenas al público. • Por incitar o inducir a causar daño a jugadores adversarios.
	Faltas de tercer grado
ARTICULO 9.8	<p>Son Faltas de cuarto grado las que reportan como expulsiones definitivas y el jugador será sancionado con dos partidos de suspensión por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insultar al árbitro. • Participar en el partido con el registro alterado. • Por conducta violenta durante un juego. • Escupir a otra persona.
	Faltas de cuarto grado
ARTICULO 9.9	<p>Son Faltas de quinto grado las que reportan como expulsiones definitivas jugador o equipo será expulsado del torneo y/o consignados al comité de honor y justicia correspondiente, sea el caso por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agredir a un adversario. • Intento de agresión a un adversario. • Agredir a un compañero. • Agredir al cuerpo arbitral. • Intento de agresión al cuerpo arbitral. • Intento de agresión a cualquier persona del comité organizador. • Agredir al público. • Participar activamente en una riña. • Maltratar o destruir las instalaciones.
	Faltas de quinto grado
ARTICULO 10	<p>Perderán por ausencia, los equipos que no se presenten a la hora señalada con sus jugadores debidamente uniformados y registrados.</p>
ARTICULO 11	<p>Perderán los equipos que se queden con menos de cuatro jugadores durante un encuentro. En caso de que fuera ganado o estuviera empatado, perderá por 5-0; en caso contrario, prevalecerá el marcador.</p>

ARTICULO 12	Perderán los equipos que abandonen el terreno de juego antes de terminar el tiempo reglamentario. Se castigara igual que en el ART. 11.
ARTICULO 13	Si un coordinador deportivo, entrenador, auxiliar, jugador, representante, o porra de un equipo es identificado en la tribuna o en los alrededores de la cancha insultando al cuerpo arbitral, coordinadores o adversarios, previo aviso al capitán se suspenderá su partido y perderá el juego 5-0
ARTICULO 14	El equipo que haga participar a jugadores no registrados castigados o suplante a jugadores, perderá el juego como lo indica el artículo 11. Además el equipo será dado de baja del torneo.
ARTICULO 15	Cuando un partido iniciado sea suspendido por causas de fuerza mayor, y quede interrumpido por más de 15 minutos, si ya se jugó más del 50% el marcador queda como estaba y si se ha jugado menos del 50% el partido se reanudará, jugándose el tiempo faltante.

LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO EL PROPIO RIESGO DEL PARTICIPANTE.

TRANSITORIO.

LOS ASPECTOS NO CONTEMPLADOS EN EL PRESENTE, SERAN RESUELTOS POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.

**ATENTAMENTE
PATRIA, CIENCIA Y TRABAJO**



REGLAMENTO DE HAND BALL

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las selecciones de los planteles, organismos académicos, centros universitarios y unidades académicas, así como de coordinadores deportivos, representantes y porras de los mismos, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo de los convocados por la UAEM, en los 35 juegos deportivos selectivos universitarios 2016.

REGLA I EL BALON

ARTICULO 1.1	En ambas ramas se jugara con el balón oficial (femenil #2 y varonil #3) proporcionado por el comité organizador.
ARTICULO 1.2	Cada equipo deberá presentar un balón en buen estado, además de sus balones para calentamiento.

REGLA II EQUIPOS PARTICIPANTES

ARTICULO 2.1	Para iniciar el juego deberán estar presentes 7 jugadores como mínimo por equipo dentro del terreno de juego de los 14 inscritos y se podrán completar durante todo el juego. DEBERAN PRESENTAR LOS JUGADORES CUALQUIER IDENTIFICACION OFICIAL, CON FOTOGRAFIA LEGIBLE DE NO PRESENTAR ESTE DOCUMENTO NO PODRAN JUGAR.
ARTICULO 2.2	El entrenador o responsable del equipo deberá anotar los nombres y números de la playera de los 14 jugadores en el acta de juego que participaran en el encuentro respectivo.
ARTICULO 2.3	El entrenador, auxiliar o responsable del equipo, deberán estar registrados en la cedula de inscripción así como en el acta de juego, de lo contrario no podrá permanecer en la zona técnica.
ARTICULO 2.4	Se tendrá una tolerancia de 15 minutos para el inicio del primer juego debiendo presentar 7 jugadores en el terreno de juego de lo contrario el resultado será partido perdido 2 - 0. El equipo será dado de baja del evento y sus resultados serán anulados.
ARTICULO 2.5	El responsable del deporte tendrá en su poder las cedula de inscripción de los equipos, las cuales hará llegar al cuerpo arbitral que sancionara los juegos.
ARTICULO 2.6	Los diferentes Planteles de la Escuela Preparatoria, Organismos Académicos, Centros Universitarios, Unidades Académicas Profesionales e Instituciones Incorporadas solamente tendrán derecho de registrar un equipo por deporte y rama en deportes de conjunto y en deportes individuales COMO LO MARCA EL ARTICULO 4° DEL REGLAMENTO GENERAL DE LOS Juegos Deportivos Selectivos Universitarios 2016.

REGLA III UNIFORME DE LOS JUGADORES

REGLA 3.1	Todos los equipos participantes deberán presentarse uniformados de la siguiente manera: A.- playera con numero en la espalda y el frente (color uniforme) B.- short C.- calcetas D.- zapatos tenis
ARTICULO 3.2	Los equipos participantes tendrán numeradas sus playeras del 0 al 99 y con ese número jugaran todo el torneo

REGLA IV ARBITRAJE

ARTICULO 4.1	El arbitraje será designado por la dirección de actividades deportivas de la UAEM.
ARTICULO 4.2	Las decisiones del cuerpo arbitral serán inapelables.

ARTICULO 4.3	El costo del arbitraje será como lo marca la convocatoria.
---------------------	---

REGLA V DURACION DEL ENCUENTRO Y TIEMPOS FUERA

ARTICULO 5.1	El encuentro se compone de 2 periodos de 20 minutos cada uno, (tiempo corrido) Habrá un intervalo de juego en la mitad del encuentro de diez minutos de descanso.
---------------------	--

ARTICULO 5.2	Los equipos tendrán derecho a 2 tiempos fuera de 1 minuto cada uno, los cuales serán 2 en cada periodo. 1 tiempo fuera en tiempo extra.
---------------------	--

ARTICULO 5.3	Si debe continuarse un partido empatado hasta que gane un equipo, después de un descanso de 5 minutos, se sortea de nuevo la elección del campo o del saque de centro. El tiempo de las prórrogas durará 2 x 5 minutos para todos los equipos, con un tiempo de descanso de un minuto entre ellos. Los equipos cambiarán de campo al finalizar el primer tiempo. Si el partido continúa empatado después de esta primera prórroga tiene lugar una segunda, después de 5 minutos de descanso y un nuevo sorteo, con una duración de 2 x 5 minutos (un minuto de descanso entre ellos). Si el partido sigue aún empatado se procederá a un sorteo.
---------------------	---

REGLA VI SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTICULO 6.1	El sistema de competencia que se empleara será: Round robín por grupos más semifinales y finales
---------------------	---

REGLA VII CRITERIOS DE DESEMPATE

ARTICULO 7.1	a) Diferencia de goles b) Goles a favor entre goles en contra (average) c) Resultados entre sí d) mayor número de goles anotados e) menor número de goles recibidos f) sorteo (volado)
---------------------	---

REGLA VIII PUNTUACION

ARTICULO 8.1	Juego ganado	2 puntos
	Juego empatado	1 punto
	Juego perdido	0 puntos
	Juego perdido por default	Baja

REGLA IX TIEMPO DE TOLERANCIA

ARTICULO 9.1	Los equipos participantes tendrán un tiempo de tolerancia de 15 (quince) minutos, a partir de la hora programada, únicamente en el primer encuentro de la jornada, los siguientes juegos no tendrán tolerancia.
---------------------	--

REGLA X SANCIONES

**SE APLICARAN A JUGADORES, ENTRENADORES, AUXILIARES, COORDINADORES Y PERSONAS INVOLUCRADAS CON EL EQUIPO
EL EQUIPO SERA SANCIONADO CON LA PERDIDA DEL JUEGO CUANDO.**

ARTICULO 10.1	A.- presente para su encuentro menos de 7 jugadores. B.- participe un jugador que no esté debidamente registrado. C.- al expulsar a un jugador, entrenador o auxiliar del equipo y este no abandone el terreno de juego en el transcurso de un minuto. D.- participe un jugador sancionado	Perdida del encuentro
ARTICULO 10.2	Insultos o amenazas verbales a compañeros, contrarios, árbitros o público en general.	2 juegos de suspensión
ARTICULO 10.3	Jugador reportado por descalificación por cualquier causa	Cumple con la descalificación

ARTICULO 10.4	<i>En caso de reyerta en donde participen dos o más jugadores.</i>	1 juego de suspensión
ARTICULO 10.5	<i>Jugadores sustitutos (banca) que ingresen al terreno de juego ya sea para separar o agredir.</i>	2 juegos de suspensión

ARTICULO XI CUALQUIER AGRESION FISICA UTILIZANDO FUERZA DESMEDIDA ESTANDO EL BALON O NO DE POR MEDIO.

ARTICULO 11.1	<i>A.- contestar una agresión B.- dirigirse en forma airada o grosera al árbitro. C.- hacer señas o gesticular con comportamiento obsceno al árbitro, al adversario, a sus propios compañeros, a la tribuna e incluso cuando no se refiera a nadie. D.- juego brusco grave.</i>	3 juegos de suspensión
----------------------	---	-------------------------------

ARTICULO XII BAJA DEFINITIVA DEL EVENTO DEL O LOS JUGADORES QUE:

ARTICULO 12.1	<i>A.- agreden físicamente a un compañero o Contrario dentro o fuera de la cancha. (contacto físico) B.- agreden físicamente al cuerpo arbitral o miembro del comité organizador. (Contacto físico). C.- participen los jugadores de ambos equipos en conato de riña.</i>	Baja del evento
----------------------	---	------------------------

BAJA DEFINITIVA DEL EQUIPO CUANDO:

ARTICULO 12.2	<i>A.- alterar o falsificar datos de la cedula de registro que haya presentado. B.- suplantación de jugadores C.- cuando pierda un encuentro por default, y le serán anulados todos sus resultados de encuentros anteriores. D.- cuando el equipo decida retirarse antes del término del tiempo oficial del encuentro</i>	Baja del evento
----------------------	---	------------------------

DE LA ELEGIBILIDAD DE LOS PARTICIPANTES:

ARTICULO 12.3	<i>A.- Los participantes deberán ser alumnos inscritos y vigentes en el ciclo escolar Agosto 2015 B - Febrero 2016 A, los alumnos que formen parte de las selecciones representativas de la UAEM podrán participar en este evento. Podrán participar los alumnos que se encuentren estudiando un posgrado, B.- Los participantes solo podrán representar al Plantel de la Escuela Preparatoria, Organismo Académico, Centros Universitarios, Unidades Académicas Profesionales ó Institución Incorporada en la que se encuentren inscritos</i>	Baja del evento
----------------------	--	------------------------

NOTA:	LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO EL PROPIO RIESGO DEL PARTICIPANTE.
--------------	--

TRANSITORIOS

	Los puntos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador
--	--

Atentamente
"Patria, Ciencia Y Trabajo"



REGLAMENTO DE VOLEIBOL DE SALA

El presente reglamento establece las normas de conducta de los integrantes de las Selecciones de los Planteles de Escuelas Preparatorias, así como de Coordinadores Deportivos, representantes y porras de las mismas, con la finalidad de garantizar el buen desarrollo en los 35 JDSU 2016 convocados por la UAEM.

REGLA I EL BALON

Artículo 1.1	Se deberá jugar única y exclusivamente con el balón oficial
Artículo 1.2	Cada equipo participante deberá presentar un balón en buenas condiciones para su encuentro.

REGLA II UNIFORMES DE LOS JUGADORES

Artículo 2.1	Los jugadores participantes deberán portar su uniforme que consiste en: a) Playera con número enfrente y en la espalda. b) Calcetas. c) Short. d) Zapatos Tenis.
--------------	--

REGLA III EQUIPOS PARTICIPANTES

Artículo 3.1	Únicamente participará una selección por rama, de cada Plantel, Organismo Académico, Centro Universitario, Unidad académica o Plantel Particular. LOS ALUMNOS PARTICIPANTES PARA PODER JUGAR DEBERAN DE PRESENTAR IDENTIFICACION OFICIAL CON FOTOGRAFIA LEGIBLE ANTES DE INICIAR EL ENCUESTRO, DE NO PRESENTAR ESTE DOCUMENTO NO PODRAN JUGAR. Podrán participar alumnos (as) que integren las selecciones representativas en el presente ciclo escolar.
Artículo 3.2	Para iniciar el juego, deberán estar presentes 6 jugadores dentro del terreno de juego, antes de terminar el tiempo de tolerancia.

REGLA IV EL ENTRENADOR

Artículo 4.1	Antes de cada inicio del set (juego) deberá entregar al anotador o segundo árbitro la ficha de posiciones debidamente llenada y firmada
Artículo 4.2	Antes de iniciar el encuentro podrá dirigir el calentamiento de sus jugadores.
Artículo 4.3	El entrenador podrá permanecer de pie dentro de la zona técnica.

REGLA V SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 5.1	El sistema de competencia que se empleará será de acuerdo a las instituciones inscritas. Juego Ganado en 2 sets a 0 (2 puntos equipo ganador, 0 puntos equipo perdedor). Juego Ganado en 2 sets a 1 (2 puntos equipo ganador, 1 punto equipo perdedor).
--------------	---

REGLA VI TIEMPO DE TOLERANCIA

Artículo 6.1	Se concederá un tiempo de tolerancia de 15 minutos, a partir de la hora programada, exclusivamente para el primer encuentro de la jornada como lo marca la Convocatoria de competencia.
--------------	---

REGLA VII SISTEMA DE ANOTACION Y CRITERIOS DE DESEMPATE

Artículo 7.1	Se jugará a ganar 2 de 3 sets, En la final 3 de 5 sets. a) Mayor número de puntos. b) Mayor cociente entre puntos favor entre puntos en contra. c) Mayor cociente de sets a favor entre sets en contra. d) Juego entre sí.
--------------	--

REGLA VIII SUSTITUCION DE JUGADORES

Artículo 8.1	La sustitución es el acto mediante el cual, los árbitros autorizan que un jugador salga del campo de juego y entre otro a ocupar su posición. se permitirá un máximo de 6 sustituciones por equipo en un set, Pudiendo sustituirse uno o más al mismo tiempo.
--------------	---

Artículo 8.2	El jugador sustituto solamente podrá entrar una vez durante el set, Para remplazar a un jugador de formación inicial y a su vez debe ser reemplazado por el mismo jugador. La sustitución obligatoria: a) Cuando un jugador esté lesionado dentro del terreno de juego y no pueda continuar, en caso hablamos de una Sustitución excepcional, cuando se han agotado todos los Cambios planteados.
Artículo 8.3	Sustitución por expulsión un jugador expulsado o descalificado, deberá ser sustituido reglamentariamente, si esto no fuera posible, (Por haber cubierto sus cambios autorizados) el equipo se Declara incompleto, perdiendo el set ó el juego, según sea el caso. Sustitución ilegal se presentará cuando: Se exceda las limitaciones establecidas por los organizadores, cuando se efectúe una sustitución ilegal y se reanuda el juego.
REGLA IX TIEMPOS FUERA	
Artículo 9.1	Los equipos tienen derecho a dos tiempos fuera de un minuto De duración como máximo en cada set, y 7 sustituciones de jugadores.
Artículo 9.2	Los tiempos fuera solamente pueden ser solicitados por el entrenador ó capitán del equipo.
REGLA X DEMORAS	
Artículo 10.1	Se considera demora toda acción impropia que dificulte la reanudación del juego, incluyendo entre otros, los siguientes casos: a) Demorar una sustitución de jugadores. b) Prolongar otra interrupción a pesar de haberse ordenado reanudar el juego. c) Solicitar una sustitución ilegal. d) Demorar el juego por un jugador dentro de la cancha.
REGLA XI SANCIONES	
Artículo 11.1	Sanciones por demora. a) La primera demora ocasionada por un equipo en un set, se sancionará con una amonestación. b) Prolongar otra interrupción a pesar de haberse ordenado reanudar el juego. c) Solicitar una sustitución ilegal. d) Demorar el juego por un jugador dentro de la cancha.
Artículo 11.2	Clasificación de sanciones por conducta incorrecta. a) Conducta antideportiva. Actuar contra las buenas costumbres o acciones tendientes a demorar el juego. b) Conducta grosera. Actuar contra las buenas costumbres o los principios morales. c) Conducta injuriosa. Palabras difamatorias e insultantes.
Artículo 11.3	Agresión ataque físico En caso de que responsable, auxiliar o capitán incurran en alteración de documentos oficiales de los Juegos, suplantación de jugadores quedarán descalificados, automáticamente estarán fuera de la competencia y no podrán competir en los 35 Juegos Deportivos Selectivos Universitarios.
SANCIONES	

CATEGORIAS	Nº VECES	SANCION	TARJETA	CONSECUENCIAS
CONDUCTA ANTIDeportiva	1ª.	AMONESTACION	AMARILLA	PREVENIR SIN CASTIGO
	2ª.	CASTIGO	ROJA	EL ADVERSARIO GANA UN PUNTO O EL SAQUE
	3ª.	EXPULSION	AMBAS JUNTAS	ABANDONAR LA CANCHA
CONDUCTA GROSERA	1ª.	CASTIGO	ROJA	EL ADVERSARIO GANA UN PUNTO O EL SAQUE
	2ª.	EXPULSION	AMBAS JUNTAS	ABANDONAR LA CANCHA

CONDUCTA INJURIOSA	1°.	DESCALIFICACION	AMBAS SEPARADAS	ABANDONAR LA CANCHA
AGRESION	1°.	DESCALIFICACION	AMBAS SEPARADAS	SALIR DE LA CANCHA DE JUEGO Y DE LA BANCA POR TODO EL PARTIDO, EL EVENTO Y SUS PRÓXIMAS EDICIONES

**LA PARTICIPACION DE LOS ALUMNOS EN ESTE EVENTO SERA BAJO EL PROPIO RIESGO DEL PARTICIPANTE
TRANSITORIOS**

Los puntos no contemplados en el presente serán resueltos por el comité organizador.

**ATENTAMENTE
PATRIA, CIENCIA Y TRABAJO**