

Olimpiadas Alberto Ledo

Reglamento General

El presente reglamento tiene como función regir las olimpiadas para evitar malos entendidos, dobles interpretaciones e injusticias con los equipos participantes de este evento. Para ello se detallará a continuación por disciplina las reglas y forma de juego para que pueden ser consultadas por cada equipo. Y en caso de alguna equivocación el delegado podrá presentar la queja correspondiente ante el árbitro o la mesa veedora. Los equipos deberán presentarse a jugar con DNI o libreta universitaria sin excepción para presentarla en la mesa veedora, de lo contrario no podrán jugar. Los equipos no podrán tener más de 2 federados, para mantener la igualdad deportiva. Cada partido contará con un árbitro, una mesa veedora y un botiquín de primeros auxilios.

Los nombres de los equipos no podrán contener insultos, improprios, palabras obscenas, incitaciones al consumo de drogas, alcohol, tabaco, sexo, tampoco hacer referencia a personalidades de la universidad o burlas de cualquier tipo.

LISTA DE BUENA FE

1. El equipo al momento de inscribirse presentará una lista de buena fe de por lo menos 12 jugadores y con un tope de veinte, la que debe completarse con letra clara y de imprenta no dando lugar a ninguna omisión, cualquier error en las listas de buena fe será responsabilidad del equipo. No se admiten apodos.

➤ Vóley mixto

1. - Equipos

Los equipos deberán contar con 6 jugadores en cancha, con un mínimo de 5 jugadores donde por lo menos 2 de los integrantes deberán ser del sexo opuesto. Tienen que tener camisetas numeradas o números pegados o pintados en la espalda para identificarlos.

2. - Forma de juego

Se anota un punto cuando el equipo contrario comete una infracción (falta). O si el balón toca el suelo en el campo del equipo contrario. Un set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de 2 tantos. En caso de empate, el juego continúa hasta que uno de los equipos consiga esa ventaja de 2 puntos. De esta manera el encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 2 sets. En caso de empate (1-1), el set decisivo se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, o que, sin causa justificada, no se presenta al juego, este es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-2 para el partido y 0-25 para cada set.

3.-Estructura de juego

Antes del Partido el árbitro realiza un sorteo para determinar quien realizará el primer saque y que lado de la cancha debe ocupar cada equipo, es así que el ganador de cada sorteo puede elegir entre dichas opciones. En caso de que sea necesario un set decisivo, se realizara un nuevo sorteo.

En cuanto a las formaciones, el equipo siempre debe contar con seis jugadores, dado que si este se encuentra incompleto podrá jugar con 5 jugadores no menos, de caso contrario automáticamente perderá el encuentro. De esta manera, la formación inicial de cada set es entregada por el entrenador del equipo al segundo árbitro o al anotador en una hoja completada y firmada, sin posibilidad de ejecutar cambio alguno. En esta misma se encuentra especificado también si existe un jugador “libero” y, como contiene la formación inicial, también se verifica el orden de rotación; los jugadores que no se encuentran en dicha formación, son sustitutos para ese set. En caso de que no se cumpla con lo especificado en la hoja del encuentro, no se accederá a penalizaciones, sino que se efectuaran cambios hasta respetar lo dicho en la misma.

4.-Posiciones

En el momento en que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en orden de rotación (excepto el sacador). Los tres jugadores colocados junto a la red (en la zona de ataque) son los delanteros. Los otros tres (colocados en la zona de defensa) son los zagueros, estos deben ubicarse más lejanos de la red que sus delanteros correspondientes. Una vez que el balón está en juego, los jugadores pueden moverse libremente por su cancha y la zona libre.

5.-Falta de posición

Se comete falta de posición si algún jugador cubre un sector de la cancha incorrecto en el momento en que el sacador golpea el balón o en el en caso de que el saque sea incorrecto.

Consecuencias de la falta de posición:

El equipo pierde la jugada y el punto es entregado al adversario.

Deben rectificarse las posiciones de los jugadores.

➤ Basquet Mixto

1. Equipos

Cada equipo puede tener un máximo de 12 jugadores entre titulares y suplentes, con un máximo de cinco jugadores en cancha, podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores de lo contrario perderán el partido por default. Los equipos pueden hacer tantas sustituciones como gusten.

2. Forma de juego

Con los equipos en cancha el árbitro llamará a dos jugadores al centro para el lanzamiento de la pelota y su disputa entre los equipos. Solo esos dos jugadores pueden estar dentro del círculo uno en cada semicírculo, el resto de los jugadores a la vuelta si alguno invade el círculo se considera falta. Luego cada equipo deberá encestar el balón en el cesto del equipo contrario. Para avanzar en la cancha con el balón deberán driblearla con una mano por un jugador de un punto a otro (rebotada al caminar o correr) o pasarla de un jugador a otro. Antes de pasar o lanzar el balón, un jugador puede dar dos pasos (sin driblear). Una vez que un jugador ha dejado de driblear, no puede empezar a driblear de nuevo a menos que la pelota sea tocada por el oponente. Una vez que el equipo en posesión del balón ha cruzado la línea de media cancha, no puede cruzar de vuelta la línea con la pelota.

3. Duración

El juego consiste en 4 períodos de 8 minutos. Si las puntuaciones están atadas, los períodos de tiempo extra (de cuatro minutos) se juegan hasta que un equipo tenga más puntos que el otro (al final del período de 4 minutos).

4. Anotación

Una canasta anotada desde cerca de la cesta (dentro del arco de tres puntos) vale dos puntos. Una canasta anotada desde larga distancia (más allá del arco de tres puntos) vale tres puntos. Una canasta anotada desde la línea de tiro libre vale un punto.

5. Reloj de 24

Cuando un equipo tiene la posesión del balón, cuenta con un máximo de 24 segundos para intentar un tiro, de lo contrario pierde el balón y es cedido al otro equipo. Además, los jugadores ofensivos no pueden permanecer dentro de la zona restringida (llave) durante más de tres segundos consecutivos.

6. Faltas

Una falta personal se produce cuando hay un contacto ilegal entre dos oponentes. Un jugador que hace más de cinco faltas personales se excluye del juego y entra otro jugador, en caso de no tener más jugadores jugará con un menos (teniendo en cuenta que puede jugar con un mínimo de 4 jugadores). Una falta realizada sobre un jugador que intenta un tiro da como resultado la adjudicación del mismo número de tiros libres como los de la falta tomada (dos desde el interior del arco, tres desde el exterior). Si un jugador recibe una falta, pero hace el intento de tiro, se otorgarán los recuentos de tiro y un tiro libre adicional. (en caso de meter la pelota contará el punto y disputara un tiro libre). Una vez que el equipo ha hecho cuatro faltas en un período, cada falta adicional (aunque ocurra en un jugador que no intente un tiro) dará lugar a la concesión automática de dos tiros libres.

➤ Fútbol Tenis

1. Equipos

Los equipos deberán contar con 2 jugadores, donde los integrantes deberán ser de distinto sexo.

2. Juego

Se juega al mejor de 3 set (de 16 puntos cada set), otorgándole la victoria al equipo que primero llegue con una diferencia de 2 puntos. De esta manera el encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 2 sets. En caso de empate (1-1), el set decisivo se juega a 8 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

3. Saque

Dejar picar la pelota antes de ponerla en juego durante el saque. Es obligatorio que sea cruzado, si la pelota toca la red, se sacará nuevamente para que sea limpio el saque. En caso de reiterar se le dará el punto al equipo contrario. Si la pelota queda en la red, pica fuera de los límites de la cancha o en el sector paralelo a donde fue realizado el saque, se dará el punto como perdido y se otorgará al equipo contrario. Si la pelota pega en la línea, el punto sigue normalmente. Se realizan 2 saques por equipo antes de pasarle el saque al otro equipo, se hace un saque por cada integrante del equipo.

3. Recepción del saque

Es obligatorio dejar que pique la pelota. No se puede pasar la pelota al campo contrario en el primer toque. Es obligatorio que el equipo receptor realice un mínimo de 2 toques y un máximo de 3.

4. Durante el juego

Se puede pasar la pelota en el primer toque siempre y cuando haya picado. Si un jugador toca la red con alguna parte del cuerpo, el punto se dará como perdido y se le otorgará el punto al equipo contrario. Un jugador puede tocar la pelota solamente una vez antes de pasarla al compañero o al adversario, siempre en el aire. Si el jugador toca la pelota antes de que pique en su campo, el punto se le otorgará al equipo contrario. No se puede tirar la pelota intencionalmente al rival. Esto queda sujeto a interpretación del veedor y se sancionará con la pérdida del punto para el equipo infractor.

➤ Fútbol 5

1. Partidos

Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 c/u, con un descanso de 4 minutos entre ellos. Ingresan a la cancha 5 personas por equipo, un arquero y 4 jugadores cada uno con canilleras de lo contrario serán sancionados con una tarjeta amarilla por parte del árbitro. Los equipos tendrán un límite de 10 minutos de tolerancia para ingresar a la cancha de lo contrario perderán el encuentro y el otro equipo se considerará ganador.

1. Saque de arco

El arquero arrojará la pelota con la mano y no podrá pasar la mitad de la cancha sin botar o ser interceptada por un jugador de campo. Además, el arquero no podrá auto habilitarse para salir jugando del área con el pie. Ambas infracciones serán penadas con un saque lateral desde la intersección de la línea central con la línea lateral. El arquero deberá jugar con el pie desde alguno de los vértices superiores del área o alguno de los defensores lo podrá hacer en su defecto.

2. Goles/Tiros libres

Tendrán validez de cualquier sector de la cancha. Tiros libres serán cobrados a criterio del árbitro, donde dispondrá si son directos o indirectos. Podrán ser cobrados de forma rápida o pidiendo distancia, el árbitro contará 3 pasos para marcar la barrera.

3. Tiro de esquina

Será directo (tendrá validez el gol olímpico). Se aplicará la misma técnica indicada para tiros libres. Barreras se colocarán a tres pasos de la pelota. La barrera no podrá colocarse dentro del área, para distancias menores a tres pasos del área, la misma se colocará sobre la línea que la demarca y el árbitro contará los pasos hacia delante de la barrera ubicando la pelota en ese lugar de ejecución. Cuando el ejecutante sea el equipo que defiende la barrera deberá colocarse en todos los casos fuera del área y, como mínimo a tres pasos de la pelota.

4. Saque lateral

Los laterales no podrá introducirse dentro del área contraria, dicha infracción será penada con un saque lateral a favor del equipo contrario a la altura de la línea que demarca el área. Los laterales se podrán realizar con el pie o con la cabeza. Si la pelota pasara sobre el área y un jugador del equipo que defiende la tocara con la mano intencionalmente, será sancionado con tarjeta amarilla y el árbitro cobrará penal.

5. Se aplicara la ley de ventaja

Quedando a criterio del árbitro, respetando el principio básico que la infracción no puede favorecer al bando infractor.

6. Atribuciones de los arqueros

El arquero no puede tomar con las manos un pase de su compañero, sino será penalizado con un tiro libre desde afuera del área y en el caso que lo haga reiteradamente se lo penalizará con una tarjeta amarilla. Solo podrá agarrarla si el pase es con la cabeza o si es desviada inintencionalmente hacia su posición por un compañero.

7. Arrojarse al piso

Se considerará infracción el arrojarse al piso para disputar el balón sin importar la distancia a la que se encuentre el jugador contrario más cercano. Esta falta será penada con la ejecución de un tiro libre

en contra del equipo infractor. Solo se podrá arrojar al suelo para salvar un gol en su arco sin trabar a un rival.

ÁRBITROS

1. Los árbitros serán la única autoridad del partido y sus decisiones serán inapelables.
2. El árbitro llevará el control del tiempo del partido en juego y determinará a su criterio el descuento que considere conveniente, teniendo la obligación de avisar a la mesa de control la cantidad de minutos que adicione.
3. Dentro del campo de juego es la máxima autoridad, pudiendo expulsar del mismo a toda persona que crea perjudicial para el espectáculo, debiendo procurar previamente que los delegados de los equipos normalicen el desarrollo del partido, siempre y cuando los hechos acaecidos no se encuentren estipulados en el presente reglamento.
4. En caso de infracciones de los jugadores podrá amonestar a los jugadores utilizando para ello la tarjeta amarilla y ante reincidencias podrá expulsarlo mediante la tarjeta roja. No obstante ello cuando a su criterio la falta así lo requiera podrá expulsar sin previa amonestación.
5. Cuando haya expulsiones el árbitro deberá confeccionar un informe al finalizar la jornada en un lugar cerrado y aislado de toda persona en una planilla provista por los organizadores.

Sanciones a los jugadores

1. El jugador que toca la pelota con la mano en forma intencional dos veces en un mismo partido (inclusive el arquero cuando lo hace fuera del área) será amonestado con tarjeta amarilla y si vuelve a tocarla nuevamente de manera intencional será sancionado con la expulsión del partido que disputa.
2. Todos los jugadores expulsados por: a) abandono de la cancha sin permiso del árbitro, b) reintegrarse al campo de juego sin permiso del árbitro, c) oponer resistencia pasiva o negligente a las órdenes impartidas, d) impedir que el balón permanezca en el sitio indicado por el árbitro, e) sacar o arrojar el balón deliberadamente fuera del campo de juego, encontrándose el encuentro detenido, F) demorar deliberadamente el juego, g) agarrar de la camiseta a un rival, h) faltas reiteradas, i) protestar fallos; serán sancionados con un partido de suspensión.
3. Todos los jugadores expulsados por: a) cometer actos de desconsideración o descortesía con los adversarios, b) Insulto de palabras a un adversario o compañero, c) instar a la provocación, consistente en inducir a otro a realizar una acción antideportiva mediante el empleo de palabras o acciones que produzcan enojo, irritación o incitación al adversario, d) intentar golpear a un adversario, e) insultar deliberadamente, f) empujones, empellones, salivazos, etc.; serán sancionados con tres partidos de suspensión.

4. Todos los jugadores expulsados por: a) cualquier falta de respeto al árbitro, b) amenazas verbales al árbitro, c) injuriar verbalmente al árbitro, d) insulto o agresión verbal al árbitro, e) arrojar el balón al árbitro; serán sancionados con la expulsión del torneo.
5. Los jugadores expulsados por agresión física al árbitro serán expulsados del torneo.
6. Los jugadores expulsados por agresión entre ellos sin encontrarse el balón en juego, por ejemplo: a) puñetazos al adversario, b) puntapié, c) violencia física que produzca lesiones o intente lesionar, d) golpes, pelea, riña, codazos, e) puntapié intencional que llega a destino, f) intentar dar un puntapié a un adversario, g) violencia física que produzca o intente producir lesiones a un rival; serán sancionados con la expulsión del torneo.

El veedor del partido

1. La función del veedor será la de confeccionar la planilla del partido antes del inicio del encuentro, el registro de los jugadores con su número dorsal, capitanes y el técnico acreditado de cada equipo, firma de estos y la verificación por parte del árbitro si este lo considerará necesario. Es también función de este verificar la identidad y número dorsal de los 6 jugadores iniciales así como el resto de los jugadores.
2. Es obligación del veedor registrar las faltas personales de los jugadores señaladas oportunamente por el árbitro a este.
3. Se deja constancia que el veedor no puede modificar los fallos del árbitro, limita a facilitar el normal desarrollo del partido (Ej. Alcanzando las pelotas, el agua cuando fuera necesario, solicitar asistencia médica, etc).

Eventos

➤ Atletismo

Consistirá en 3 eventos a realizarse en la pista de atletismo del cual participarán 4 personas por equipo, dos mujeres y dos hombres.

100 metros llanos

Se llevará a cabo dos carreras de 100 metros una femenina y otra masculina donde cada equipo ocupará un carril dentro de la pista. A la señal del veedor se iniciara la carrera y el primero en cruzar la línea de meta será el ganador obteniendo 3 puntos para su equipo, el 2do 2 y el 3ro 1 punto. Aquellos corredores que se crucen de carril quedarán fuera de la competencia automáticamente.

Carrera de posta o relevos por equipo

La competencia consiste en que cada equipo colocará 4 miembros de su equipo (dos mujeres y dos hombres) sobre un mismo carril de la pista a una distancia de 100 metros cada uno. Y el primer corredor llevará un testigo (palo de madera) y cuando alcance a su compañero se lo entregará en la mano para que este siga la carrera y así hasta el último participante para que este último recorra la

parte final hasta la meta. El primero en cruzar la línea de meta será el ganador obteniendo 3 puntos para su equipo, el 2do 2 y el 3ro 1 punto. Caerá en falta aquel equipo que deje caer el testigo y aquellos corredores que se crucen de carril quedando fuera de la competencia automáticamente.

➤ **Maratón**

Consiste en una carrera de larga distancia para poner a prueba la resistencia de los corredores. En esta oportunidad los corredores se ubicarán cada uno ocupando un carril para la largada inicial. Una vez que inicien la carrera podrán intercambiar carriles a gusto sin problemas ni caer en una falta. Deberán dar 3 vueltas completas a la pista de atletismo para finalizar la competencia, El primero en cruzar la línea de meta será el ganador obteniendo 3 puntos para su equipo, el 2do 2, el 3ro 1 punto y a esto se les sumará a todos los equipos que completen la carrera 1 punto por finalización. Pueden abandonar la carrera en cualquier momento no necesitan avisar y no recibirán penalización. Por otro lado quedarán descalificados los corredores que salgan de la pista durante la carrera y continúen hasta el final, también quedan penadas las faltas y cualquier acción antideportiva realizada.

➤ **Búsqueda del Tesoro**

La búsqueda del tesoro se llevará a cabo en todo el predio de la UNLaR. Iniciará en el hall del rectorado donde se les entregará a los equipos una pista para resolver e ir a buscar la siguiente pista. Cada pista lo llevará a la siguiente hasta la definitiva donde encontrarán el tesoro y se quedarán con la victoria de la competencia. Recuerden que las oficinas administrativas quedan restringidas para la búsqueda solo por fuera. Habrá una pista para cada equipo aquel que se apodere de más de una pista quedará descalificado automáticamente. Cada equipo podrá contar con 3 personas como máximo. A la hora de llegar a la meta cada equipo deberá tener todas las pistas en mano de lo contrario no se lo declarará como ganador.

➤ **Duelo de Banderas**

Cada equipo deberá confeccionar una bandera que lo represente. Con el nombre del equipo y algún dibujo si le desea agregar, no hay impedimentos ni límites de tamaño, materiales ni colores. La cual se someterá a una evaluación por parte del jurado quienes evaluarán originalidad, diseño, colores y presentación. Donde el ganador obtendrá 3 puntos, el 2do 2 y el 3ro 1 punto, cada equipo que presente bandera obtendrá un punto adicional.

➤ **Carrera de mente**

Competencia de conocimiento sobre la universidad, sus instalaciones, funcionarios y sus personas distinguidas. La carrera consiste en llenar con las firmas de las personas que se les darán en una lista a todos los equipos. Cada lista tendrá la misma cantidad y los mismos nombres pero con distintos orden generando una competencia contra reloj de conocimiento y velocidad para completar toda la lista, el punto de partido y de llegada es la Secretaria de Asuntos Estudiantiles.