



AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD

1ER CAMPEONATO INTERCOLLERAS

CAPÍTULO INGENIERÍA INDUSTRIAL

BASES DE LA ORGANIZACIÓN.-

Artículo 1º. El presente Campeonato es organizado por el Capítulo de Ingeniería Industrial del CIP Cusco.

Artículo 2º. La Comisión Organizadora es la encargada de:

* Velar por el cumplimiento de las presentes bases durante el desarrollo de todo el campeonato.

* Presidir las reuniones de delegados convocadas para la adecuada realización del evento.

Artículo 3º. El presente Campeonato se desarrollará en la categoría:

Categoría Libre Fulbito Varones	:	Hasta 30 años
Categoría Master Fulbito Varones	:	Mayores de 30 años
Categoría Vóley Mixto	:	Libre
Fútbol de mesa (Pinky)	:	Libre
Sapo Mixto	:	Libre

DE LOS PARTICIPANTES. –

Artículo 4º. Podrán participar todos los Ingenieros Industriales: Estudiantes, Egresados, Bachilleres, Titulados, Colegiados y No colegiados. Cada equipo de fulbito o vóley, deberá inscribir un mínimo de 03 Ingenieros Industriales. Respecto a Pinky y Sapo, los participantes deberán ser Industriales.

Artículo 5º. El presente campeonato se desarrollará con un máximo de 07 equipos por categoría, en las disciplinas de Voley y Fulbito, los cuales estarán determinados

por el pago por derechos de inscripción. Respecto a Pinky y Sapo, participarán respetando el orden de inscripción.

DE LA INSCRIPCIÓN. -

Artículo 6º. El costo del Campeonato será de S/. 80.00 (Ochenta Soles) por equipo en la disciplina de fulbito, de S/. 40.00 (Cuarenta Soles) por equipo en la disciplina de vóley que deberá ser cancelado en la oficina del Capítulo de Ingeniería Industrial, previa inscripción, la fecha de Inscripciones y Pago será del 11 al 20 de Marzo del 2019, en el horario de atención del capítulo de Ingeniería Industrial.

En las disciplinas de Sapo y Futbol de Mesa, el costo será de S/ 5.00 (Cinco Soles), que deberá ser cancelado en la oficina del Capítulo de Ingeniería Industrial, previa inscripción, la fecha de Inscripciones y Pago será del 11 al 20 de Marzo del 2019, en el horario de atención del capítulo de Ingeniería Industrial, o el mismo día del evento en el CIP Cusco.

Artículo 7º. Quedarán inscritos los equipos que cumplan con los siguientes requisitos:

*Haber cancelado su derecho de inscripción en las fechas señaladas (según lo que decida respecto al artículo 6).

*Presentar la nómina en la planilla de jugadores (se adjunta: Ficha de inscripción) completando todos los datos solicitados como son apellidos y nombres completos, D.N.I, debidamente firmada por su delegado, en señal de conformidad con lo indicado en todos los puntos de las presentes bases, más el voucher de pago.

*Inscribir un mínimo de 06 jugadores por equipo en fulbito y vóley, y 01 jugador en sapo y futbol de mesa.

*Los equipos de fulbito y vóley deberán estar integrados por un mínimo de 03 Industriales, los equipos podrán ser integrados por otros participantes afines.

*Los partidos de vóley deberán jugar en cancha 3 mujeres y 3 varones.

*Los participantes de las disciplinas de Pinky y Sapo, deberán ser Industriales.

*Los equipos de la categoría Master no podrán ser integrados por jugadores menores de 30 años.

*Inscribir en la nómina a un mínimo de uno y máximo dos delegados quienes pueden ser jugadores del equipo.

DEL SISTEMA DEL CAMPEONATO. –

Artículo 8º. El sistema a emplearse en Fulbito y Voley será como sigue:

Categoría Libre: de acuerdo al número de equipos que se inscriban

Categoría Master: de acuerdo al número de equipos que se inscriban

Artículo 9º. El puntaje será el siguiente:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado: 1 punto
- Partido perdido: 0 puntos
- Partido perdido por W.O. -1 punto (Menos 1 punto)

Artículo 10º Para determinar la tabla de posiciones final en las series clasificatorias se seguirán los criterios siguientes.

1º Puntaje acumulado.

Criterios para desempate en caso de igualdad de puntos en la tabla:

1º Diferencia de goles o puntos

2º Goles o puntos a favor

3º Resultado del partido entre equipos empatados.

4º De continuar el empate se recurrirá al lanzamiento de una moneda en presencia de ambos delegados.

En las siguientes etapas, la eliminación directa, de haber finalizado el partido empatado, se procederá de la siguiente manera:

1º-Lanzamiento de tres penales,

2º-De persistir el empate se lanzará bajo la modalidad de muerte súbita, es decir que de anotar uno y fallar otro se dará por concluido el partido. Esta serie se ejecutará primero con los deportistas que aún no han lanzado penales, de persistir

el empate volverán a lanzar penales alternadamente, en el mismo orden inicial hasta que resulte un ganador.

DEL JUEGO.-

Artículo 11º. Los partidos de fulbito tendrán una duración de 30 minutos, divididos en dos tiempos de 15 minutos cada uno, con un intermedio de 5 minutos. Los partidos de vóley durarán tres sets, los dos primeros de 15 puntos y el último set de 10 puntos.

Los partidos de Pinky serán, en su primera fase, de carácter eliminatorio, el jugador que sume 03 goles pasará a la siguiente fase. Las siguientes fases las definirá el Comité Organizador de acuerdo al número de inscritos.

Las rondas de Sapo serán, en su primera fase, de carácter eliminatorio, los jugadores que se encuentren en el tercio superior de mayor puntaje, pasarán a la siguiente fase. Las siguientes fases las definirá el Comité Organizador de acuerdo al número de inscritos.

Se permite el reingreso de los jugadores y los cambios son ilimitados en el caso de fulbito y vóley, los cambios se anuncian en la mesa de control y estos lo comunican al árbitro del partido.

Artículo 12º. El desarrollo de los partidos se ajustará a lo expresamente señalado en las presentes bases:

Fulbito:

- Los goles serán válidos desde cualquier lugar del campo.
- Los lanzamientos de esquina y laterales serán ejecutados con las manos.
- El arquero no podrá recibir con las manos ningún pase franco de su compañero de equipo, salvo en los casos de ser realizado con el pie o de saque lateral. En todos los demás casos será válido (de cabeza, de pecho, si es sin intencionalidad, etc.). De ocurrir la falta será sancionado con un tiro libre indirecto.
- El arquero podrá sacar con la mano hasta medio campo y con pie a cualquier parte del campo; e incluso meter gol.

Vóley:

- Se consigue punto cuando el equipo enemigo no controla bien el balón o comete una falta.
- Los jugadores de un equipo deben evitar que el balón toque el suelo dentro de su campo, ya que será punto para el equipo contrario.
- Si el balón acaba fuera del campo de juego, por un fallo al atacar o por una mala defensa, se considerara falta al equipo que tocara de ultimo el balón, y se le anotara un punto al equipo contrario.
- Se considera fuera cuando el balón toca el techo, público o a los árbitros. También es fuera cuando el balón toca la red o los postes.
- Es punto para el equipo contrario si un equipo da tres toques seguidos sin haber pasado el balón al campo contrario o si un jugador toca el balón dos veces consecutivas sin haber pasado el balón.
- Cuando un equipo va a sacar, y los jugadores de ese equipo están mal situados se considera falta de rotación.
- Los jugadores no se pueden meter en el campo del equipo contrario.
- Cuando un equipo saca, el equipo contrario no puede bloquear el saque.
- No se puede retener el balón a la hora de efectuar un saque.

Futbol de mesa (Pinky):

- Antes de comenzar el juego se tira una moneda al aire para elegir el lado de la mesa.
- Hasta que la bola no toque el campo de juego, que es cuando se considera "en juego", y comienza correr el tiempo, no puede ser golpeada por ningún jugador.
- A pesar de estar permitido darle efecto a la bola al servir, no será válido un gol convertido por el equipo servidor, salvo que ésta haya sido golpeada por una de sus figuras.

-Si el servidor ha golpeado la bola y el equipo oponente está agarrando las manijas, se entiende que está listo para jugar, (salvo que específicamente lo hayan planteado antes que la bola toque el campo de juego).

- Si la bola no es correctamente servida, pero el tirador no ha violado ninguna parte de esta regla, es bola en juego.

-Los equipos tendrán opción de 5 saques por partido.

Sapo:

-Cada jugador lanzará 10 fichas consecutivas, una vez terminado su turno, se procede a contabilizar el puntaje alcanzado.

-Solo se contabilizan fichas ingresadas por la parte superior. Se invalidan las que ingresen por el frente, sin dar nuevo turno de tiro.

-Se lanzará por turnos hasta que un jugador alcance el puntaje acordado. En caso de empate, terminada la ronda de juego, se procede a un nuevo lanzamiento entre los finalistas.

-Una vez lanzadas las fichas, bajo ningún pretexto se podrá volver a lanzar.

-Queda prohibido acercarse, distraer o cruzar cuando un jugador está lanzando.

-El mayor puntaje se obtiene ingresando una ficha en la boca del Sapo, si sucede debe gritar: SAPO!!

Artículo 13º. Un equipo está apto para jugar cuando, a la hora programada o haciendo uso de su tolerancia (05 MINUTOS solo para el primer partido), estar correctamente inscritos y uniformados (camisetas con números), En caso de incumplimiento al equipo infractor se le decretará perdedor por W.O., asignándole al equipo ganador el score de 3 –0.

Artículo 14º. En los partidos de fulbito y vóley, el equipo que no culmine el partido, con el mínimo de jugadores (4) en el campo de juego, perderá automáticamente el encuentro, otorgándole los tres puntos al equipo rival y como mínimo un resultado de 3 a 0, si la diferencia fuese mayor se aplicará esta última.

Artículo 15º. Se aceptará una tolerancia máxima e improrrogable de cinco minutos después de la hora señalada para el inicio del primer partido de cada fecha, ese tiempo será descontado del tiempo de juego. Los partidos restantes de la fecha no tendrán tiempo de tolerancia. Los equipos infractores con la puntualidad serán declarados perdedores por W.O. Los partidos comenzarán a la hora exacta.

Artículo 16º. Para los partidos de fútbol y vóley los jugadores deberán estar debidamente uniformados con camisetas de igual color; en caso contrario no se permitirá el ingreso al campo de aquellos jugadores que incumplan lo dispuesto. El Capitán se identificará con una cinta de color distinto a la camiseta en el brazo izquierdo.

Artículo 17º. Si se diera el caso de coincidencia de colores en las camisetas distintivas de los equipos en un determinado partido, se optará por identificar a uno de los equipos con otro distintivo.

Artículo 18º. El comportamiento de los jugadores deberá ser en todo momento correcto, cordial, disciplinado y de respeto por los adversarios, jueces, reglamento y público en general. El incumplimiento del presente artículo conllevará a las sanciones, comprende tanto el campo de juego como fuera de él. Las sanciones serán acumulativas, y las expulsiones serán evaluadas por el árbitro.

DE LOS DELEGADOS.-

Artículo 19º. Son funciones, responsabilidades y facultades de los delegados en los partidos de fútbol y vóley:

- * Acatar los acuerdos de las reuniones de delegados y comunicados.
- * Inscribir al equipo al que representa. Asimismo, previo a los partidos será el responsable de presentarla relación de jugadores titulares y suplentes con por lo menos diez minutos de anticipación a la hora programada de su partido.
- * Es la única persona autorizada para presentar los reclamos, los mismos que deben constar en la planilla de juego, firmada por el mismo a la finalización del encuentro.

* Es el encargado de velar por la disciplina de su equipo y demás simpatizantes. Cualquier desborde de parte de las barras o simpatizantes será responsabilidad de los delegados.

DE LOS RECLAMOS. -

Artículo 20º. El capitán del equipo es el único que planteará sus reclamos (consultas) al árbitro en el campo de juego.

Artículo 21º. Las consultas referentes a la interpretación de las reglas de juego, deben ser resueltas inmediatamente por el árbitro de manera inapelable.

Artículo 22º. Todos los reclamos deberán ser presentados por el delegado al concluir el partido los cuales serán resueltos por el Comité Organizador y serán definitivos e inapelables. No se admitirán los reclamos presentados fuera de este plazo.

DE LAS SANCIONES.-

Artículo 23º. Serán determinadas por los fallos de la Comisión Organizadora, siendo estos inapelables.

Artículo 24º. Los jugadores y/o delegados que sean sancionados con tarjeta roja, estarán impedidos de jugar y/o representar a su equipo durante el siguiente partido. La aplicación de este artículo, está comprendida por el comportamiento dentro y fuera del campo de juego.

DE LA COMISIÓN ORGANIZADORA. -

Artículo 25º. Es la Instancia Suprema mediante la cual se resolverán los reclamos presentados por los delegados de los equipos y los informes que pudiese elevarles la Comisión Organizadora según las facultades otorgadas mediante las presentes bases.

Artículo 28º. Evaluará las sanciones, de acuerdo a los informes escritos de los Delegados, del Árbitro, Presidente de Mesa y de requerirse por los informes de la Comisión Organizadora. Sus decisiones son inapelables.

DE LA PREMIACIÓN Y CEREMONIA DE CLAUSURA.-

Artículo 29º. Se realizará una ceremonia de clausura en la que se entregarán los premios a cada equipo y jugador ganador en las cuatro disciplinas.

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 30º. Todos los equipos que acepten participar en el presente campeonato, se comprometen a acatar todas las disposiciones de las presentes bases, las que no serán sujetas a modificación con el objetivo de alcanzar el éxito deseado.

Artículo 31º. La Comisión Organizadora no será responsable por accidentes o lesiones de jugadores, quedando exenta de acciones legales o judiciales.

Artículo 33º. Cualquier punto no contemplado en las presentes bases, será resuelto por la Comisión Organizadora en lo que les fuera pertinente, no habiendo lugar a reclamos por las decisiones resueltas por éstas.

NOTA:

*Las bases se publicarán en las redes sociales del CIP, se entregarán en la reunión de delegados los que firmarán como aceptación de las mismas.

* Cualquier agresión entre jugadores y/o al árbitro se sancionará con el retiro del campeonato a los infractores.

NINGUN JUGADOR INDUSTRIAL ES TAN BUENO, COMO TODOS JUNTOS

Capítulo de Ingeniera Industrial