



ANEXOS TÉCNICOS

2014-2015.

VOLEIBOL DE SALA

1.-REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Voleibol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capítulo IX inciso d, rama varonil y femenil

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá jugar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE.

- a) Se definirá de acuerdo a la cantidad de equipos participantes.
- b) Solamente asistirán a la fase nacional el primer lugar de cada región.
- c) De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.
- d) Todos los juegos serán a 2 de 3 sets.
- e) Se otorgarán 2 puntos al equipo ganador y 0 puntos al perdedor.

5.- NÚMERO DE JUGADORES

- a) Podrán registrarse 12 jugadores como máximo y 8 como mínimo.
- b) Cada equipo podrá contar con un máximo de dos líberos.
- c) Durante la Torneo, cualquier equipo podrá iniciar un juego con un mínimo de 6 jugadores, en el entendido que si se integran los demás jugadores ya iniciado el cotejo, el árbitro procederá a mostrar la tarjeta amarilla como amonestación por retardo y otorgará un punto y el servicio al contrario.

6.- UNIFORMES

La indumentaria de los jugadores consistirá en pantalón corto, playera y medias (el uniforme de juego) y zapatos deportivos.

El diseño y color de la misma, deben ser uniformes para todo el equipo (excepto para el líbero que deberá llevar un color contrastante al del resto del equipo) y las mujeres podrán utilizar short o licra de igual color, en caso de contar con él.

Las camisetas o playeras deberán numerarse del 1 al 20, colocados al centro tanto en el pecho como en la espalda. (Los números deben tener un mínimo de 15 cm de alto en el pecho y un mínimo de 20 cm de alto en la espalda y 2 cm de ancho). Los capitanes deberán identificarse con una línea bajo su número.

Los uniformes podrán llevar o no estampado, impreso, bordado o cosido el logotipo de la Federación Mexicana de Voleibol.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

El entrenador deberá dirigir con pantalón largo (pants o pantalones).

7.- MATERIAL OFICIAL

- El balón será molten de piel sintética oficial de acuerdo al reglamento de la Federación Mexicana de Voleibol.
- Cada equipo deberá presentar 2 balones oficial al momento del inicio del juego y la sede deberá presentar 2 balones oficiales.
- La sede del evento, ya sea fase regional o nacional, deberá presentar marcador visible en cada juego.

8.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Voleibol y deberá componerse como mínimo de: árbitro #1, árbitro #2 y anotador.

9.- ENTRENADORES Y ASISTENTES

El entrenador deberá estar debidamente acreditado y es el único autorizado para dirigir de pie.

El entrenador asistente deberá permanecer en la banca del equipo y no tendrá derecho a intervenir en el partido salvo que el entrenador abandone por alguna causa el juego, para este caso el capitán en juego deberá avisar al árbitro no. 1 de dicho cambio.

10.- ACCIONES DE JUEGO

Si en el saque algún jugador del equipo receptor recibe con voleo, no se le marcará falta.



11.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

FÚTBOL ASOCIACIÓN

1.-REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, Femenil y varonil.

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

RESULTADO	PUNTUACION
PARTIDO GANADO EN TIEMPO REGLAMENTARIO	3
PARTIDO GANADO EN TIROS PENALES	2
PARTIDO PERDIDO EN PENALES	1
PARTIDO PERDIDO EN TIEMPO REGLAMENTARIO	0

En los criterios de desempates se tomarán en cuenta los establecidos en el Artículo 20 del Manual Operativo del COTENDCUT. Si aún persiste el empate se tomara como último recurso un sorteo entre los equipos involucrados y deberá ser realizado por el comité organizador.

5.-DEL NÚMERO DE JUGADORES

Cada equipo representativo en cada rama deberá estar integrado por 20 jugadores como máximo y mínimo 11 jugadores.

6.-UNIFORMES

Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados a los juegos, de acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT Capítulo XVIII Artículo 53.

- a) La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o camiseta con número impreso y visible en la parte de atrás y medias.
- b) Es obligatorio el uso de espinilleras.
- c) Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

7.- MATERIAL OFICIAL

Se utilizará balón de fútbol del número 5 y Cada equipo deberá presentar dos balones oficiales del número 5 al momento del inicio del juego.

8.-ASPECTOS DE TIEMPOS DE JUEGO

De las etapas eliminatorias:

- a) Para la rama varonil, se jugarán 2 tiempos de 45 minutos cada uno, con un descanso de 15 minutos entre cada uno de los tiempos.
- b) Para la rama femenil, se jugarán 2 tiempos de 40 minutos, cada uno con descanso de 15 minutos entre cada uno de los tiempos.
- c) Se podrán efectuar 5 cambios generales por equipo, contemplando que el jugador que es sustituido no podrá ingresar como cambio.
- d) Cuando por expulsión, lesión, etc.; un equipo se quede en el terreno de juego con 7 jugadores, perderá automáticamente el encuentro, considerando las siguientes situaciones:
 - 1.- Si fuese perdiendo el juego, se respetará el marcador.
 - 2.- Si fuese ganando el juego, pierde éste por marcador según como lo estipula el reglamento general de fútbol.
 - 3.- Si a juicio del árbitro, la lesión fuese provocada con dolo la deliberación del encuentro será resuelta por el comité de penas y sanciones del COTENDCUT.
- e) El equipo que por cualquier motivo inicia el encuentro con menos de 11 jugadores, podrá completarse hasta antes de terminar el primer tiempo siempre y cuando inicie con un mínimo de 8 jugadores.

9.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación y deberá ser servicio completo, 1 árbitro central y 2 jueces de línea, así como un cuarto asistente que realizara las funciones contenidas en el Reglamento de la FIFA.

10.- DE LAS TARJETAS

Por acumulación de 3 tarjetas amarillas durante el torneo el jugador deberá de descansar 1 partido.

10.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

FÚTBOL RÁPIDO

1.-REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Fútbol Rápido con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, Femenil y varonil.

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

RESULTADO	PUNTUACION
PARTIDO GANADO	3
PARTIDO GANADO EN SHOOT OUTS	2
PARTIDO PERDIDO EN SHOOT OUTS	1
PARTIDO PERDIDO	0

En los criterios de desempates se tomara en cuenta lo establecido en el Artículo 20 del Manual Operativo del COTENDCUT. Si aún persiste el empate se tomara como último recurso un sorteo entre los equipos involucrados y deberá ser realizado por el comité organizador.

5.-DEL NÚMERO DE JUGADORES

Cada equipo representativo en cada rama deberá estar integrado por 15 jugadores como máximo y mínimo 9 jugadores.

6.-UNIFORMES

Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados a los juegos, de acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT Capítulo XVIII Artículo 53.

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o camiseta con número impreso visible en la parte trasera y medias, es obligatorio el uso de espinilleras.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

7.- MATERIAL OFICIAL

Cada equipo deberá presentar dos balones oficiales del número 4 al momento del inicio del juego.

8.- ASPECTOS Y TIEMPOS DE JUEGO

Los juegos estarán compuestos por cuatro cuartos cronometrados cada uno de ellos de 12 minutos para la rama varonil y de 10 minutos para la rama femenil.

9.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Rápido y deberá ser servicio completo, 2 árbitros y 1 cronometrista y 1 anotador.

10.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

FÚTBOL SIETE

1.-REGLAMENTO

Por no existir una Federación de Fútbol Siete, aplicará el reglamento interno vigente del COTENDCUT con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, Femenil y varonil.

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

RESULTADO	NTUACION
RTIDO GANADO	3
RTIDO GANADO EN D. PENALTIES	2
RTIDO PERDIDO EN D. PENALTIES	1
RTIDO PERDIDO	0

5.- DEL NÚMERO DE JUGADORES

Cada equipo representativo en cada rama deberá estar integrado por 15 jugadores como máximo y mínimo 10 jugadores.

6.-UNIFORMES

Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados a los juegos, de acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT Capítulo XVIII Artículo 53.

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o camiseta con número impreso visible en la parte trasera, short y medias. Es obligatorio el uso de espinilleras.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

7.- ASPECTOS Y TIEMPOS DE JUEGO

La duración del partido es de 46 minutos, dividido en dos periodos de 23 minutos cada uno, con un brevísimo descanso entre ambos de 2 minutos para el cambio de campo.

8.- MATERIAL OFICIAL

Se utilizará balón profesional de fútbol del número 4.

Cada equipo deberá presentar dos balones oficiales del número 4 al momento del inicio del juego. La sede otorgará un balón por juego.

9.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación o Fútbol Rápido y deberá ser servicio con 1 árbitro en la cancha y otro fuera de cancha.

10.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

BEISBOL

1.-REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Beisbol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- RAMA Y CATEGORÍA

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capítulo IX inciso d, Femenil y varonil.

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego avalado por el coordinador regional (por la sede nacional en el caso del campeón Regional) al inicio de cada partido al cuerpo de umpires, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE.

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

Nota: En las jornadas dobles, los equipos implicados deberán tener al menos 3 horas de descanso, esto con la finalidad de cuidar la integridad de los alumnos.

5.- NÚMERO DE JUGADORES

El máximo de jugadores registrados será de 20 participantes y el mínimo de 11.

Para iniciar el encuentro tendrán que estar 9 jugadores dentro del campo de juego.

6.-UNIFORMES

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme de acuerdo al **Artículo 53 y que además** comprenderá playera o camisola con número visible atrás, gorra y pants de béisbol de cada uno de los jugadores registrados, en caso de no cumplir con lo anterior, el jugador será suspendido de ese partido.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin los requisitos antes mencionados.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

7.- MATERIAL OFICIAL

1. Casco obligatorio en turno al bat y al correr las bases. Presentarse con 6 pelotas oficiales de piel al inicio del juego.
2. Se utilizará el bate aluminio sin corcho, no se permitirá el uso de ninguna aleación de grafito.
3. En el caso del catcher deberá contar con su equipo de protección completo, que constará de careta, casco, peto y rodilleras propias para béisbol.

8.-DURACIÓN DE JUEGO

Todos los encuentros se jugarán a 7 entradas.

Habrá knock-out con 10 carreras de diferencia a partir de la 5ta entrada y súper knock-out con una diferencia de 12 carreras a partir de la 4ta entrada.

9.-JUEGO SUSPENDIDO

El umpire principal pospondrá un juego para terminarlo en otro momento según defina el comité organizador o dará por terminado un juego, todo dependiendo de las circunstancias que él determine para tal efecto, asentando el motivo que respalda esta decisión en la hoja de anotación.

10.- FORFEIT

Se marcará al no presentarse en el tiempo establecido, con 15 minutos de prórroga para comenzar el juego, aplica en todos los cotejos programados en su rol regular, incluyendo semifinales y finales según sea el caso.

En caso de que el equipo se presente con menos de 9 jugadores en el campo, al inicio de juego, se decreta Forfeit.

Si durante el partido, por las circunstancias que sean, el equipo se queda con menos de 9 jugadores se aplica el forfeit.

El Forfeit dará una anotación de 9 a 0 al no comenzar el juego por las situaciones antes descritas; y en caso de que se inicie el juego y se marque Forfeit se cargará 9 carreras más las admitidas hasta ese momento al equipo ganador.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

11.- SANCIONES.

Las contempladas dentro del Manual Operativo del COTENDCUT.

12.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los umpires deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Béisbol. En partidos regulares se contará con 2 oficiales y un anotador, y en la fase eliminatoria y final serán 3 oficiales y 1 anotador.

13.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

AJEDREZ

1.- DEL REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) con las excepciones estipuladas en este anexo técnico de ajedrez del COTENDCUT.

2.- DE LAS CATEGORÍAS

Clasificados por equipos y Novatos por equipos.

Categoría	Características	Titular	Sustituto
Clasificados	Jugadores(as) con o sin rating	3	1
Novatos	Jugadores(as) sin rating	3	1

3.- DE LA RAMA

Los equipos podrán estar integrados por hombres, mujeres o mixto.

4.- DEL MATERIAL OFICIAL

Los tableros relojes y papeletas las aportará la Universidad sede de evento.

5.- DE LOS UNIFORMES

Los jugadores deberán de portar su uniforme institucional, la exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o chamarra de su institución.

6.- DE LA ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán portar su gafete de juego al inicio de cada partida al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrán participar.

7.- DEL SISTEMA DE COMPETENCIA.

El sistema de competencia será suizo a 6 rondas (se recomienda usar el Software Swiss Manager).

El ritmo de juego será de 60 minutos por jugador para toda la partida.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

A. Acomodo de los equipos:

En la categoría de clasificados promediará el rating de todos los integrantes de cada equipo, a los jugadores sin rating se les asignará un rating provisional de 900 puntos.

En la categoría novatos serán sorteadas las posiciones durante la junta técnica.

B. Posiciones de los tableros:

Los tableros se intercalarán siendo el tablero 1 el color que corresponda al equipo. El orden es blancas/negras/blancas en caso de que el equipo juegue con blancas o negras/blancas/negras en caso contrario.

C. Alineación y sustituciones:

La alineación de los equipos corresponderá de acuerdo al llenado de formato de alineación enviado en el momento de la inscripción. (Anexo 1)

Para una sustitución se podrá realizar para la primera ronda durante la junta técnica, para las siguientes rondas deberá de entregar la ficha de cambio al finalizar cada ronda.

La sustitución será en rotación olímpica entrando siempre el sustituto en el tercer tablero. El procedimiento de la sustitución es de la siguiente manera:

- a) Sí el jugador que será sustituido es el Tablero 1, todos los jugadores se recorrerán; el Tablero 2 pasa al Tablero 1, Tablero 3 pasa al Tablero 2 y el Sustituto pasa al Tablero 3.
- b) Sí el jugador que será sustituido es el Tablero 2, El Tablero 1 permanece en su tablero, el Tablero 3 pasa al Tablero 2, y el Sustituto pasa al Tablero 3.
- c) Sí el jugador que será sustituido es el Tablero 3, El Tablero 1 y 2 permanece en su tablero y el Sustituto pasa al Tablero 3.

En caso de no realizar una sustitución, la alineación titular de inscripción permanecerá.

D. Tiempo de espera:

30 minutos para declarar el default.

Un equipo perderá por default cuando no se presente un mínimo de 2 jugadores del equipo.

Un encuentro perdido por default será motivo de baja, a menos de que se solicite su rehabilitación en el torneo entregando su alineación antes de la siguiente ronda.

E. Bye:

El bye otorgado por el sistema de juego será del 100% de los puntos de la ronda.

F. Funciones del Capitán:

1.- Deberá ser un integrante del equipo, sea titular o suplente.

2.- Su función es básicamente administrativa.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

3.- Deberá entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, el informe de los resultados de cada encuentro a un árbitro al final de las partidas y todo aquello a los que sea requerido por el árbitro.

4.- Está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa.

5.- Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al encuentro.

6.- Puede decir a un jugador de su propio equipo: *“ofrezca tablas”, “acepte las tablas” o “abandone la partida”*.

Por ejemplo: *cuestionado por un jugador si debe aceptar una oferta de tablas, el capitán debe contestar “sí”/“no” o delegar la decisión en el propio jugador.*

7.- Debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona acerca de la situación de la partida. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones.

8.- Debe influir en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores.

Sin embargo, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida.

Todas las discusiones tendrán lugar a la vista del árbitro, quien está autorizado para insistir en oír la conversación.

8.- DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Las partidas individuales será: partida ganada 1 punto, empate $\frac{1}{2}$ punto y perdida 0 puntos. Gana quien acumule mayor puntuación.

Los puntos serán de 2 puntos por match ganado, 1 punto por match empatado y 0 por match perdido.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

9.- DE LOS JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Ajedrez. Deberá la sede, al menos, contratar los servicios de 1 árbitro FIDE y 2 árbitros auxiliares con título de árbitro nacional y/u oficial.

10.- DE LA PREMIACIÓN

Equipos

	Novatos	clasificados
Equipos	1º. Trofeo y 5 medallas	1º. Trofeo y 5 medallas
	2º. Trofeo y 5 medallas	2º. Trofeo y 5 medallas
	3º. Trofeo y 5 medallas	3º. Trofeo y 5 medallas

Se entregará medalla a los integrantes de cada equipo y al entrenador.

Individual

Novatos			
1º. Tablero 1	1º. Tablero 2	1º. Tablero 3	1º. Suplente
2º. Tablero 1	2º. Tablero 2	2º. Tablero 3	2º. Suplente
3º. Tablero 1	3º. Tablero 2	3º. Tablero 3	3º. Suplente

Se entregará medalla para cada ganador de tablero.

Clasificados			
1º. Tablero 1	1º. Tablero 2	1º. Tablero 3	1º. Suplente
2º. Tablero 1	2º. Tablero 2	2º. Tablero 3	2º. Suplente
3º. Tablero 1	3º. Tablero 2	3º. Tablero 3	3º. Suplente

Se entregará medalla para cada ganador de tablero.

11.- DE LOS TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con el Grupo Técnico del COTENDCUT.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

12.- DEL ÁREA DE COMPETENCIA (REQUERIMIENTOS).

Las competencias se realizan en una sala que constará de un área de juego, sala de análisis, sala de entrenadores, sanitarios, área de publicación de pareos y área de servicios médicos.

Requerimientos	
<p>1. Instalación con:</p> <p>Área de Juego Sala de Análisis Sala de Entrenadores Sanitarios Hidratación y cafetería Área de publicación de emparejamientos Área para Servicio Médico</p> <p>2. Equipamiento:</p> <p>Material de Juego: Tableros Piezas Relojes</p> <p>Papelería: Hojas blancas Plumas Marcadores Tablas de anotación Cinta adhesiva Impresora Computadora Papeletas de anotación</p>	<p>Mobiliario: Mesas tipo tablón Sillas Manteles Mamparas</p> <p>Premiación.</p> <p>Medallas y Trofeos.</p> <p>3. Servicios</p> <p>Árbitros Médico Seguridad Personal Técnico Personal de Apoyo</p>

13.- DE LA JUNTA TÉCNICA

Se realizará en fecha, horario y lugar que se definirá por la sede del encuentro.

Durante la junta técnica se formará el Comité de Honor y Justicia para esta competencia, estado formado por entrenadores con amplio conocimiento en el reglamento de la FIDE.

14.- DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todos los competidores que sean registrados por las instituciones y que sean elegibles de acuerdo a lo estipulado en el Manual Operativo del COTENDCUT.

Cada institución podrá participar con un equipo en clasificados y un equipo en novatos, un jugador podrá participar solo en una categoría.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

15.- DE LAS INSCRIPCIONES

Cada institución deberá hacer oportunamente las inscripciones de acuerdo con las fechas y en los formatos técnicos estipulados por el COTENDCUT.

16.- DE LOS RESULTADOS

Los pareos, resultados por ronda y resultados finales deberán publicarse en un lugar visible.

17.- DE LAS SANCIONES

Las faltas cometidas se sujetaran al tabulador general de sanciones del COTENDCUT.

18.- DEL JUGADOR MÁS VALIOSO

Se otorgará al jugador con mayor número de medallas de oro, si persiste el empate, se determina con las de plata, si continuará por las de bronce y si persistiera el empate se determina por la alineación (tablero 1, tablero 2, tablero 3 y tablero 4).

19.- DE LOS CRITERIOS DE DESEMPATE

Puntos de partida, puntos de encuentro (match), resultado de encuentro, Bucholz y Sonneborn Berger.

20.- DEL NÚMERO DE JUGADORES

El mínimo de alumnos para inscribir un equipo será de 2 jugadores y el máximo será de 4 jugadores.

Los equipos se integrarán por tres alumnos titulares y un sustituto.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

Anexo I
Formato de Alineación
Ajedrez
Encuentro Nacional Deportivo y Cultural de Universidades Tecnológicas

Universidad	
--------------------	--

Categoría		Ajedrez Clásico	
------------------	--	------------------------	--

NOMBRE DEL ALUMNO					
Tablero 1	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 75%;"></td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">Fecha de Nacimiento</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td> </tr> </table>		Fecha de Nacimiento		
	Fecha de Nacimiento				
Tablero 2	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 75%;"></td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">Fecha de Nacimiento</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td> </tr> </table>		Fecha de Nacimiento		
	Fecha de Nacimiento				
Tablero 3	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 75%;"></td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">Fecha de Nacimiento</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td> </tr> </table>		Fecha de Nacimiento		
	Fecha de Nacimiento				
Sustituto	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 75%;"></td> <td style="width: 25%; padding: 5px;">Fecha de Nacimiento</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 40px;"></td> </tr> </table>		Fecha de Nacimiento		
	Fecha de Nacimiento				

Capitán	
----------------	--

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

BALONCESTO

1.-REGLAMENTO

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Basquetbol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, rama varonil y femenil.

3.-ACREDITACIÓN

Los jugadores deberán presentar su gafete de juego debidamente avalado, al inicio de cada partido, al cuerpo de árbitros quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4.- SISTEMA DE COMPETENCIA Y CRITERIOS DE DESEMPATE

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

5.- NÚMERO DE JUGADORES

El máximo de jugadores registrados será de 12 participantes y el mínimo será de 8 deportistas.

Para el inicio del partido cada equipo deberá presentar al menos 5 jugadores en cancha, los que se integren después del medio tiempo no podrán participar en ese partido; los que se integren antes del final de primera mitad podrán participar en dicho encuentro.

6.-UNIFORMES

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá Playera sin mangas (y sin nada debajo) con número impreso visible adelante y atrás, shorts sin bolsas.

Está prohibido usar accesorios que pongan en riesgo la integridad del competidor.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

7.- MATERIAL OFICIAL

El balón deberá de ser reglamentario de piel sintética, preferentemente marca molten, para la rama varonil será del número 7 y para la rama femenil del número 6.
Presentar por equipo un balón Reglamentario al momento del inicio del juego.

8.- DE LAS COMPETENCIAS

La competencia se realizará en gimnasios cerrados, piso de duela o material oficial para practicar este deporte.

Los gimnasios deberán contar con marcador visible y reloj electrónico que incluya el tiempo de tiro o juez que lleve el tiempo.

9- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Basquetbol y deberá ser servicio completo, 3 árbitros, 1 anotador y 1 cronometrista.

10.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

ATLETISMO

1.-REGLAMENTO

Para el desarrollo de esta competencia se aplicará el reglamento vigente de la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (IAAF), con las excepciones estipuladas en el presente anexo técnico.

2.-DE LAS COMPETENCIAS

Las competencias se realizarán en un estadio de 8 carriles que cuente con pista sintética y que esté acondicionado para todas las pruebas de pista y campo.

Será obligatorio el uso de cronometraje electrónico, (Photofinish).

3.-JUNTA TÉCNICA

Se realizara una junta técnica en fecha, horario y lugar que se definirá en la en la junta previa.

En esta junta técnica, se entregarán los números para los atletas, así como el programa general de la competencia para lo cual se requiere de la asistencia obligatoria de los responsables de los equipos participantes.

4.- CATEGORÍA Y RAMAS

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, rama varonil y femenil.

5.- DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todos los competidores que sean registrados por las instituciones y que sean elegibles de acuerdo a lo estipulado en el Manual Operativo del COTENDCUT, sin sobrepasar los límites máximos señalados para cada prueba.

Cada institución podrá participar ajustándose a los siguientes puntos:

- Un solo equipo por cada rama.
- Un solo equipo por cada rama, en cada uno de los relevos.
- Cada atleta podrá participar como máximo en tres pruebas individuales y un

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

relevo o bien en dos individuales y dos relevos.

- Cada institución podrá registrar la cantidad de atletas que juzgue conveniente, sin embargo no podrá exceder de 2 atletas por cada prueba.
- Los atletas deberán obligatoriamente presentar al responsable del acceso a la pista, su gafete de oficial de participación, avalado por el comité organizador nacional al inicio de cada prueba, de lo contrario no podrá participar.

6.- DE LAS INSCRIPCIONES

Cada institución deberá hacer oportunamente las inscripciones de acuerdo con las fechas y en los formatos técnicos estipulados por el COTENDCUT.

Se deberá presentar *Registro Oficial de Atletas* del COTENDCUT, con la marca del competidor en la casilla correspondiente a las pruebas de los participantes, avaladas por el entrenador del equipo y autorizadas por el coordinador deportivo de la institución con firma y sello del departamento.

7.- DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

- Se realizará de acuerdo al reglamento de la IAAF
- Para que una prueba se realice, deberán estar registrados oficialmente desde el cierre de registros, un mínimo de 3 atletas, mismos que deberán ser de instituciones diferentes, en caso contrario se informará en la junta previa y se cancelará la prueba.
- El comité técnico de atletismo revisará la sumatoria de medallas obtenidas por cada institución antes de definir a los ganadores por equipos.

8.- DEL PROGRAMA DE COMPETENCIA

El programa de competencias se llevará a cabo en 3 días divididos en 3 sesiones y será como sigue:

PROGRAMA DE ATLETISMO			
SESIÓN NÚMERO 1			
(VIERNES)			
PISTA			
EVENTO	PRUEBA	RAMA	ETAPA

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

1	5000 mts.	VAR.	FINAL
2	100 mts.	VAR.	ELIMINATORIA
3	100 mts.	FEM.	ELIMINATORIA
4	5000 CAMINATA	FEM.	FINAL
5	400 mts.	VAR.	ELIMINATORIA
6	400 mts.	FEM.	ELIMINATORIA
7	1500 mts.	FEM.	FINAL
CAMPO			
EVENTO	PRUEBA	RAMA	ETAPA
8	SALTO DE LONGITUD	FEM.	FINAL
9	LANZ. DE DISCO	FEM.	FINAL
10	SALTO LONGITUD	VAR.	FINAL
11	LANZ. DE BALA	VAR.	FINAL
SESIÓN NÚMERO 2 (SÁBADO)			
PISTA			
EVENTO	PRUEBA	RAMA	ETAPA
12	100 mts.	VAR.	FINAL
13	100 mts.	FEM.	FINAL
14	1500 mts.	VAR.	FINAL
15	5000 CAMINATA	VAR.	FINAL
16	400 mts.	VAR.	FINAL
17	400 mts.	FEM.	FINAL
18	4X100 relevo	VAR.	FINAL C/R
19	4X100 relevo	FEM.	FINAL C/R
CAMPO			
EVENTO	PRUEBA	RAMA	ETAPA
20	LANZ. DE BALA	FEM.	FINAL
21	SALTO DE ALTURA	VAR.	FINAL
22	LANZ. DE DISCO	VAR.	FINAL

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

SESIÓN NÚMERO 3			
(DOMINGO)			
<i>PISTA</i>			
EVENTO	PRUEBA	RAMA	ETAPA
23	10000 mts.	VAR.	FINAL
24	5000 mts.	FEM.	FINAL
25	110 C/V	VAR.	ELIMINATORIA
26	200 mts.	FEM.	ELIMINATORIA
27	200 mts.	VAR.	ELIMINATORIA
28	800 mts.	FEM.	FINAL C/R
29	800 mts.	VAR.	FINAL C/R
30	110 C/V	VAR.	FINAL
31	200 mts.	FEM.	FINAL
32	200 mts.	VAR.	FINAL
34	3000 STEPLECHASE	VAR.	FINAL
35	4X400 relevo	FEM.	FINAL C/R
36	4X400 relevo	VAR.	FINAL C/R
<i>CAMPO</i>			
EVENTO	PRUEBAS	RAMA	ETAPA
37	SALTO TRIPLE	VAR.	FINAL
38	LANZ. JABALINA	VAR.	FINAL
39	LANZ. JABALINA	FEM.	FINAL

9.- DE LA PREMIACIÓN

- Se otorgará medalla para los ganadores del 1ero, 2° y 3er lugar de cada prueba y rama.

Se concederá trofeo las instituciones de acuerdo a lo estipulado en el manual operativo del COTENDCUT.

La premiación individual se realizará inmediatamente finalizada la prueba.

La premiación por equipos se realizara en la ceremonia de clausura.

10.- DE LOS RESULTADOS

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

- Los resultados deberán publicarse en un lugar visible inmediatamente después de finalizada cada prueba y los resultados generales de cada sesión, se entregarán antes de iniciar la siguiente.
- Si un atleta es descalificado en una prueba se deberá indicar en los resultados oficiales, mencionando el motivo de la descalificación.

11.- DEL SISTEMA DE COMPETENCIA.

Para la clasificación a las finales

- En las pruebas en donde exista eliminatoria, pasaran a la final las 8 mejores marcas.
- En todas las demás pruebas la competencia será contra reloj y será el juez principal quien decida la forma de organizar las pruebas de acuerdo a la cantidad de competidores.

12.- DE LOS UNIFORMES

Cada Universidad participante, deberá participar presentado sus equipos debidamente uniformados, siendo estos, short y camiseta con los colores de la institución, así como zapato-tenis o spikes reglamentarios a la disciplina.

13.- MATERIAL OFICIAL

La sede aportará los materiales oficiales necesarios.

14.- DE LOS JUECES

Serán determinados por el comité organizador, debiendo considerar un juez principal, que será quien tome las decisiones técnicas necesarias de la competencia.

15.- DE LAS SANCIONES.

Las faltas cometidas se sujetarán al tabulador general de sanciones del COTENDCUT.

Con la finalidad de eliminar los costos de validación de marcas se contempla lo siguiente:

Se realizará un análisis comparativo entre la marca registrada por la UT para cada alumno, la establecida por COTENDCUT para las pruebas de pista y campo y la obtenida por el atleta durante el evento, sancionando a la institución con el pago doble de arbitraje por cada marca no coincidente con las establecidas.

16.- DEL ATLETA MÁS VALIOSO

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

Se nombrará al atleta más valioso para cada rama, de acuerdo a los siguientes criterios:
Que haya ganado más medallas de oro del total de su participación.

17.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico, serán resueltos por el comité organizador correspondiente en coordinación con el Grupo Técnico del COTENDCUT.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

TAEKWONDO

1.-REGLAMENTO

La competencia se regirá bajo el reglamento vigente de la WTF y las normas contempladas en el Manual Operativo del COTENDCUT.

2.-MODALIDAD

Combate (KYORUGY).

3.-CATEGORÍAS

Única

4.-RAMAS

Varonil y Femenil

5.-PESAJE

Cada competidor tendrá 2 oportunidades para subir a la báscula oficial, si pasadas las 2 oportunidades el competidor no da el peso en la categoría y división en la que esta inscrito, será descalificado.

Para subir a la báscula el competidor deberá de presentar su gafete de competencia.

6.-DIVISIONES

Las categorías oficiales para adultos contempladas en el reglamento de la WTF.

DIVISIÓN FEMENIL	CATEGORIAS	DIVISIÓN VARONIL
HASTA 46 KG	FINN	HASTA 54 KG
MAS DE 46 - 49 KG	FLY	MAS DE 54-58 KG
MAS DE 49-53 KG	BANTHAN	MAS DE 58-63 KG

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

MAS DE 53-57 KG	FEATHER	MAS DE 63-68 KG
MAS DE 57-62 KG	LIGHT	MAS DE 68-74 KG
MAS DE 62-67 KG	WELTER	MAS DE 74-80 KG
MAS DE 67-73 KG	MIDDLE	MAS DE 80-87 KG
MAS DE 73 KG	HEAVY	MAS DE 87 KG

7.-GRADOS

Cintas verdes y azules.

Cintas marrones, rojas y negras.

8.-PARTICIPANTES

La participación será de la siguiente forma:

Dos competidores por peso fusionando los grados (verdes y azules)

Dos competidores por peso fusionando los grados (marrones, rojas y negras)

Los competidores que sean registrados por las instituciones deberán ser elegibles de acuerdo al Manual Operativo para la Organización de los Encuentros Deportivos y Culturales de Universidades Tecnológicas.

En el Caso de la inscripción de los grados cintas verdes y azules, se deberá cotejar con la base de datos del ENDCUT anterior, para efecto de que ningún competidor que haya participado en Eventos Nacionales anteriores, portando ese grado, pueda presentarse ostentando el mismo, en el Torneo actual. Tomando en cuenta que tuvo que avanzar de grado a cinta roja en el lapso de un año, según la calendarización que tienen las diferentes asociaciones de Tae-Kwon-Do en nuestro país, para los cambios de cinta. Los cuales deberán ser cada 6 meses y de un año, en el caso de cinta roja a negra.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

9.-PRESENTACIÓN

Los competidores deberán presentarse con el uniforme oficial de tae kwon do (Dobok en color blanco) y con el equipo de protección completo: protector cefálico; coderas/antebrazeras; espinilleras/ empeineras, protector genital y protector bucal.

No se permitirá el uso de Karategui, uniformes de Judo u otra arte marcial, ni tampoco se deberá permitir el uso de dobok de colores, siendo únicamente el blanco, la indumentaria oficial del Torneo.

Los competidores deberán evitar portar en el área de combate, anillos, pulseras, colgijes o cadenas, así como accesorios de cualquier tipo, que pongan en riesgo su integridad y la del contrario. El Referí central dará un minuto de prórroga, como lo estipula el reglamento de la WFT, para que cualquier competidor que sea detectado portando alguno de estos accesorios, se los retire inmediatamente, de lo contrario será descalificado.

10.-SISTEMA DE COMPETENCIA:

El sistema de competencia será eliminación sencilla, a excepción de las gráficas con 3 competidores, en este caso, el sistema será round robin, para lo cual en caso de empate, se considerará como criterio de desempate la homologación de marcadores.

11.-ACREDITACIÓN

Los competidores deberán presentar su gafete de juego al inicio de cada pelea al cuerpo de árbitros, quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

11.- JUECES Y/O ÁRBITROS

Los árbitros deberán ser federados y pertenecer al CONAT Colegio Nacional de Arbitraje de Taekwondo.

Queda totalmente prohibido contratar a jueces menores de edad o jóvenes que sean cinta roja y estén cubriendo su servicio social para su respectiva institución, debido a su falta de experiencia y que pueden poner en riesgo la integridad de los competidores.

MANUAL OPERATIVO

Para la organización de los Encuentros Deportivos y Culturales Regionales y Nacionales de las Universidades Tecnológicas

En todas las justas se deberá contar con un mínimo de 4 jueces por área de competencia, tres jueces de esquina y un juez central.

Los heraldos, cronometristas y anotadores, deberán de ser árbitros del CONAT o en su defecto miembros de la Asociación Estatal de Taekwondo.

El método de puntuación deberá de ser por medio de marcadores electrónicos. El cuerpo arbitral deberá contar con la capacidad de rotación para una mayor fiabilidad de su desempeño.

12.- TRANSITORIOS

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.