



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**30° JUEGOS DEPORTIVOS INTERFACULTADES**

**Del 26 de mayo al 14 de junio de 2025**

**Bases Específicas por Disciplina Deportiva**

<b>BASES DE AJEDREZ.....</b>	<b>1</b>
<b>BASES DE ATLETISMO.....</b>	<b>9</b>
<b>BASES DE BASQUETBOL.....</b>	<b>16</b>
<b>BASES DE FÚTBOL- MUJERES.....</b>	<b>21</b>
<b>BASES DE FÚTBOL- HOMBRES.....</b>	<b>24</b>
<b>BASES FUTSAL - HOMBRES Y MUJERES.....</b>	<b>27</b>
<b>BASES DE LEVANTAMIENTO DE POTENCIA.....</b>	<b>35</b>
<b>BASES DE NATACIÓN.....</b>	<b>46</b>
<b>BASES DE PALETA FRONTÓN.....</b>	<b>52</b>
<b>BASES DE TENIS DE MESA.....</b>	<b>56</b>
<b>BASES DE TIRO CON CARABINA.....</b>	<b>63</b>
<b>BASES DE VOLEIBOL MUJERES.....</b>	<b>66</b>



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE AJEDREZ**

### **1. INSCRIPCIONES**

Cada equipo estará constituido por un máximo de ocho (08) jugadores y un mínimo de dos (02), los cuales deben estar inscritos antes del inicio del torneo en la hoja de inscripción 1. Esta hoja deberá ser enviada al correo [ucuellar@pucp.edu.pe](mailto:ucuellar@pucp.edu.pe) a más tardar el viernes 23 de mayo hasta las 5:00 p.m.

Durante el campeonato, esta lista NO podrá ser variada en el orden de los jugadores, pero puede ser completada (aumentada) hasta antes del inicio de la ronda 2. En cada match, cuatro (04) jugadores conformarán el equipo, ocupando los tableros del 1 al 4 según el orden de inscripción, el cual no podrá ser modificado durante el campeonato.

La hoja de inscripción 2, que detalla qué jugadores participarán en cada ronda, se entrega hasta 10 minutos antes del inicio de la ronda.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

Las partidas se disputarán en la Sala de Ajedrez del Coliseo Polideportivo, del martes 27 de mayo al miércoles 04 de junio, en el horario de 6:00 p.m. a 9:00 p.m.

El sorteo de grupos, que se realizará una vez determinados los cabezas de serie según el Elo promedio, se llevará a cabo el jueves 22 de mayo a las 12:00 p.m. en la Sala de Ajedrez del Polideportivo.

Asimismo, se realizará una charla técnica (congresillo) el martes 27 de mayo a las 6:00 p.m., al inicio del campeonato, en la misma sede. En esta reunión se explicará el reglamento y se resolverán dudas. La asistencia es obligatoria para los delegados o capitanes de equipo.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Podrán participar equipos representantes de todas las Facultades. Antes del inicio de cada partida, los jugadores deberán estar correctamente uniformados con los polos oficiales o uniformes representativos de su Facultad. El incumplimiento implica pérdida automática de la partida.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

El sistema de competencia variará según la cantidad de equipos inscritos al inicio del campeonato:



- Si hay menos de 9 Facultades inscritas, el torneo se jugará bajo el sistema todos contra todos.
- Si hay entre 9 y 12 Facultades inscritas, se empleará el sistema de dos series eliminatorias (Serie A y Serie B). Luego se disputará una semifinal cruzada:
  - 1.º de la Serie A vs 2.º de la Serie B
  - 1.º de la Serie B vs 2.º de la Serie A

Los colores del primer tablero y la asignación de grupos se determinarán por sorteo. Finalmente, se jugarán dos encuentros: uno por el 1.º y 2.º lugar, y otro por el 3.º y 4.º puesto (según el artículo VII de las Bases Generales).

- Si hay más de 12 Facultades inscritas, se seguirá el mismo esquema anterior, pero en la etapa eliminatoria se aplicará por primera vez el Sistema Suizo por Equipos, a cinco (05) rondas. Clasifican a la semifinal los equipos ubicados en los cuatro primeros lugares:
  - 1.º vs 3.º
  - 2.º vs 4.º

Si la cantidad de equipos es impar, el equipo que descansa obtendrá 2 puntos de match.

Las partidas deberán anotarse y el reloj de control será establecido en la modalidad de 1 hora más 30 segundos de incremento por jugada (en caso de no anotarse se aplicarán las reglas de la FIDE para el caso – se recomienda asistir al congresillo técnico).

Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con dos (02) jugadores para iniciar el match. Caso contrario, el equipo perderá por W.O. Dos (02) match perdidos por W.O., determinarán la eliminación definitiva del equipo infractor.

Cada equipo deberá estar representado por un Delegado o Capitán, quien puede ser uno de los jugadores y deberá estar debidamente documentado. Su función será principalmente administrativa.

Las funciones y derechos del Capitán son:

- Presentar la lista oficial de jugadores (hoja de inscripción 2) antes del inicio de cada ronda
- En presencia del árbitro, podrá indicar a un jugador de su equipo si debe hacer o aceptar una oferta de tablas, o abandonar una partida. Esta comunicación debe ser breve y relacionada exclusivamente con el match
- Firmar la planilla de resultados al finalizar cada ronda

Las prohibiciones del Capitán son:

- No puede intervenir durante el juego
- No puede dar información sobre la posición del tablero ni consultar con terceros



- No puede tomar decisiones en nombre del jugador sin su conocimiento y consentimiento

Antes de cada match, el capitán deberá entregar una lista escrita (hoja de inscripción 2) con los cuatro (04) jugadores que participarán, numerados del 1 al 4, hasta 10 minutos antes del inicio de la ronda, según lo indicado en el congresillo técnico.

Si no se presenta dicha lista en el tiempo indicado, el equipo deberá jugar con los cuatro primeros tableros del orden original (hoja de inscripción 1). En caso de ausencia de algún jugador, el equipo perderá ese punto automáticamente.

El orden de los tableros será inalterable durante todo el torneo, incluyendo las etapas de desempate, semifinal y final. El tiempo de tolerancia para el inicio de una partida será de 30 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada, después del cual el jugador y/o equipo perderá su partida y/o match por W.O., correspondiéndole cero (0) puntos en dicha partida y/o match.

Para iniciar un match, un equipo debe contar con al menos dos (02) jugadores presentes. De lo contrario, perderá por W.O. Si un equipo incurre en dos W.O. consecutivos o alternos, será eliminado del torneo.

El tiempo de tolerancia será de 30 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada, después del cual el jugador y/o equipo perderá su partida y/o match por W.O., correspondiéndole cero (0) puntos en dicha partida y/o match.

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Se utilizará el puntaje olímpico establecido en la siguiente forma:

- A. Match ganado: 2 puntos
- B. Match empatado: 1 punto
- C. Match perdido: 0 puntos.

En caso de empate en puntos de partida entre dos o más equipos, en posiciones que definan la clasificación a la fase semifinal, se aplicarán los siguientes criterios de desempate, según el sistema de competencia utilizado:

Sistema "Todos contra todos"

Los criterios se aplicarán en el siguiente orden de prioridad:

1. Mayor cantidad de matches ganados (2 puntos por match ganado, 1 punto por match empatado, 0 por match perdido)
2. Puntuación de desempate Sonneborn-Berger, según el sistema utilizado en la Olimpiada de Khanty-Mansiysk
3. Mayor número total de partidas ganadas



4. Mayor número de partidas ganadas con piezas negras

## **Sistema Suizo**

Los criterios de desempate serán:

1. Mayor cantidad de matches ganados (2 puntos por match ganado, 1 punto por match empatado, 0 por match perdido).
2. Puntuación Sonneborn-Berger, según el sistema de la Olimpiada de Khanty-Mansiysk.
3. Buchholz mediano (Buchholz - 2), eliminando los dos resultados extremos.
4. Sonneborn-Berger (valoración acumulada según los rivales vencidos o empatados).

En caso de empate en match (igual número de partidas ganadas entre ambos equipos) en rondas decisivas como semifinales o finales, se aplicarán los siguientes métodos de desempate:

### **Match Blitz:**

Se disputará un nuevo encuentro entre ambos equipos, con los mismos jugadores, bajo el ritmo de juego Blitz (10 minutos por jugador para toda la partida, sin incremento de tiempo). Si el empate persiste tras este match, se procederá al siguiente método.

Partida Armagedón por Equipos:

- Cada equipo designará a un (1) representante para disputar una única partida de desempate
- El color de las piezas será definido por sorteo. El ganador del sorteo podrá elegir el color con el que jugará
- Si ambos jugadores desean jugar con negras, se realizará una subasta de tiempo. En este caso, el jugador que ofrezca menos tiempo para jugar con negras ganará la subasta, comenzando con ese tiempo reducido
- Si no hay acuerdo o puja por el color, se sorteará nuevamente quién elige primero
- El jugador con blancas contará con 6 minutos, mientras que el jugador con negras empezará con 5 minutos (o menos, si lo ofreció en la subasta)
- En caso de tablas, clasificará el equipo cuyo jugador jugó con las piezas negras



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

### **A. Uso de celulares:**

Está estrictamente prohibido el ingreso de celulares a la sala de juego. Si un deportista ingresa con su celular y este es detectado al inicio o durante su partida, perderá automáticamente dicha partida.

### **B. Retiro de equipos:**

Si un equipo se retira antes de haber disputado al menos el 50% de los encuentros (matches) programados, todos sus resultados serán anulados y no se considerarán en el cómputo final.

### **C. Representación y funciones del Capitán de equipo:**

Cada equipo deberá contar con un Delegado o Capitán, quien podrá ser uno de los jugadores y deberá estar debidamente acreditado. Su rol, funciones y prohibiciones se encuentran detalladas en el punto 3: Sistema de Competencia.

### **D. Normativa supletoria:**

Todo lo no previsto en las presentes bases se regirá por las normas vigentes de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y las Leyes del Ajedrez en vigor desde 2018.

### **E. Reclamos:**

Cualquier reclamo deberá presentarse por escrito al árbitro de la competencia dentro de los 5 minutos posteriores a la finalización de la ronda. La decisión del árbitro será inapelable.

### **F. Uniforme obligatorio:**

Antes del inicio de cada ronda, los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados con los polos o uniformes representativos de su Facultad. El incumplimiento de esta disposición implicará la pérdida automática de la partida.

### **G. Sistema de emparejamiento:**

Se utilizará el programa Swiss Manager para el control técnico y administrativo del campeonato.

### **H. Sorteo de grupos:**



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

El sorteo de grupos será público. Serán considerados como cabezas de serie los equipos con mayor promedio de Elo FIDE. En caso de ausencia de Elo FIDE, se tomará en cuenta la clasificación final de la última edición del torneo. Si alguno de los finalistas no participara, se elegirá entre los semifinalistas para completar los cabezas de serie mediante sorteo

**I. Arbitraje y reporte oficial:**

El arbitraje estará a cargo de un Árbitro FIDE o Árbitro Internacional. Los resultados oficiales serán publicados en [www.chess-results.com](http://www.chess-results.com)



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN 1 (Del equipo Total)**

**AJEDREZ**

Facultad:	Delegado:	# Celular:
-----------	-----------	------------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN 2 (Del equipo que jugará la ronda)**

**AJEDREZ**

Facultad:	Delegado:	# Celular:
-----------	-----------	------------

Nº Tablero	Apellidos y Nombres	Código
1º		
2º		
3º		
4º		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_



## BASES DE ATLETISMO

### 1. INSCRIPCIONES

La fecha límite para las inscripciones de los deportistas es hasta el jueves 22 de mayo

Inscripciones nominales al correo electrónico: [amarroquin@pucp.edu.pe](mailto:amarroquin@pucp.edu.pe)

El Congresillo Técnico se llevará a cabo en la sala de Profesores a las 9:00 del martes 27 de mayo

- 1) En las pruebas de 100m, 400m, 1,500m, Salto alto, Salto largo y Lanzamiento de bala se podrán inscribir hasta 3 participantes por Facultad
- 2) En la prueba de la posta 4 x 100 y 4 x 400 se inscribirá un equipo por Facultad
- 3) En la Carrera pedestre se podrá inscribir hasta 6 atletas por facultad, de los cuales puntuarán los 3 mejores ubicados
- 4) Todo atleta inscrito en la relación nominal puede ser suplente en cualquier prueba
- 5) Un atleta podrá ser inscrito en 3 pruebas individuales más y dos colectivas

### 2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA

La primera fecha inicia con las Pruebas de campo en la PUCP desde las 9:00 a.m. del día viernes 6 de junio.

**Tabla 1.**

*Horario de pruebas a realizar durante la primera fecha.*

Hora	Prueba	Sexo	Serie
9:00 a.m.	Salto largo	Mujeres	Final
9:30 a.m.	Salto largo	Hombres	Final
10:00 a.m.	Lanzamiento de bala	Mujeres	Final
10:30 a.m.	Lanzamiento de bala	Hombres	Final
11:00 a.m.	Salto alto	Mujeres	Final
11:30 a.m.	Salto alto	Hombres	Final
12:30 p.m.	Carrera Pedestre: 1,250	Mujeres	Final
1:00 p.m.	Carrera Pedestre: 2,500	Hombres	Final



La segunda fecha inicia con las Pruebas de pista en el AELU (aún por confirmar) desde las 9:00 a.m. del día lunes 9 de junio:

**Tabla 2.**

*Horario de pruebas a realizar durante la segunda fecha.*

Hora	Prueba	Sexo	Serie
9:00 a.m.	100 metros	Mujeres	Final
9:30 a.m.	100 metros	Hombres	Final
10:00 a.m.	400 metros	Mujeres	Final
10:30 a.m.	400 metros	Hombres	Final
11:00 a.m.	4 X 100 metros	Mujeres	Final x tiempo
11:30 a.m.	4 X 100 metros	Hombres	Final x tiempo
12:00 p.m.	4 X 400 metros	Mixto	Final x tiempo

### 3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

Todos los participantes deberán estar matriculados en el semestre en el que se llevan a cabo los Juegos Interfacultades. Además, los y las atletas deberán usar los uniformes oficiales de su Facultad, de no cumplir con esta norma no serán aceptados ni aceptadas en la competencia (Ver artículo 7, inciso e de las Bases Generales).

### 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

Pruebas:

Las pruebas en que participarán los atletas, tanto en damas como en varones, serán:

- 100 metros, 400 metros, 1500 metros planos
- Carrera pedestre
  - Damas 1 vuelta a la pista de salud (1,250 metros)
  - Varones 2 vueltas a la pista de salud (2,500 metros)
- Posta 4 x 100m planos (damas y varones)
- Postas 4 x 400m planos mixta (2 damas, 2 varones)
- Salto alto y salto largo
- Lanzamiento de la bala



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **Reglas de Competencia:**

- A. Las reglas de competencia serán las señaladas en el Reglamento Internacional de Atletismo
- B. El atleta no podrá participar una vez empezada la prueba
- C. Cualquier cambio de los participantes lo hará su delegado 30 minutos antes de la competencia y con los DNI correspondientes
- D. Cualquier reclamo se hará por escrito, a través del delegado, inmediatamente terminada la prueba. En ambos casos lo recepcionará la profesora de la disciplina y lo remitirá a los jueces para que den su veredicto final
- E. Habrá un jurado de apelaciones que estará integrado por el Comité Central
- F. En las pruebas de 100m y 400m, la clasificación para los 20 primeros puestos se realizará de acuerdo a los tiempos realizados

## **Especificaciones técnicas:**

Los pesos de los implementos y los intentos para determinadas pruebas están contemplados en el Reglamento Internacional de atletismo.

### **Para la prueba de Salto Alto:**

La altura inicial es: damas 1.00 m; varones 1.30 m.

### **Evolución de la varilla**

- Damas: de 5 cm en 5 cm hasta 1.20 m y luego de 3 cm en 3 cm
- Varones: de 5 cm en 5 cm hasta 1.50 m y luego de 3 cm en 3 cm.

Esto puede variar previo acuerdo entre los jueces de la prueba con los atletas participantes. Los atletas tendrán tres (03) intentos clasificatorios y un (01) intento para la final. En total, dispondrán de un total de 4 intentos en toda la competencia.

### **Para la prueba de Salto de Longitud:**

La participación competitiva se limita a tres (03) intentos clasificatorios y un (01) intento para la final. En total, los deportistas dispondrán de un total de 4 intentos en toda la competencia.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

### **Para la prueba de Lanzamiento de Bala:**

El peso para damas será 4 k y para los varones 6 k. Los atletas tendrán tres (03) intentos clasificatorios y un (01) intento para la final, en total dispondrán de un total de 4 intentos en toda la competencia.

### **Carrera Pedestre:**

Recorrido:

- Damas: La distancia es 1,250 m (1 vuelta a la pista de salud)
- Varones: La distancia es 2,500 m (2 vueltas a la pista de salud)

Cantidad de participantes por equipo:

Cada equipo puede inscribir hasta seis (06) atletas para competir, de los cuales puntuarán los tres (03) mejores ubicados

## **5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN**

El puntaje para las pruebas individuales (100m, 400m, 1500m, Salto alto, Salto largo y Lanzamiento de bala), será para las 20 mejores marcas registradas. El primer lugar recibirá 20 puntos y los puntajes irán disminuyendo progresivamente hasta otorgar 1 punto al vigésimo lugar. La asignación de puestos se realizará en función de los tiempos y marcas alcanzadas.

En la posta 4 x 100m y 4 x 400m el puntaje será el doble que se da en las pruebas individuales: 40, 38, 36, 34, 32, 30, 28, 26 y los puntajes irán disminuyendo progresivamente hasta otorgar 1 punto al vigésimo lugar.

Especificación de la Carrera pedestre: la puntuación será del 20 al 1 (para las 20 mejores marcas registradas), siendo siempre el mayor puntaje para los que van llegando unos primeros que otros: para el primer puesto 20 puntos y en forma descendente hasta el último puesto (vigésimo puesto) 1 punto, los puestos se ubicarán de acuerdo a los tiempos realizados.

### **Pruebas Individuales**

(100 metros, 400 metros, 1500 metros, salto alto, salto largo y lanzamiento de bala)

La asignación de puntajes se aplicará a las 20 mejores marcas registradas. El primer lugar obtendrá 20 puntos, disminuyendo progresivamente hasta otorgar 1 punto al vigésimo puesto. La ubicación de los participantes se determinará en función de los tiempos y marcas alcanzadas.

### **Pruebas de Relevé**

(4 x 100 metros y 4 x 400 metros)



En estas competencias por equipos, el sistema de puntuación será el doble del establecido para las pruebas individuales. Se otorgará puntaje únicamente a los ocho primeros puestos.

## **Carrera Pedestre**

La carrera pedestre seguirá el mismo sistema de puntuación que las pruebas individuales. Se reconocerán las 20 mejores posiciones según el tiempo de llegada, otorgándose 20 puntos al primer lugar y descendiendo hasta 1 punto para el vigésimo puesto.

Consideración adicional en cuanto a la Carrera Pedestre:

De acuerdo al reglamento de la IAAF, según el art. 168º, N°8, Letras, en relación con la puntuación, señala:

- Al término de la carrera, los jueces determinarán los puestos de los participantes de cada equipo, sumarán los puntos según los puestos de quienes clasifican
- Al efectuar la suma de los puntos, se tomará en cuenta a los tres (03) mejores ubicados de cada equipo, a los otros tres (03) se les elimina, reajustándose por consiguiente los siguientes puestos de llegada de los otros equipos

Ejemplo:

Al momento de llegada los seis (06) primeros lugares los ocuparon los participantes del equipo "A", los seis (06) siguientes lugares los ocuparon los integrantes del equipo "B". Para los efectos de la puntuación son los tres (03) primeros del equipo "A" y al cuarto, quinto y sexto lugar pasan los del equipo "B", sus otros tres (03) del "B" también quedan descalificados para el efecto de la puntuación.

Los títulos de campeones, así como de subcampeones y demás puestos, se otorgarán de acuerdo a la suma que se ha dado como producto de las respectivas ubicaciones o lugares que han ocupado los atletas en sus respectivas pruebas.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN  
ATLETISMO MUJERES**

Facultad:		Delegado:	
Nº	Apellidos y Nombres	Código	Prueba
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN  
ATLETISMO HOMBRES**

Facultad:		Delegado:	
Nº	Apellidos y Nombres	Código	Prueba
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE BASQUETBOL DAMAS Y VARONES**

### **1. INSCRIPCIONES**

Se podrán inscribir hasta las 5:00 p.m. del martes 13 de mayo. En el caso de las mujeres, la inscripción la deberán enviar al correo del entrenador, Arturo La Rosa, al correo: [larosa.arturo@pucp.edu.pe](mailto:larosa.arturo@pucp.edu.pe). En el caso de los hombres deberán enviar la inscripción al correo del entrenador, Pablo Bellota, al correo: [pbellota@pucp.edu.pe](mailto:pbellota@pucp.edu.pe)

Solo podrán participar los alumnos matriculados que hayan sido pre inscritos, pero en la planilla de juego para el inicio del partido sólo podrán inscribirse 12 de los 20 pre inscritos. Las inscripciones a la hora del partido serán de acuerdo al punto 4º de las Bases Generales.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

La competencia se llevará a cabo en el campus de la PUCP desde el sábado 24 de mayo.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Todos los integrantes del equipo deberán vestir el polo y short que identifica a su facultad manteniendo la uniformidad de colores según las Bases Generales.

Todos los jugadores tienen que participar correctamente uniformados: Los equipos de cada Facultad estarán identificados y obligados a participar con un color y numeración respectiva en su camiseta (no se aceptará "cinta adhesiva ni plumón").

Los números deberán ir a la espalda de la camiseta, ser de color que contraste con el color de la camiseta (de preferencia blanco sobre color oscuro y negro sobre color claro) y tener un tamaño de acuerdo a lo señalado en las bases específicas por cada disciplina. Para cualquier caso no contemplado, se tendrá en cuenta el reglamento de la federación de la disciplina deportiva.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

El control y arbitraje serán designados por la Comisión Técnica, los mismos serán del colegio de jueces de básquetbol del Perú para garantizar el buen desarrollo de los partidos.



Los equipos de las Facultades participantes se dividirán en cuatro (04) grupos o series eliminatorias y jugarán entre sí según el cronograma de juegos presentado. Se clasificarán los dos primeros de cada grupo y se jugará de la siguiente manera en la siguiente etapa:

- El primero del grupo A se enfrentará al segundo del grupo C y el primero del grupo C se enfrentará al segundo del grupo A
- De la misma forma se enfrentará el primero del grupo B contra el segundo del grupo D, y el primero del grupo D contra el segundo del grupo B

Estos partidos serán de clasificación directa para la semifinal en donde se enfrentarán los ganadores de dicho dos partidos. Los ganadores de estos partidos jugarán la final y los perdedores jugarán el tercer lugar.

### **Clasificación:**

- Se jugarán 4 períodos de 10 minutos corridos, y solo se detendrá el tiempo en los lanzamientos de tiro libre y en los 2 minutos finales sólo del último periodo
- Cada equipo tendrá derecho a solicitar 1 minuto muerto por periodo de juego durante los 3 primeros y en el último podrá solicitar 2 minutos muertos
- El reloj se detendrá en cada minuto muerto solicitado por el Capitán o quien se Inscriba como Entrenador
- Solo en la zona ofensiva, el árbitro indicará la habilitación para reiniciar el juego o dará el bautizo, dependiendo que sean uno o dos jueces
- En caso de empate en esta etapa, se definirá según Reglamento Actual Internacional FIBA: Si hubiera doble empate se definirá quién ganó entre los dos equipos implicados, si hubiera un triple empate se definirá con el gol average entre los tres equipos implicados

### **Finales**

- En las etapas Semifinal y Final se jugará en forma reglamentaria con “tiempo efectivo”, quiere decir 4 periodos de 10 minutos con detención de tiempo de manera normal

Los partidos se jugarán con las reglas FIBA, salvo la modificación indicada en el artículo precedente.

En caso de expulsión a un jugador(a) o más del campo de juego, la sanción será automática de una (01) fecha suspendido(a) pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta. Las demás sanciones se aplicarán de acuerdo al artículo 9, inciso 9.3 de las Bases Generales.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

Los únicos que pueden hacer reclamos serán los delegados y/o capitán, y se hará al dorso de la Planilla de Juego 30 minutos después de finalizado el partido.

### **Recordatorios:**

El delegado de cada equipo (hombres/mujeres) deberán presentarse con un mínimo de 10 minutos antes de cada partido para presentar:

- Relación de jugadores que solicitara en mesa
- DNI de alumnos
- Copia impresa de seguro de salud de PUCP o seguro privado. (Queda prohibido enseñar en celular, tablet o Laptop la imagen de seguro).
- Presentar impresa la declaración jurada

### **5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN**

El puntaje para esta competencia será el siguiente:

- Partido ganado: 2 puntos.
- Partido perdido: 1 punto.
- WO: 0 puntos.

### **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Cualquier punto no contemplado en las Bases Específicas, será resuelto por el Comité Central en coordinación con el técnico de la disciplina y de acuerdo a las Bases Generales.

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN  
BÁSQUETBOL MUJERES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN  
BÁSQUETBOL HOMBRES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE FÚTBOL- MUJERES**

### **1. INSCRIPCIONES**

Las inscripciones podrán realizarse hasta las 5:00 p.m. del martes 13 de mayo. Se realizará vía correo electrónico dirigido al Profesor Miguel Giuria: [mgiuria@pucp.edu.pe](mailto:mgiuria@pucp.edu.pe)

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

Se jugará en el campo de Rugby (2 campos de fútbol) y los horarios de los partidos serán de 9:00 a.m. a 12 m. Los partidos serán dirigidos por árbitros oficiales.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Las participantes deben ser alumnas matriculadas y contar con seguro contra accidentes PUCP u otro seguro externo convalidado. Todas las integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformadas como lo señalan las Bases Generales.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

Los delegados deberán de solicitar con 15 minutos de anticipación la hoja de inscripción y presentarla 10 minutos antes del inicio del partido a la mesa de control. La tolerancia para inicio del partido será de 10 minutos.

Los partidos en la Semifinal y Final serán de dos (2) tiempos de treinta (30) minutos, con un descanso intermedio de diez (10) minutos. Solo en los partidos de la Semifinal y Final, si terminan empatados durante el tiempo reglamentario, se jugarán dos tiempos suplementarios de diez (10) minutos cada uno. De persistir el empate, se definirá por penales:

Cinco (5) tiros de penales alternados por ambos equipos, si persiste el empate, se sigue pateando penales 1 y 1 hasta que haya un desempate. Los penales son ejecutados por diferentes deportistas, considerándose únicamente a las que terminaron el partido. De persistir el empate las jugadoras volverán nuevamente a ejecutar los tiros penales hasta lograr el desempate.

En caso de empate en las Etapas Clasificatorias y/o Cuartos de Final la Definición será ejecutando tres (5) penales alternados por ambos equipos, si persiste el empate, se sigue pateando penales 1 y 1 hasta que haya un desempate.

Las reglas que regirán los partidos son las vigentes FIFA, salvo las modificaciones siguientes:

- Regla N<sup>ª</sup> 3: Número de jugadores. Podrán inscribirse un máximo de 24 jugadores que las representarán en los presentes Juegos y un mínimo de 18. Sin embargo, en la planilla por partido sólo podrán registrar 18 jugadores según base FIFA 11 jugadores en cancha y 7 suplentes
- Los cambios serán ilimitados y se permitirá reingreso
- Regla N<sup>º</sup> 4: Sólo en caso de similitud de color de uniformes, se sorteará para decidir qué equipo usará chalecos
- Regla N<sup>ª</sup> 5: Duración de los partidos. Será de 25 x 25 con 10 minutos de descanso entre cada tiempo



## **Sanciones**

- Por suplantación de uno o más deportistas en cualquier etapa del Campeonato (Clasificatoria, Semifinal o Final), el equipo queda eliminado de los Juegos, con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
- Por tarjeta roja suspensión por una fecha, pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta
- No habrá suspensión por acumulación de tarjetas amarillas
- Por agresión física o verbal, la jugadora queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
- En caso de cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos, especialmente lo indicado en el Artículo 9 del Reglamento de Faltas y Sanciones, inciso 9.3 De las Sanciones, y al Reglamento Nacional de Administración de Justicia Deportiva, de la Federación Peruana de Fútbol, especialmente lo indicado en el Capítulo II – Pena a los Jugadores y en el Capítulo IV – Pena a los equipos
- Si un equipo queda eliminado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado.

## **5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN**

El puntaje de los partidos será el siguiente:

- Ganador: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Perdedor: 0 puntos.
- Walk .Over: -1 punto con el score de 3 - 0

## **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN**  
**FÚTBOL MUJERES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Código</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## BASES DE FÚTBOL- HOMBRES

### 1. INSCRIPCIONES

Las inscripciones podrán realizarse hasta las 5:00 p.m. del martes 13 de mayo. Deberán entregar el formato "Lista de alumnos - Filtro OSD" debidamente llenado. Esta lista será validada por la OSD o devuelta con observaciones.

### 2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA

Se jugará en el campus de la PUCP. Las fechas se llevarán a cabo de acuerdo a la programación oficial. Los partidos serán dirigidos por árbitros oficiales.

### 3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

Los participantes deben ser alumnos matriculados y contar con seguro contra accidentes PUCP u otro seguro externo convalidado. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados como lo señalan las Bases Generales.

### 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

Los delegados deberán de solicitar con 15 minutos de anticipación la hoja de inscripción y presentarla 5 minutos antes del inicio del partido a la mesa de control.

Los partidos en la Semifinal y Final serán de dos (2) tiempos de treinta (30) minutos, con un descanso intermedio de diez (15) minutos. Solo en los partidos de la Semifinal y Final, si terminan empatados durante el tiempo reglamentario, se jugarán dos tiempos suplementarios de diez (10) minutos cada uno. De persistir el empate, se definirá por penales:

Cinco (5) tiros de penales alternados por ambos equipos, si persiste el empate, se sigue pateando penales 1 y 1 hasta que haya un desempate. Los penales son ejecutados por diferentes deportistas, considerándose únicamente a las que terminaron el partido. De persistir el empate las jugadoras volverán nuevamente a ejecutar los tiros penales hasta lograr el desempate.

En caso de empate en las Etapas Clasificatorias y/o Cuartos de Final la Definición será ejecutando tres (3) penales alternados por ambos equipos, si persiste el empate, se sigue pateando penales 1 y 1 hasta que haya un desempate.

Las reglas que regirán los partidos son las vigentes FIFA, salvo las modificaciones siguientes:

- Regla N<sup>ª</sup> 3: Número de jugadores. Podrán inscribirse un máximo de 24 jugadores que las representarán en los presentes Juegos y un mínimo de 12.
- Habrá un máximo de 5 sustitutos incluyendo al arquero
- Regla N<sup>º</sup> 4: Sólo en caso de similitud de color de uniformes, se sorteará para decidir qué equipo usará chalecos
- Regla N<sup>ª</sup> 5: Duración de los partidos. Será de 25 x 30 con 10 minutos de descanso entre cada tiempo.



## Sanciones

- Por suplantación de uno o más deportistas en cualquier etapa del Campeonato (Clasificatoria, Semifinal o Final), el equipo queda eliminado de los Juegos, con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
- Por tarjeta roja suspensión por una fecha, pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta
- La acumulación de tres tarjetas amarillas, inhabilita al jugador a la siguiente fecha en cualquier etapa del campeonato: Clasificatoria, Cuartos de final, Semifinal o Final
- Por agresión física o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
- Las Facultades sólo podrán inscribir el día martes 13 de mayo hasta las 5:00 p.m. a 24 jugadores para que los representen en los juegos.
- Si un equipo queda eliminado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

El puntaje de los partidos será el siguiente:

- Ganador: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Perdedor: 0 puntos.
- Walk .Over: -1 punto con el score de 3 - 0

## 6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN**  
**FÚTBOL HOMBRES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Código</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES FUTSAL - HOMBRES Y MUJERES**

### **1. INSCRIPCIONES**

Cada Facultad deberá presentar una ficha de Inscripción con los nombres de los deportistas que la representarán en los Juegos. El número de inscritos deberá cumplir con los siguientes rangos: Mujeres: mínimo 10 y máximo 20 deportistas. Hombres: mínimo 10 y máximo 20 deportistas.

El plazo para el envío de la ficha es hasta las 5:00 p.m. del martes 13 de mayo del presente año, y deberá ser remitida por correo electrónico ([jtizons@pucp.edu.pe](mailto:jtizons@pucp.edu.pe) y [deportes@pucp.pe](mailto:deportes@pucp.pe)), indicando en el asunto el deporte, la facultad y el género (en ese orden). El correo deberá incluir los siguientes documentos adjuntos:

- La ficha de inscripción con los nombres de los deportistas;
- La boleta del seguro PUCP o, en su defecto, otro documento que acredite la afiliación a un seguro contra accidentes;
- Acerca de la Declaración Jurada:
  - Si el deportista es mayor de edad, debe firmarla personalmente;
  - Si el deportista es menor de edad, se deberá presentar una autorización firmada por el padre, madre o apoderado, con firma legalizada notarialmente.

#### **Importante:**

En el caso de contar con un seguro diferente al de la PUCP, este deberá de ser validado en la Oficina de Seguros.

Presentada la ficha con la documentación se confirmará la inscripción, en un máximo de dos días útiles. De haber una observación en la inscripción se podrá modificar si está dentro del plazo de esta. Toda la documentación es en digital.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

La competencia se iniciará el 26 de mayo (mujeres) y el 27 de mayo (hombres), según cronograma de juego (aún por definir). Los partidos serán dirigidos por árbitros oficiales y serán programados tanto en el Polideportivo como en las losas.

La Comisión Técnica tendrá a su cargo la designación de los árbitros y Mesa de Control.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

### 3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

Los participantes deben ser alumnos matriculados y contar con seguro contra accidentes PUCP u otro seguro externo convalidado. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados.

Se considera uniformado:

- Camiseta del mismo color y diseño con numeración no repetida.
- Short deportivo del mismo color.
- Medias deportivas altas del mismo color.
- Canilleras.
- Zapatillas deportivas con suela lisa.

### 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

#### **Equipos:**

De la cantidad de deportistas que se presentó en la Ficha de Inscripción, se podrán inscribir para cada partido que juegue el equipo un máximo de 14 deportistas en la Relación Nominal la cual será entregada antes del partido por el presidente de Mesa y deberá ser devuelta antes del inicio del partido.

Dicha información es la que se colocará en la Planilla de Juego. Ahí se tiene que contemplar nombre y apellidos del deportista, así como el número de camiseta con la que va a jugar. No se puede repetir números.

El equipo que inicia el partido estará compuesto por 5 jugadores, de los cuales 1 será el arquero. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados como lo señala el punto 3 inmediatamente anterior.

Cabe señalar que el número 01 se reservará para un guardameta y no necesariamente deberá iniciar deportista con ese número. Puede estar en la banca y podrán iniciar otro número de arquero, por ejemplo el 12.

Inscripción en los partidos:

- Se deberá entregar antes del inicio del partido la Relación Nominal (será entregada por el presidente de mesa) y deberá tener la información de los deportistas que van a jugar el partido
- Se debe adjuntar, a la Relación Nominal, los documentos de identidad (en físico o mostrar la versión digital)
- Iniciado el partido no se podrá sustituir un deportista por otro en la Relación Nominal (dado que ya está inscrito en la Planilla de Juego) pero de no haber completado los 14 deportistas lo podrá inscribir antes que inicie el segundo tiempo de juego y deberá presentar un documento de identidad. Cabe señalar,



todos los deportistas que son incluidos en cada partido deberán estar inscritos en la Ficha de Inscripción que se presentó antes del inicio de la competencia

El arquero podrá cambiar su puesto con otro jugador de campo. Este último podrá colocarse la camiseta de arquero, pero en la planilla se contemplará el número con el que empezó el partido. En el caso que el arquero se convierta en jugador de campo no utilizará la camiseta del jugador que lo sustituyó. Deberá colocarse la camiseta de su equipo con una numeración que no se repita.

Partidos:

1. Los cambios son ilimitados y deberán realizarse cuando el balón esté en juego y por la "zona de sustitución"
2. Juegan 5 deportistas incluido el arquero. Se requiere un mínimo de 3 deportistas para iniciar un partido, de lo contrario será W.O.
3. Se dará por finalizado un partido antes que termine el tiempo de juego señalado si en el campo de juego quedan menos de 3 deportistas (lesión o expulsión)
4. Cuando un jugador es expulsado deberá salir del terreno de juego y no podrá estar en la banca de suplentes. Se podrá completar con un deportista del mismo equipo que esté inscrito para ese partido en los siguientes casos:
  - a. Transcurrido 2 minutos de la expulsión.
  - b. En caso de que se produzca un gol del equipo contrario.

En caso de una expulsión simultánea, se podrá completar con un deportista del mismo equipo que esté inscrito para ese partido después de haber transcurrido 2 minutos de la expulsión

5. Los goles serán anotados desde cualquier parte del campo de juego.
6. Los saques de banda o córner se harán con los pies. No podrán demorarse más de 4 segundos para poner el balón en juego. No es válido el gol que se realice de un saque de banda y que vaya directo al arco sin un toque previo de algún jugador, pero si es válido en el caso de los saques de esquina
7. Los tiros libres directos e indirectos serán con barrera (se colocará a 5 metros del balón). Luego de la quinta falta acumulada y en adelante, se podrá ejecutar la falta desde el segundo punto penal o desde el lugar donde ocurrió la infracción
8. Todos los tiros libres se ejecutan en menos de 4 segundos
9. En los tiempos extras de juego de un partido (final), las faltas acumuladas en el segundo tiempo regular continuarán, no se reiniciará

Competencias:

1. Cada tiempo de juego durará 20 minutos corridos
2. Habrá un descanso entre cada tiempo de 5 minutos
3. El tiempo de tolerancia es de 10 minutos solo para el primer partido en cada fecha de juego



4. Cada equipo podrá solicitar un “tiempo muerto” por cada tiempo de juego. Será solicitado por el entrenador o delegado del equipo que esté inscrito en la Relación Nominal para ese partido. En el tiempo muerto los deportistas no podrán salir del campo de juego y nadie podrá ingresar. No se podrá hacer sustituciones hasta que reinicie el juego

5. Serie Eliminatorias

5.1. Clasificarán los dos primeros de cada grupo.

5.2. En caso de empate de puntos entre dos o varios equipos al finalizar la etapa eliminatoria, los criterios de desempate serán en el siguiente orden de prioridad:

- a. Mayor diferencia de goles.
- b. Mayor número de goles anotados.
- c. Menor cantidad de goles en contra.
- d. Resultado entre los equipos.
- e. Sorteo.

6. Semifinal y Final.

6.1. En estas etapas de la competencia se tendrá en cuenta lo dispuesto en los puntos 1,2,3,4 de la “Competencia”

6.2. En caso de empate en la semifinal, se lanzarán cinco (5) tiros penales cortos por equipo de manera alternada. Dichos lanzamientos podrán ser ejecutados por cualquiera de los deportistas inscritos en la Relación Nominal. De continuar la igualdad se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador

Tener en cuenta que antes de iniciar la ejecución de los tiros penales ambos equipos deberán tener la misma cantidad de deportistas, en caso no exista igualdad, el equipo que tenga mayor cantidad de jugadores deberán excluir los necesarios para que exista una paridad en la cantidad

6.3. En el caso de empate en la final, se jugará dos suplementarios de cinco (5) minutos. De persistir el empate se lanzarán cinco (5) tiros penales cortos por equipo de manera alternada. Dichos lanzamientos podrán ser ejecutados por cualquiera de los deportistas inscritos en la Relación Nominal. De continuar la igualdad se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador

Tener en cuenta que antes de iniciar la ejecución de los tiros penales ambos equipos deberán tener la misma cantidad de deportistas, en caso no exista igualdad, el equipo que tenga mayor cantidad de jugadores deberán excluir los necesarios para que exista una paridad en la cantidad



## Faltas técnicas - Reglas de juego

1. Se sancionará con un tiro libre indirecto desde el sitio donde ocurrió la infracción en los siguientes casos:
  - a. Si el arquero recepciona el balón con las manos luego que uno de sus compañeros le haya hecho un pase. Solo podrá ser con los pies y en una ocasión hasta que el balón sea tocado por el adversario. Esta regla no aplica si el arquero pasa el medio campo donde se le considera un jugador de campo
  - b. En caso la infracción sea realizada dentro del área, será penalizada en el borde del área, teniendo como referencia la dirección del pase causante de infracción
2. La zona es el único lugar donde el arquero podrá utilizar las manos y no podrá demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego
3. El jugador tiene 4 segundos para ejecutar una falta luego del silbato del árbitro (tiro libre directo o indirecto, saque lateral o de esquina, así como los tiros de penal). Si pasa de ese tiempo, saca el otro equipo
4. El arquero tiene 4 segundos para poder reanudar el juego, es decir, no tener posesión del balón; si pasa del tiempo mencionado, se realizará un tiro libre indirecto en contra
5. El tiro libre indirecto no acumula falta para el lanzamiento del segundo tiro penal
6. El entrenador o integrante del cuerpo técnico, inscrito en la planilla de juego, que ha sido expulsado o descalificado no podrá permanecer en el banco de suplentes
7. Solo podrán estar en la banca de suplentes los deportistas y comando técnico debidamente inscritos antes del inicio del partido
8. Es potestad del árbitro expulsar a cualquier espectador fuera del recinto deportivo siempre que él considere que está teniendo una conducta incorrecta o utilizando palabras fuera de lugar o insultos. El tiempo será detenido hasta que la persona se retire y terminado el partido el árbitro tendrá que incluir en su informe las causas que ocasionaron dicha expulsión
9. Si el árbitro considera que el color de los equipos es similar o genera confusión, la Oficina de Deportes brindará chalecos al equipo que, luego del sorteo entre capitanes, haya perdido. Los chalecos serán entregados sólo a los deportistas que han sido inscritos para ese partido y se encuentren correctamente uniformados. Al finalizar el juego deberán devolver los chalecos
10. Se debe realizar el saque lateral colocando el balón encima de la línea de banda, teniendo el balón quieto, pudiendo el jugador estar dentro o fuera del campo al realizar el cobro



11. Si un saque de esquina es mal ejecutado sacará el arquero del equipo contrario
12. Si el arquero realiza un mal saque durante el saque de meta, se volverá a realizar el saque desde la cuenta en que se realizó el saque indebido
13. El saque de inicio de juego se podrá realizar en cualquier dirección
14. Es obligatorio que los jugadores tengan canilleras y medias largas (hasta la rodilla)
15. El campeonato se regirá con el reglamento futsal FIFA 2024 salvo las modificaciones contempladas en las presentes Bases

## **Sanciones**

1. Por suplantación de uno o más jugadores en cualquier etapa del Campeonato (Clasificatoria, Semifinal o Final), la Facultad queda eliminada de los Juegos con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
2. Por tarjeta roja directa se inhabilita al jugador sancionado por la siguiente fecha (01 fecha), pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta
3. La acumulación de dos (02) tarjetas amarillas, inhabilita al jugador a la siguiente fecha en cualquier etapa del campeonato: Clasificatoria, Semifinal o Final
4. Por agresión física o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad
5. Toda suspensión se cumplirá dentro o en el siguiente Juego Interfacultades en el que participe el deportista afectado
6. Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar al equipo o deportistas que cometieron la infracción
7. Si un equipo queda descalificado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado

## **5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN**

El puntaje de los partidos será el siguiente:

- Ganador: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Perdedor: 0 puntos.
- Walk .Over: 0 puntos con el score de 0 - 5



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**FUTSAL**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## BASES DE LEVANTAMIENTO DE POTENCIA

### 1. INSCRIPCIONES

El delegado será la persona encargada de realizar la correcta inscripción de sus participantes en la Ficha de Inscripción (está al final de las bases).

Las inscripciones se realizarán hasta las 11:59 p.m. del jueves 22 de mayo. El delegado (a) de la Facultad deberá enviar de su casilla de correo PUCP la Ficha de Inscripción con toda la información que ahí se solicita. El correo será dirigido al profesor a cargo de la competencia, Óscar Hernández, [ohernandez@pucp.edu.pe](mailto:ohernandez@pucp.edu.pe) con copia a [deportes@pucp.pe](mailto:deportes@pucp.pe). El profesor dará respuesta al correo confirmando su inscripción.

### 2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA

El lugar de Competencia será en el área de deportes.

Pesada de Competidores:

- Viernes 30 de mayo en el Gimnasio PUCP
- De 7.00am a 1.00pm (hora exacta).

Las competencias se van a realizar en tres fechas:

- Lunes 02, martes 03 y miércoles 04 de junio
- Hora de inicio de competencias: 10:00 a.m.

Charla Técnica:

- El mismo día de la competencia
- Tema: Orientación sobre Reglament
- Hora: 9: 30 a.m.
- Lugar Gimnasio PUCP

#### Primera fecha Sentadillas:

- Lunes 02 de junio

Sentadillas Mujeres

Divisiones:

Mujeres: Hasta 52kg, 56kg, 60kg, 67.5kg. + 67.5Kg.

Sentadillas Hombres

Divisiones:

Hombres: Hasta 60kg, 67.5kg., 75kg, 82.5kg, 90kg y +90kg

#### Segunda fecha Press de banco:



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

- Martes 03 de junio

Press de Banca mujeres

Divisiones:

Mujeres: Hasta 52kg, 56kg, 60kg, 67.5kg. + 67.5Kg.

Press de banca Hombres

Divisiones:

Hombres: Hasta 60kg, 67.5kg., 75kg, 82.5kg, 90kg y +90kg

**Tercera fecha Peso muerto:**

- Miércoles 04 de mayo

Peso muerto Mujeres

Divisiones:

Mujeres: Hasta 52kg, 56kg, 60kg, 67.5kg. + 67.5Kg.

Peso muerto Hombres

Divisiones:

Hombres: Hasta 60kg, 67.5kg., 75kg, 82.5kg, 90kg y +90kg

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Podrán participar todos los alumnos que pertenezcan a cada una de las Facultades debidamente acreditados con su Ficha de Matrícula. Los alumnos que pertenezcan a Maestría podrán participar de acuerdo a las Bases Generales de los Juegos.

Cada Facultad debe inscribir un atleta por categoría. Para determinar a cada atleta, las facultades deberán tener en cuenta el siguiente procedimiento:

- Podrán participar todos los alumnos que pertenezcan a cada una de las Facultades con entrenamientos previos de un usuario de gimnasio
- Los alumnos seleccionados por sus facultades, una semana antes, pasarán por la prueba de fuerza máxima en sentadilla, press de banca y peso muerto. En ese sentido, los alumnos que sean seleccionados por sus facultades, deberán asistir a 6 sesiones de entrenamiento durante el mes abril y mayo en la cual registrarán su asistencia
- No podrá ser inscritos por su Facultad si no cumplen con las 6 sesiones de entrenamiento

Cada competidor debe presentarse con el color del polo representativo de su Facultad.



#### 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

Ningún competidor puede participar en dos o más categorías

A la Facultad que no presente competidor en alguna de las divisiones de peso corporal se le otorgará un puntaje de cero puntos

##### Modalidades

- A. Sentadilla
- B. Press de Banca
- C. Peso muerto

##### Divisiones

Participan en las siguientes divisiones de Peso Corporal:

Participantes	Categorías
Hombres	Hasta 60.0kg. Hasta 67.5kg. Hasta 75.0kg. Hasta 82.5kg. Hasta 90.0kg. + 90.0kg.
Mujeres	Hasta 52.0kg. Hasta 56.0kg. Hasta 60.0kg. Hasta 67.50kg. + 67.5kg

Reglas de Levantamiento en cada una de las modalidades:

El orden de los levantamientos en todas las pruebas es el siguiente:

- A. Sentadilla
- B. Press de Banca
- C. Peso muerto



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

Todas las pruebas estarán a cargo de 3 jueces: 1 juez central y dos laterales. Uno de ellos llamado Juez Central, dará las señales requeridas en cada intento. Las señales de orden en cada modalidad son las siguientes:

Sentadilla - Dos señales.

Al comienzo del intento de bajar - “BAJE”

Press de Banca- Tres señales.

Al comienzo la primera voz es - “SAQUE”

La segunda voz del intento es- “PRESS”

Dejar la barra sobre los soportes - “GUARDE”

Peso muerto- Se hará una señal.

Cuando el competidor esté completamente parado sosteniendo la barra sin moverse el juez dará la orden- “BAJE”



## Reglamento de Sentadilla

- A. La barra deberá reposar horizontalmente sobre la parte más alta de la espalda
- B. Una vez que el Levantador de Potencia haya sacado la barra de los soportes, deberá retroceder hasta tomar la posición inicial. En ese lugar esperará la señal del juez, que le será dada en el momento que esté totalmente quieto. Esta señal la hará el juez moviendo una de las manos hacia abajo y dándole la voz de “Baje”
- C. Una vez que el juez haya dado la señal, el Levantador de Potencia comenzará a flexionar sus piernas hasta que la línea superior del muslo, por la parte de la cadera, esté por debajo de la parte superior de la rodilla. Llegado a esta posición, el levantador de potencia se elevará sin rebotar ni mover la barra, hasta lograr la posición recta con perfecto encaje de las rodillas. Una vez conseguido esto, esperará la señal del juez cuando el levantador de potencia se encuentre completamente inmóvil. La señal del juez se hará con un movimiento de la mano y la palabra “Guarda”
- D. Durante todo el transcurso del movimiento (sentadilla) el Levantador de Potencia deberá mirar hacia el jurado, que estará delante de la plataforma

### Motivos de Nulo en la Ejecución de la Sentadilla

- A. No esperar la señal del juez para iniciar el movimiento
- B. Toda modificación del agarre de la barra con las manos
- C. Rebotar o balancearse al tratar de iniciar la subida
- D. Bajar incorrectamente o no bajar bien
- E. No realizar el movimiento completo, es decir, no bajar hasta que la parte superior del muslo esté por debajo de la parte superior de la rodilla
- F. Cualquier movimiento de balanceo de la barra en el transcurso del movimiento
- G. Cualquier roce de la barra con los auxiliares antes de que el juez haya dado la señal
- H. Dejar la barra incorrectamente en los soportes

### Reglamento de Press de Banca

- A. De acuerdo al Reglamento Internacional de Levantamiento de Potencia, el competidor, mientras dure el movimiento, deberá optar la siguiente posición:
- B. La cabeza y los glúteos deberán estar apoyados en el banco
- C. Los pies deberán permanecer en contacto con el suelo sin moverlos



- D. Cuando el juez haga la señal, el competidor elevará la barra vertical hacia arriba, hasta que los brazos estén completamente estirados
- E. El competidor podrá agarrar la barra con la toma que más le sea cómoda para realizar el intento

### **Motivos de Nulo en la Ejecución de Press de Banca**

- A. Toda elevación de cabeza, hombros, glúteos, piernas y cualquier movimiento de desplazamiento de los pies
- B. Todo rebote, comenzar a subir la barra sin haber llegado a descansar o tocar ésta en el pecho
- C. Toda detención de la barra en el transcurso de la subida de la misma
- D. Todo retroceso de la barra en el transcurso de la subida de la misma
- E. Subir la barra en forma alternada, después de haber tocado el pecho con la misma

### **Reglamento de Peso Muerto**

Cómo se inicia el Peso muerto:

- A. La barra deberá estar en posición horizontal y bien nivelada delante de los pies del levantador de potencia. Este cogerá la barra con su agarre preferido y comenzará a levantarla, con un movimiento continuo, hasta lograr ponerse totalmente derecho
- B. Al realizar su movimiento el levantador de potencia deberá mirar al jurado
- C. El movimiento se dará por concluido cuando las rodillas del levantador de potencia estén totalmente encajadas y también los hombros
- D. El juez dará señal de "Dejar" cuando el levantador de potencia haya alcanzado la posición correcta que será cuando se halle totalmente quieto en su punto final
- E. Todo intento de elevación de la barra o toda prueba delante de la misma contarán como un movimiento



## **Motivos de Nulo en la Ejecución de Peso Muerto**

- A. Cuando al subir la barra el levantador de potencia se detiene sin haber alcanzado la posición final
- B. Cuando el levantador de potencia no consigue enderezarse correctamente
- C. Cuando el levantador de potencia no consigue encajar las rodillas
- D. Cuando el levantador de potencia se ayuda con los muslos a levantar la barra
- E. Todo movimiento de uno de los pies durante el movimiento
- F. Cuando el levantador de potencia suelta la barra antes de que el juez haya dado la señal de "DEJAR"
- G. Cuando el Levantador de Potencia no acompañe la barra hasta la posición inicial con las dos manos

## **Pesaje y Control de Vestimenta**

- A. Todos los competidores deberán pesarse de 7:00 a.m. a 1:00 p.m. un día antes de la competencia
- B. Si un competidor no se ha pesado una vez iniciado el Campeonato, no tiene lugar a participar
- C. NO pueden usar guantes ni muñequeras durante la prueba
- D. NO se deben usar fajas o cinturones elásticos
- E. SI se puede usar cinturón de cuero oficial
- F. SI se puede usar vendas quirúrgicas en la rodilla
- G. NO debe usar vendas en los codos



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **Forma en que se realizarán los intentos**

- A. Todos los competidores tienen 3 intentos o levantamientos para realizar su máxima carga en cada modalidad: Sentadilla - Press de Banca - Despegue
- B. A cada uno se les entregará una planilla para que apunten las cargas que van a levantar. Esta será entregada a la Mesa de Control en cada intento de Levantamiento de cada modalidad
- C. Los levantamientos se realizarán en tres ruedas, empezando por la categoría más baja hasta la más alta
- D. En cada rueda habrá un periodo de descanso, y así hasta que todos realicen sus tres intentos en cada una de las modalidades en cada fecha
- E. Las cargas que soliciten los competidores para levantar ya no se pueden bajar, así hayan realizado un levantamiento nulo
- F. El competidor tendrá 60 segundos para realizar su intento desde que inicie o será descalificado su intento

## **Medios auxiliares para el competidor**

- A. Cuando el competidor (alumno) no pueda tocar el suelo con los pies debido a su corta estatura, se le colocará una plataforma debajo del mismo para que obtenga un perfecto apoyo entre los pies y el suelo
- B. El competidor puede solicitar ayuda para sacar la barra de los soportes y poder dejarlo en la posición correcta, para realizar el movimiento o su intento correspondiente
- C. La competencia tendrá 3 asistentes oficiales (spotter) para cuidar y acompañar en la realización de los intentos del competidor y solo interviniendo cuando el competidor no pueda con el peso. Estos asistentes serán parte del staff de la organización
- D. La ropa a usar debe ser polo o BVD de acuerdo al color de su Facultad
- E. En el área de calentamiento se tendrá un profesor de deportes supervisando que todo se realice de manera segura



## Sanciones sobre la competencia

Si una Facultad abandona la competencia en cualquiera de las fechas, se hará acreedor a una disminución de veinte (20) puntos en el puntaje general que haya acumulado.

Si un competidor no participa en alguna de las pruebas, automáticamente es DESCALIFICADO.

Si un competidor llega tarde una vez iniciada la competencia y se ha terminado la primera manga o vuelta para el primer intento de todos los competidores, este podrá participar en la segunda y tercera manga o vuelta.

De la misma manera se procederá en el caso de que llegue tarde, cuando se ha terminado la primera y segunda manga o vuelta para el primer y segundo intento de todos los competidores, este solo podrá participar en la tercera manga o vuelta para el tercer y último intento de todos los competidores.

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Se dará como ganador en cada División al competidor que habiendo realizado sus levantamientos en cada una de las modalidades logre la mayor suma de sus mejores levantamientos en Sentadilla, Press de Banca y Peso Muerto

Se dará como ganador de la competencia al equipo o Facultad que obtenga el mayor puntaje

El equipo o facultad que obtenga el 1º, 2º y 3º puesto y así sucesivamente hasta el 10º puesto después de haber sumado sus puntajes de las diferentes divisiones por equipo tanto en mujeres como en hombres.

Calificación y puntaje individual por divisiones de Peso Corporal	
1º puesto	12 puntos
2º puesto	9 puntos
3º puesto	8 puntos
4º puesto	7 puntos
5º puesto	6 puntos
6º puesto	5 puntos
7º puesto	4 puntos
8º puesto	3 puntos
9º puesto	2 puntos
10º puesto	1 puntos

Nota: El Reglamento Internacional de Potencia se rige tanto para Mujeres y Hombres.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN  
LEVANTAMIENTO DE POTENCIA**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Modalidad:

- Sentadilla
- Press de Banca
- Peso muerto

Nº	Apellidos y Nombres	Código	Edad	Peso Corporal	Categoría
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



## BASES DE NATACIÓN

### 1. INSCRIPCIONES

Las inscripciones nominales se realizarán hasta el día martes 3 de junio directamente con el Profesor Alberto Zevallos al mail: [azevalloss@pucp.edu.pe](mailto:azevalloss@pucp.edu.pe)

Cada Facultad tiene que inscribir un delegado titular. El delegado será la única persona encargada de presentar la Ficha de Inscripción y realizar los cambios y retiros que considere necesario.

Las series y pistas de cada nadador serán dadas por sorteo. Cualquier cambio en las pruebas sólo podrán llevarse a cabo hasta las 5:00 p.m. del día jueves 5 de junio y deberá notificarse por correo electrónico. No se realizarán modificaciones el mismo día de las competencias.

### 2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA

La competencia se realizará los días lunes 9 y martes 10 de junio en la piscina del Club AquaXtreme, ubicada en el colegio emblemático Bartolomé Herrera.

#### Primera Fecha

Lunes 09 de junio

Inicio de calentamiento 10:00 a.m.

Inicio de competencias 11:00 a.m.

Pruebas:

- 50m espalda Mujeres - Hombres
- 100m pecho Mujeres - Hombres
- 50m mariposa Mujeres - Hombres
- 100m libre Mujeres - Hombres
- 200m combinado Mujeres - Hombres
- Posta 4 x 50m combinado Mujeres - Hombres
- Posta 4 x 50m libre mixta 2 mujeres y 2 hombres



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **Segunda Fecha**

Martes 10 de junio

Inicio de calentamiento 10:00 a.m.

Inicio de competencias 11:00 a.m.

Pruebas:

200m libre Mujeres - Hombres

100m espalda Mujeres - Hombres

50m pecho Mujeres - Hombres

100m mariposa Mujeres - Hombres

50m libre Mujeres - Hombres

100m combinado Mujeres - Hombres

Posta 4 x 50m libre Mujeres - Hombres

Posta 4 x 50 m combinado mixta 2 mujeres y 2 hombres

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Solo podrán participar los alumnos que se encuentren matriculados en el semestre en que se realizan los Juegos Deportivos Interfacultades.

Cada nadador puede participar sólo en 3 pruebas individuales más las postas. Sólo podrán presentar una posta por facultad en 4 x 50 m Libre Mujeres y Hombres, 4x50m Combinado Mujeres y Hombres, 4x50 Libre Mixto y 4 x 50m Combinada Mixta.

Cada facultad podrá inscribir hasta un máximo de 6 nadadores por prueba, solo los tres mejores que queden entre los quince (15) primeros darán puntaje.

Los competidores deberán participar en sus pruebas con gorros del color que corresponda a su facultad, de acuerdo a las bases generales.



## 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

El control será llevado a cabo por Jueces de la Federación Peruana de Natación.

### Pruebas

50m - 100m - 200m libre, mujeres y hombres.

50m - 100m espalda, mujeres y hombres.

50m - 100m pecho, mujeres y hombres.

50m mariposa, mujeres y hombres.

100m mariposa, mujeres y hombres.

100m combinado, mujeres y hombres.

200m combinado, mujeres y hombres.

Posta 4 x 50m libre, mujeres y hombres.

Posta 4 x 50m combinado, mujeres y hombres.

Posta 4 x 50m libre mixta (2 mujeres y 2 hombres).

Posta 4 x 50m combinado mixta (2 mujeres y 2 hombres).

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Se dará puntaje a los quince (15) primeros puestos de acuerdo a la siguiente tabla:

<b>Puestos:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
Puntaje: Pruebas Individuales	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Puntaje: Pruebas Colectivas Postas, relevos	32	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

#### Designación del Campeón General

- A. El que logre el mayor puntaje, sumados los puntos logrados en cada prueba.
- B. De haber empate, se tomará en cuenta los primeros lugares.
- C. De subsistir el empate, con los 2do lugares y así sucesivamente.

#### **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

La competencia se regirá por el Reglamento FINA.

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**NATACIÓN MUJERES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código	Prueba
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN  
NATACIÓN HOMBRES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código	Prueba
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE PALETA FRONTÓN**

### **1. INSCRIPCIONES**

Las inscripciones nominales se podrán enviar hasta el martes 27 de mayo al correo del entrenador de la disciplina Gerardo Ramos: [gramosc@pucp.edu.pe](mailto:gramosc@pucp.edu.pe). Dicho envío se podrá hacer hasta las 11:59 p.m. del día señalado.

Las facultades participantes deberán presentar hasta el día 25 de mayo la relación de los posibles 25 jugadores que competirán. En la inscripción nominal deberán precisar la selección definitiva.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

#### **Días de competencia:**

- Martes 3 de junio – 12.00 m. a 4.00 p.m. – Eliminatorias y Finales Dobles
- Miércoles 4 de junio – 12.00 m. a 4.00 p.m. – Eliminatorias Singles
- Martes 10 de junio – 12.00 m. a 4.00 p.m. – Semifinales y finales Singles

#### **Sorteo llave de dobles:**

Martes 3 de junio a las 11:30 a.m. En las canchas de Paleta Frontón.

#### **Sorteo de la llave de individuales:**

Miércoles 4 de junio a las 11:30 a.m. En las canchas de Paleta Frontón.

Las competencias se desarrollarán en las cuatro canchas ubicadas en el área de deportes de la PUCP.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Pueden participar hombres y mujeres matriculados y correctamente uniformados, de acuerdo a lo dispuesto en las Bases Generales.



## 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

### Individuales

- Se conformará una llave según la cantidad de jugadores inscritos
- Se disputará bajo el sistema de eliminación simple
- Cada facultad podrá inscribir un máximo de tres jugadores por orden de fuerza
- Podrán participar hombres y/o mujeres
- Para el sembrado de jugadores en la llave, se separará a los primeros jugadores de cada facultad Tendrán prioridad para la siembra los cuatro primeros puestos de la edición anterior de los Juegos en esta modalidad
- Los partidos se disputarán al mejor de tres sets de 15 puntos (ganador de dos sets de tres jugados). La final se disputará al mejor de cinco sets de 15 puntos (ganador de tres sets de 5 jugados)
- Las posiciones del tercer al décimo primer lugar se determinarán por arrastre

### Dobles

- Se conformará una llave según la cantidad de duplas inscritas
- Se disputará bajo el sistema de eliminación simple
- Cada facultad podrá inscribir un máximo de dos parejas por orden de fuerza
- Las parejas podrán estar conformadas por mujeres y/o hombres (dos mujeres, dos hombres, un jugador de cada sexo o una pareja mixta)
- Para el sembrado de las parejas se separará en la llave a las primeras parejas de cada facultad teniendo prioridad para la siembra los cuatro primeros lugares de la anterior edición de los Juegos en esta modalidad
- Los partidos se disputarán al mejor de tres sets de 15 puntos (ganador de dos sets de tres jugados). La final se disputará al mejor de tres sets de 21 puntos
- Las posiciones del tercer al décimo primer puesto se determinarán por arrastre (Ejemplo: la dupla eliminada por el campeón en semifinales se ubicará tercera, la eliminada por el Campeón en cuartos de final será quinta y así sucesivamente)



## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Las ubicaciones finales de cada facultad se determinarán sumando los puntajes que obtengan en las dos modalidades según la siguiente tabla de puntuación:

Ubicación Modalidad	-	1ero	2do	3ero	4to	5to	6to	7mo	8vo	9no	10mo	11avo
Dobles individuales	e	45	30	20	15	11	8	6	5	4	3	2

En individuales y dobles, las duplas o deportistas que no se ubiquen dentro de los once primeros puestos obtendrán un punto para la clasificación final.

En caso de empate en la tabla final se procederá a desempatar por sistema olímpico. Es decir, prevalecerá la facultad que tenga la mayor cantidad de primeros puestos, en caso de mantenerse la igualdad, se tomarán en cuenta los segundos y así sucesivamente.

El torneo será dirigido por un juez general y árbitros calificados para la competencia.

Para cada partido, se darán 10 minutos de tolerancia, después de los cuáles se procederá a dar el w.o.

## 6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**PALETA FRONTÓN**

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Código</b>
1.		
2.		
3.		

Prueba de Dobles

PAREJA Nº 1

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Código</b>
1.		
2.		

PAREJA Nº 2

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y Nombres</b>	<b>Código</b>
1.		
2.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE TENIS DE MESA**

### **1. INSCRIPCIONES**

La Ficha de Inscripción se recibirá hasta la 1:00 p.m. del lunes 02 de junio vía correo electrónico. El delegado (a) de la Facultad deberá de enviar de su casilla de correo PUCP la Ficha de Inscripción con la información que se solicita. El correo será dirigido al profesor a cargo de la competencia, Jorge Gavidia, y su correo es: [jgavidia@pucp.pe](mailto:jgavidia@pucp.pe) y con copia a [deportes@pucp.pe](mailto:deportes@pucp.pe). El profesor dará respuesta al correo confirmando su inscripción.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

El campeonato se realizará en la Sala de Tenis de Mesa del Coliseo Polideportivo los días: martes 3, miércoles 4 y jueves 5 de junio de 4.00 p.m. a 10:00 p.m. y el viernes 6 de junio de 3:00 p.m. a 10:00 p.m.

La programación de los partidos de la prueba por equipos se definirá el lunes 02 de junio a las 8.00 pm en la sala de Tenis de Mesa (sorteo).

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Todos los jugadores deben estar matriculados y deberán presentarse debidamente uniformados con los polos o camisetas de su Facultad y con algún documento de la Universidad para su identificación.

No es necesario que los uniformes de los competidores tengan número.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

Competencia por Equipos

Se jugará el martes 3 y miércoles 4 de junio, de 4:00 p.m. a 10:00 p.m.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

Los partidos se jugarán bajo el sistema: “Copa Courbillón”, cada facultad puede inscribir a 5 jugadores como máximo y 2 como mínimo, pudiendo estar conformado el equipo por mujeres y/o hombres.

Antes del inicio de cada encuentro se inscribirán a los jugadores y se sorteará qué equipo será AB o XY.

Los encuentros entre los equipos se jugarán según la siguiente secuencia:

A vs X

B vs Y

DOBLES

A vs Y

B vs X

Cada encuentro consiste en cinco partidos como máximo (dos individuales, un partido de dobles y dos individuales), resultando vencedor el equipo que logre ganar en tres de los cinco partidos en disputa.

- Si los equipos inscritos son cuatro (4) o menos, se jugará mediante el sistema de todos contra todos, si son cinco (5) o más, se conformará una llave de eliminación simple según la cantidad de equipos inscritos, los espacios libres se llenarán con “byes”
- Se conformará una llave de eliminación simple y se sembrarán a los cuatro primeros puestos en equipos del Interfacultades 2024, en orden de prioridad (primero y segundo en los extremos, tercero y cuarto en el centro de la llave)
- Si se juega todos contra todos, el partido final será entre los dos primeros puestos en equipos del 2024
- El tercer y cuarto puesto se determinará con un partido definitorio
- En el sistema todos contra todos se deben jugar los 5 encuentros. En el sistema de eliminación simple no es necesario jugar todos los encuentros, luego de que uno de los dos equipos haya ganado 3 partidos
- Antes del inicio de cada encuentro, los delegados deberán inscribir a dos de sus jugadores como su Primera y Segunda Raqueta para todos los partidos de sencillos



- La pareja de Dobles puede ser designada terminando los dos primeros partidos individuales, pudiendo ser conformada por los mismos singlistas u otros integrantes inscritos para el encuentro

## Competencia de Dobles

Se jugará el jueves 5 de junio, de 4:00 p.m. a 10:00 p.m.

- Cada Facultad podrá inscribir hasta dos parejas de dobles, indicando además quién es su 1o y su 2o pareja según el grado de fuerza
- La pareja puede estar formada por:
  - Hombre – Hombre
  - Hombre – Mujer
  - Mujer - Mujer
- No existe SUPLENCIA
- La confirmación de las parejas participantes puede realizarse hasta 10 minutos antes del inicio de la competencia
- Se formará una llave de 32, 16 u 8 según la cantidad de parejas inscritas
- Los criterios para distribuir a las parejas en el cuadro serán: los resultados de los Juegos Deportivos Interfacultades 2024 (cuatro primeros puestos), los resultados de la prueba por equipos 2025 y el grado de fuerza en la inscripción
- Se jugará bajo el Sistema de "Eliminación Simple"

## Competencia Individual

Se jugará el viernes 6 de junio de 3:00 p.m. a 10:00 p.m.

- Se jugarán dos (2) categorías: Hombre y mujer, bajo el sistema de "Eliminación Simple", cada facultad puede inscribir hasta tres deportistas, indicando quienes son la 1o, 2o y 3o raqueta
- No existe suplencia, [el alumno(a) que empezó la prueba no puede ser reemplazado por otro hasta el final de su participación]
- Los participantes formarán una llave de 64, 32, 16 u 8 según la cantidad de inscritos
- Si existiesen espacios libres, serán completados con "bys" y distribuidos inicialmente en los extremos y luego en los medios de la llave, siguiendo con los cuartos y así sucesivamente, según el reglamento ITTF



- Los criterios para distribuir a los jugadores en el cuadro estarán supeditados a los resultados de la competencia individual del 2024 (cuatro primeros puestos), los resultados de la prueba por equipos 2025 y el grado de fuerza señalado en la inscripción, por lo que la 1o raqueta tendrá preferencia sobre la 2o y estas sobre la 3o
- Alguna variación entre la nómina de los deportistas sorteados en esta prueba puede realizarse hasta 10 minutos antes del inicio de la competencia, únicamente entre los inscritos nominalmente

## Indicaciones finales

- Resultará ganador el jugador que llegue primero a ganar tres (3) sets en todas las fases y Modalidades de la Competencia
- El Campeonato se regirá por lo estipulado en estas bases y el Reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF)
- Se otorgarán 10 minutos de tolerancia, luego del llamado a los deportistas a presentarse a la mesa correspondiente, antes de proceder a otorgar el W.O.
- El arbitraje estará a cargo de personal especializado y de un juez principal
- Todos los reclamos y apelaciones deberán presentarse en forma escrita por el delegado del equipo al Juez General y al Comité Organizador de manera conjunta

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Los puntajes se asignarán de acuerdo a la siguiente tabla:

	Puntaje según la ubicación								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-16
Pruebas por Equipos	40	30	25	20	15	15	15	15	08
Individuales y Dobles	20	15	12	10	08	08	08	08	04

La suma de los puntajes obtenidos por cada Facultad en cada una de las pruebas definirá su ubicación definitiva.

En caso de empate en el puntaje general, ganará la Facultad que haya obtenido la mayor cantidad de primeros puestos, en caso de continuar el empate, se contarán los segundos, terceros y sucesivos puestos, para las ubicaciones finales.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**TENIS DE MESA**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Prueba: Equipos

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Prueba: Individual Mujeres

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		

Prueba: Individual Hombres

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**TENIS DE MESA**

Prueba: Dobles

PAREJA Nº 1

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		

PAREJA Nº 2

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE TIRO CON CARABINA**

### **1. INSCRIPCIONES**

La hoja de inscripción se deberá de entregar en el Polígono de Tiro.

La inscripción nominal de Competencia será hasta las 11:00 a.m. del día sábado 24 de mayo en el Polígono de Tiro.

El Congresillo se realizará el sábado 24 de mayo en el Polígono de Tiro a las 11:00 a.m. La agenda será: unificación de Criterios de competencia y sorteo de horarios de competencia.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

Sábado 31 de mayo de 10:00 a.m. a 1:00 p.m. Una sola rueda por puntaje.

Todo el evento se llevará a cabo en el Polígono de Tiro de la PUCP.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Todos los participantes deben estar matriculados y están obligados a participar con un Seguro contra Accidentes, con las condiciones ya establecidas en las Bases Generales.

Los participantes deberán conocer el manejo de las carabinas.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

- A. Campeonato por sistema simple de una rueda. Las tendidas se realizarán a la HORA EXACTA, que ha sido sorteada previamente en el Congresillo del día sábado 24 de mayo.

Desempates:

Por menor desviación standard

- B. Cada facultad podrá inscribir hasta (5) cinco deportistas como máximo y (3) como mínimo. El día de la competencia, pueden participar solo (03) tres tiradores por Facultad de los inscritos, debiendo ser un equipo mixto, donde mínimo un representante debe de ser del sexo opuesto del equipo
- C. El día de la competencia, cada tirador deberá realizar 5 tiros de ensayo y 20 tiros oficiales. El puntaje de cada participante se determinará por agrupación



valorada. El puesto de cada facultad se determinará por la suma de puntaje de sus 3 representantes

D. Armas y munición: Proporcionada por la PUCP. Cada participante podrá usar su propia carabina siempre y cuando reúna las mismas características que las proporcionadas por la PUCP. En el caso de las municiones, solo se utilizarán las proporcionadas por la PUCP

E. Cantidad de Tiros y Tiempos:

Tiros de ensayo: 5 tiros.

Tiempo: 10 minutos

Serie oficial: 20 tiros.

Tiempo: 30 minutos

F. Blancos: Oficiales de 10 zonas.

G. Orden de mérito: Por suma de puntos.

Importante:

- Solo podrán ir a practicar los 3 deportistas por facultad que van a competir. Se debe coordinar, de manera previa con el entrenador, las fechas. Cada facultad tendrá la posibilidad de practicar, como máximo, dos fechas.
- El día de la competencia, no se darán instrucciones básicas de tiro a los participantes ni podrán ser ayudados por sus compañeros de equipo

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Orden de mérito: Por suma de puntos.

## 6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**HOJA DE INSCRIPCIÓN**

**TIRO CON CARABINA NEUMÁTICA**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## BASES DE VOLEIBOL MUJERES

### 1. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se podrán enviar hasta las 5:00 p.m. del 13 de mayo al correo del entrenador, César Arrese, el cual es: [carrese@pucp.edu.pe](mailto:carrese@pucp.edu.pe).

Presentada la ficha, con la documentación que sustenta los seguros contra accidentes, se confirmará la inscripción del equipo. De haber una observación en la inscripción se podrá modificar si está dentro del plazo.

### 2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.

### 3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

Todas las deportistas que se encuentren en la ficha deberán estar matriculadas y tener seguro contra accidentes de igual o mayor cobertura que el que brinda la PUCP. De tener un seguro distinto al de la PUCP deberán validar el seguro en la Oficina de Seguro y presentar un documento que indique dicha validación.

Deberán estar debidamente uniformadas, de acuerdo a lo dispuesto en las Bases Generales.

### 4. SISTEMA DE COMPETENCIA

De la cantidad de deportistas que se presentó en la Ficha de Inscripción se podrán inscribir para cada partido que juegue el equipo un máximo de 14 deportistas en la Relación Nominal.

1. Cada equipo podrá inscribir en la planilla de juego un máximo de 14 jugadores incluidos 2 líberos, y un mínimo de 6 jugadores por partido, en campo
2. Se jugará con las reglas vigentes de la F.I.V.B
3. Los equipos de las Facultades participantes se dividirán en cuatro (04) grupos o series eliminatorias y jugarán entre sí según el cronograma de juegos presentado



4. Los partidos se jugarán a dos (02) sets ganados de 25 puntos cada uno
5. Para ser declarado ganador del partido en la serie eliminatoria, deberá ganar dos (02) sets consecutivos o alternados
6. En caso de empate durante el juego de un set ganado por cada equipo en la serie eliminatoria, se jugará un tercer set a 15 puntos
7. Cuando hay empate entre dos o más equipos en la tabla general, se acude, en primer término, al coeficiente de sets y luego al coeficiente de puntos
8. Los sets se jugarán bajo el sistema de RALLY POINT, con una diferencia de dos (02) puntos en cada uno
9. Los denominados "Líberos", que son opcionales, deberán jugar con una camiseta de otro color, que los distinga y con otro número diferente a los demás jugadores en lista
10. En caso de que el sexto jugador sea el "Líbero" y renuncie a esta condición para completar el sexteto, podrá salvar el W.O. (siempre y cuando tenga el mismo color de uniforme de su equipo), pero no volverá a ser "líbero"
11. Cada equipo deberá estar correctamente uniformado y con la numeración respectiva, para poder tener un mejor control al momento de la rotación

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

El puntaje para los partidos será:

- A. Partido ganado 2 - 0: 3 puntos al ganador y 0 al perdedor.
- B. Partido perdido 2 - 1: 2 puntos al ganador y 1 al perdedor.
- C. W.O.: 3 puntos al ganador y 0 al perdedor

Al equipo ganador por W.O. se le considerará 2 sets a 0 con parciales de 25 - 0.

En caso de empate entre dos o más equipos se aplicará lo determinado en las Reglas Generales en el punto 4, Inciso 7.

## 6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

**VOLEIBOL MUJERES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.



# PUCP

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

## **BASES DE VOLEIBOL HOMBRES**

### **1. INSCRIPCIONES**

Las inscripciones se podrán enviar hasta las 5:00 p.m. del 13 de mayo al correo del entrenador, César Arrese, el cual es: [carrese@pucp.edu.pe](mailto:carrese@pucp.edu.pe).

Presentada la ficha, con la documentación que sustenta los seguros contra accidentes, se confirmará la inscripción del equipo. De haber una observación en la inscripción se podrá modificar si está dentro del plazo.

### **2. FECHAS Y LUGAR DE COMPETENCIA**

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.

### **3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS**

Todos los deportistas que se encuentren en la ficha deberán estar matriculados y tener seguro contra accidentes de igual o mayor cobertura que el que brinda la PUCP. De tener un seguro distinto al de la PUCP deberán validar el seguro en la Oficina de Seguro y presentar un documento que indique dicha validación.

Deberán estar debidamente uniformados, de acuerdo a lo dispuesto en las Bases Generales.

### **4. SISTEMA DE COMPETENCIA**

De la cantidad de deportistas que se presentó en la Ficha de Inscripción se podrán inscribir para cada partido que juegue el equipo un máximo de 14 deportistas en la Relación Nominal.

1. Cada equipo podrá inscribir en la planilla de juego un máximo de 14 jugadores incluidos 2 líberos, y un mínimo de 6 jugadores por partido, en campo
2. Se jugará con las reglas vigentes de la F.I.V.B
3. Los equipos de las Facultades participantes se dividirán en cuatro (04) grupos o series eliminatorias y jugarán entre sí según el cronograma de juegos presentado



4. Los partidos se jugarán a dos (02) sets ganados de 25 puntos cada uno
5. Para ser declarado ganador del partido en la serie eliminatoria, deberá ganar dos (02) sets consecutivos o alternados
6. En caso de empate durante el juego de un set ganado por cada equipo en la serie eliminatoria, se jugará un tercer set a 15 puntos
7. Cuando hay empate entre dos o más equipos en la tabla general, se acude, en primer término, al coeficiente de sets y luego al coeficiente de puntos
8. Los sets se jugarán bajo el sistema de RALLY POINT, con una diferencia de dos (02) puntos en cada uno
9. Los denominados "Líberos", que son opcionales, deberán jugar con una camiseta de otro color, que los distinga y con otro número diferente a los demás jugadores en lista
10. En caso de que el sexto jugador sea el "Líbero" y renuncie a esta condición para completar el sexteto, podrá salvar el W.O. (siempre y cuando tenga el mismo color de uniforme de su equipo), pero no volverá a ser "líbero"
11. Cada equipo deberá estar correctamente uniformado y con la numeración respectiva, para poder tener un mejor control al momento de la rotación

## 5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

El puntaje para los partidos será:

- D. Partido ganado 2 – 0: 3 puntos al ganador y 0 al perdedor.
- E. Partido perdido 2 – 1: 2 puntos al ganador y 1 al perdedor.
- F. W.O.: 3 puntos al ganador y 0 al perdedor

Al equipo ganador por W.O. se le considerará 2 sets a 0 con parciales de 25 – 0.

En caso de empate entre dos o más equipos se aplicará lo determinado en las Reglas Generales en el punto 4, Inciso 7.

## 6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos Interfacultades.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

Las fechas en el calendario general pueden ser modificadas, en caso que nuestra selección PUCP tenga que participar en algún otro evento deportivo, dentro o fuera de la universidad.



**PUCP**

Dirección de  
Asuntos Estudiantiles

**FICHA DE INSCRIPCIÓN  
VOLEIBOL HOMBRES**

Facultad:	Delegado:
-----------	-----------

Nº	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

Última actualización: lunes 05 de mayo