



**GANAMOS EN
COMUNIDAD**

Reglamento general
de INTERSUJ

02 al 07 de noviembre 2025
iberoleon.mx



GANAMOS EN
COMUNIDAD

Reglamento general
de INTERSUJ

Comité Interplanteles

Lic. José Raúl Rodríguez Guzmán
Coordinador de Deportes Universidad Iberoamericana León

Mtro. Rodrigo Rocha Aguilar
Director de Deportes Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Mtro. Javier Ortiz Garnica
Coordinador de Deportes Universidad Iberoamericana Puebla

Lic. Rodolfo Martín Ramos Torres
Coordinador de Deportes Universidad Iberoamericana Tijuana

Mtro. Servando Rodríguez García
Coordinador de Deportes Universidad Iberoamericana Torreón

Mtra. María del Pilar Salgado Núñez
Directora del Centro de Educación Física y Salud Integral Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Mtra. Ana María Soto Gil
Coordinadora de Deportes Pontificia Universidad Javeriana de Cali

Mtro. Francisco Sandoval Escobar
Coordinador de Deportes Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá

Lic. Jorge Eduardo Carrillo Montenegro
Coordinador de Deportes Universidad Rafael Landívar

Lic. Jovany Jesús Martínez Álvarez
Coordinador de Cultura y Deportes Tecnológico Universitario del Valle de Chalco

Mtro. Eduardo Adonai Guillén Candray
Coordinador de Deportes Universidad Centroamericana José Simeón Cañas de El Salvador



IBERO

CIUDAD DE MÉXICO • LEÓN • PUEBLA • TIJUANA • TORREÓN



Universidad Centroamericana
José Simeón Cañas



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Contenido

Abreviaturas	9
Filosofía deportiva del Sistema Universitario Jesuita	11
Sentido educativo del deporte	13
Valores INTERSUJ	15
Reglamento general	15
De la naturaleza y sentido del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita	16
De la organización del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita	16
Del Comité Interplanteles	18
Requisitos de los participantes	20
De las competiciones	22
De las prohibiciones	30
De las sanciones	31
Transitorio	32
Reglamento por disciplina	32
Ajedrez	32
Rama	32
Reglas de juego	32
Animación	33
Reglamento de quintetas	33
Rama	33
Elevaciones/levantamientos nivel 4	33

Atletismo	39
Ramas.....	39
Sistema de competición.....	39
Pruebas convocadas	40
Rama femenil	40
Rama varonil	41
Puntuación.....	42
Premiación.....	43
Sanciones.....	43
Baloncesto	44
Ramas.....	44
Reglas de juego.....	44
Criterio de posiciones.....	44
Número de deportistas	45
Sanciones	45
Fútbol.....	46
Ramas.....	46
Reglas de juego.....	46
Sistema de competición.....	46
Criterio de posiciones.....	47
Número de deportistas	48
Sanciones.....	49
Flag football	50
Rama.....	50
Reglas de juego.....	50
Condiciones de competición	50
Número de deportistas	50
Criterio de posiciones.....	50
Sanciones	51
Rugby	52
Ramas.....	52
Reglas de juego.....	53
Durante el juego	53
Criterio de posiciones.....	54
Número de deportistas	55
Sanciones.....	55

Taekwondo	56
Formas (poomsae)	56
Ramas.....	56
Reglas de juego.....	56
Número de deportistas	57
Categorías.....	57
Puntaje	58
Combate.....	58
Ramas.....	58
Número de deportistas	58
Categorías.....	58
Pesaje.....	59
Sistema de competición.....	60
Habilitación de categorías.....	60
Ascenso de categoría	61
Primera participación y equivalencia de otro arte marcial	62
Primera participación	63
Jueceo.....	64
Fechas importantes.....	64
Criterios para designar al mejor competidor, según medallas obtenidas	65
Premiación por equipos.....	66
Sanciones.....	67
Tenis	67
Ramas.....	67
Reglas de juego.....	67
Número de deportistas	68
Sistema de competición.....	68
Criterios de desempate para determinar al mejor tenista	68
Tabla de posiciones.....	69
Sanciones.....	69
Lesiones	70

Voleibol de playa.....	71
Ramas.....	71
Reglas de juego.....	71
Sistema de competición.....	71
Número de deportistas	71
Inscripciones.....	71
Uniformes.....	71
Sustituciones	72
Tiempos fuera.....	72
Tabla de posiciones de los equipos.....	72
Sanciones	74
Voleibol de sala.....	75
Ramas.....	75
Reglas de juego.....	76
Número de deportistas	76
Tabla de posición de los equipos	76
Sanciones	78
Glosario	79
Procedimiento para la elección de la mejor delegación	80

Abreviaturas

SUJ: Sistema Universitario Jesuita

CI: Comité Interplanteles

CO: Comité Organizador

INTERSUJ: Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita

ITESO: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

DI: Deporte Integral

JG: Juegos Ganados

JP: Juegos Perdidos

JPD: Juegos Perdidos por Default

URL: Universidad Rafael Landívar

WT: Federación Mundial de Taekwondo (por sus siglas en inglés)

Filosofía deportiva del Sistema Universitario Jesuita

Tomando como referente el ideario, los principios y la Filosofía Educativa del Sistema, los Centros de Educación Física, Deportes y Salud Integral, incorporados al proyecto educativo de la Compañía, consideran que sus programas son:

- a. Parte del proceso educativo: generan conocimientos propios de la educación general, desde espacios formales e informales que no necesariamente se desarrollan en el aula, y que tienen lugar en espacios donde el deporte y la actividad física se viven; como instalaciones deportivas, sedes de encuentros atléticos, viajes y lugares donde se gesta la vida íntima de todo equipo.
- b. Impulsores de las dimensiones del ser humano: los participantes en programas de Educación Física, Deportes y Salud Integral tienden a alejarse de las conductas de riesgo. Aprenden a utilizar el tiempo libre, se sienten activos y dinámicos, audaces y seguros en la búsqueda de nuevas metas, posibilitando el aumento de la productividad y el desarrollo en la resolución de problemas.
- c. Fuente de valores humanos: las acciones deportivas fortalecen una serie de valores humanos como la solidaridad, amistad, disciplina, compromiso, honestidad, respeto, superación y fraternidad. El deporte posibilita a su practicante el conocerse y crearse a sí mismo.
- d. Propiciador del encuentro comunitario con los otros: el deporte une a los seres humanos, “hace comunidad Universitaria”. Con la vivencia de los programas deportivos, se posibilita concretar en los hechos el espíritu universitario del Sistema Universitario Jesuita.

- e. Facilitan el reconocer y aceptar nuestras subjetividades: dado que el deporte no sólo se aplica a la razón, sino también a otras habilidades cognoscitivas y sociales que permiten la reflexión frente al reconocimiento de las diferencias entre sujetos. Su ejercicio permite poner en práctica éstas últimas.
- f. Vivencias que establecen al deporte como herramienta transformadora para el bienestar de las personas: las actividades físico-deportivas ayudan a mejorar la canalización del estrés, aligeran las tensiones, fortalecen los mecanismos de defensa, disminuyen la depresión, otorgando la capacidad de aliviarnos del desgaste cotidiano.
- g. Modelos para aprender que el concepto de ganar consiste en superarse a sí mismo en comunidad: importa ganar, pero importa más cómo se gana. En el deporte antes de enfrentar a un contrincante, la persona se enfrenta a sí misma. Para ganar se requiere de un permanente ejercicio de conocimiento personal y de trabajo comunitario.

Sentido educativo del deporte

La formación educativa en las universidades jesuitas no se reduce a la formación propia de cada profesión o disciplina, ni a los planes de estudio. Por el contrario, busca la formación integral a través del desarrollo armónico de las diferentes dimensiones del ser humano. Los programas de deporte, recreación, cultura, arte, desarrollo humano y trabajo comunitario, son esenciales para el cumplimiento de ese objetivo.

Para el universitario, la práctica deportiva debe ser, entre otras cosas, un ejercicio y una manifestación de autosuperación y control de sí mismo, más que un medio o muestra de dominio sobre el otro. Desde luego que busca la victoria, como un medio y estímulo ante el esfuerzo propio y el del oponente, más que como un fin en sí mismo, es decir más allá de conseguir derrotar al otro.

En el Encuentro Deportivo, el universitario se educa en una escuela de virtud en la que aprende a ejercer lo mejor que posee: sus valores humanos.

La presencia del ánimo y la facultad de decidir con rapidez, un espíritu distinguido que amaina e interrumpe en cuanto nota que el adversario es inexperto, lealtad incondicional aun cuando el compañero no responde, sentido de justicia que no entra en altercados después de la derrota, sino que cede el triunfo a quien corresponde y aprecia en su justo valor la auténtica competencia, pero sin perder nunca de vista que el deporte verdadero es el juego respetuoso tanto de las personas como de las reglas.

Valores INTERSUJ

En la reunión de homólogos del 2024, los directores, directoras y coordinadores deportivos de las universidades Jesuitas de México, Guatemala, Colombia y El Salvador, realizaron un trabajo colaborativo para la obtención de los tres valores del INTERSUJ, utilizando los resultados de una encuesta respondida por alumnos de todas las universidades, y la visión sobre lo esperado en comportamientos y sana convivencia por parte de todos los participantes. Recordando que "valor" son todos aquellos principios, virtudes o cualidades que representan a una persona o grupo de personas, se eligieron los más representativos que se espera se puedan ver reflejados dentro y fuera del campo deportivo:

- **Fraternidad**

Es el vínculo entre los seres humanos, que contribuye a la construcción del “nosotros” implementando un modo de proceder centrado en el servicio, el cuidado y la atención de las personas.

- **Superación**

Es la búsqueda continua de la mejora personal y grupal a través de la perseverancia, sobre todo ante los obstáculos o dificultades.

- **Respeto**

Es el reconocimiento, valoración y apreciación de la persona, de las y los otros y del entorno en el que nos desenvolvemos, conforme al marco de convivencia social. Comprende la tolerancia y la empatía hacia lo que nos es distinto.

Reglamento general

El presente reglamento es aplicable, de manera obligatoria, para todos los planteles participantes en las competencias deportivas organizadas por el Sistema Universitario Jesuita (SUJ).

De la naturaleza y sentido del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita

1. El Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita tiene como finalidad propiciar la convivencia de nuestras comunidades educativas y fomentar, entre participantes, la identidad y sentido de pertenencia al SUJ. Los encuentros son, en el proyecto de educación integral jesuita, un estímulo para la práctica del deporte, cuyo sentido se sustenta en la filosofía deportiva del Sistema Universitario Jesuita.

De la organización del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita

2. Se busca que en el Encuentro Deportivo haya también actividades culturales y de convivencia.
3. Deberá establecerse en cada plantel, un programa de concientización sobre los fines educativos que persigue el SUJ con la práctica del deporte y, en especial, del sentido de la participación en los encuentros deportivos del Sistema Universitario Jesuita.
4. La designación del plantel sede se hará con un año de anticipación, en la reunión anual del plan de trabajo de rectores del SUJ.
5. En la reunión anual de los homólogos responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral, se aprobarán los deportes oficiales, así como sus respectivas categorías. La sede solicitará previamente a la Junta de Rectores la autorización para llevar a cabo la reunión de planeación del INTERSUJ.
6. La reunión de homólogos analizará la incorporación de nuevas instituciones al evento y enviará las propuestas a la Junta de Rectores para su aprobación (homólogos-rectores).
 - a. Aprobar las modificaciones al reglamento específico de cada deporte (se tomó del artículo 22, ya que no era competencia del Comité Interplanteles).
 - b. Recibir, revisar y autorizar las modificaciones al reglamento general de INTERSUJ. Esto se realizará durante la reunión anual de los homólogos responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral, de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- I. La sede enviará a los homólogos el formato de modificación de reglamento, cinco semanas previas a la realización de la reunión anual.
 - II. Los homólogos enviarán a la sede, en un tiempo no mayor a tres semanas, las propuestas de modificación.
 - III. Una vez recibidas las propuestas, la sede las integra y las reenvía a los diferentes homólogos para su conocimiento y análisis.
 - IV. Todas las propuestas recibidas serán analizadas y autorizadas durante la reunión anual de los homólogos responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral.
7. El plantel sede será el responsable de la organización del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. La infraestructura proporcionada para los juegos por el plantel sede comprenderá: instalaciones deportivas, arbitraje, material deportivo, trofeos, diplomas, servicio médico e hidratación.
 8. Para efectos de hidratación, el compromiso de la sede será otorgar suficiente agua para los eventos deportivos y, cuando sea posible, bebidas deportivas.
 9. Los diplomas de participación se entregarán en formato electrónico.
 10. Los gastos de participación de cada delegación serán asumidos por cada plantel. La sede buscará los mayores beneficios en costos de hoteles, transportación y alimentos, para las delegaciones participantes.
 11. Por acuerdo de rectores (07/101), la universidad que requiera apoyo económico deberá establecer las pautas de ayuda y hacer la solicitud con suficiente anticipación.
 12. La acreditación de las autoridades la realizará el plantel sede.
 13. Será decisión del plantel sede, el sistema por el cual se definirá el cartel y el logotipo.
 14. El plantel sede enviará a los demás planteles, con un mínimo de tres meses de anticipación, la convocatoria y la propuesta publicitaria de los juegos, donde se indicarán las siguientes temporalidades:
 - a. Fecha límite para dar a conocer el número de participantes por plantel. Para el efecto, los planteles deberán enviar el número y la relación de jugadores por equipo, en la fecha indicada.

- b. Fecha a partir de la cual no será posible hacer cancelaciones.
- 15. En cada edición del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, se analizará la posibilidad de que haya un deporte de exhibición. Esto implicará una visión prospectiva del deporte propuesto, la solicitud de un espacio de reunión para los homólogos de deportes y la realización del trabajo que ello implica. Cualquier deporte de exhibición tendrá que cumplir con la normativa de participación expuesta en el presente reglamento (Acuerdo establecido en junta de homólogos).
- 16. El jefe de misión de cada plantel será el director o responsable de la Oficina de Deportes y tendrá las siguientes funciones:
 - a. Formar parte del Comité Interplanteles.
 - b. Informar a su delegación de las disposiciones del Comité Interplanteles.
 - c. Atender, durante el Encuentro, cualquier problema que surja con los integrantes de su delegación.
 - d. Confirmar los deportes en los que se participará, por medio de una carta dirigida al Comité Organizador, 10 días antes del sorteo.
- 17. El rol de juegos deberá hacerse mediante sorteo, al menos 14 días hábiles antes de la competición, sancionado por lo menos con un representante de un plantel diferente a la sede. El plantel sede podrá escoger horario para sus juegos, por razones de mayor promoción al evento. El plantel sede enviará a los demás, con un máximo de tres días hábiles después del sorteo, el programa oficial del Encuentro donde se señale el rol y horarios de los juegos.
- 18. Es obligación del Comité Organizador (CO), entregar reconocimientos de participación al estudiantado participante, al finalizar los encuentros. La opción de reconocer a los primeros lugares quedará a consideración de cada CO.
- 19. La sede determinará cómo y dónde se llevarán a cabo las ceremonias de premiación, si se realizarán durante la ceremonia de clausura, o en algún otro momento y escenario.

Del Comité Interplanteles

- 20. La máxima autoridad durante el evento es el Comité Interplanteles, integrado por los jefes de misión como representantes titulares de cada

universidad. Todos tendrán voz y voto en las reuniones del Comité. En la reunión podrán participar representantes suplentes quienes deberán presentar carta de acreditación en la cual autorice que la persona que los representa tiene decisión, voz y voto, cuando la persona titular de la delegación no asista por causas de fuerza mayor justificable (2019, año en que se acordó Representantes Suplentes). Podrá asistir, además, personal técnico de la sede. Entrenadores, jugadores y visores, deberán asistir cuando se les requiera.

- a. En las decisiones de organización y planificación del Encuentro Deportivo, sólo tendrán voto las universidades del sistema; las instituciones invitadas sólo tendrán derecho a voz.

21. En las discusiones de orden técnico, sólo podrán intervenir y votar las delegaciones cuyos equipos participan en el deporte en cuestión.

22. Son funciones del Comité Interplanteles:

- a. Revisar en definitiva el rol de juegos y los horarios, así como decidir sobre posibles modificaciones.
- b. Establecer las sanciones disciplinarias mencionadas en el artículo 50.

23. Se deroga.

En la Edición XXXVI del Encuentro Deportivo del INTERSUJ 2019, queda derogado el artículo 23 referente a la designación de la mejor delegación. En el anexo 3 se encuentra cómo se llevaba a cabo el sistema de evaluación para escoger a la mejor delegación.

24. En cuanto a la designación del mejor jugador por disciplina se tomarán como criterios e instrumentos de evaluación, los siguientes:

- a. En deportes de conjunto: ser definido por el entrenador del equipo campeón.
- b. En deportes individuales (atletismo, taekwondo, tenis): designar de acuerdo con su reglamento respectivo.
 - I. Atletismo según el artículo 21 de su reglamento.
 - II. Tenis según el artículo 96 de su reglamento.

III. Taekwondo según los artículos 81 al 85 de su reglamento.

25. El Comité Interplanteles podrá sancionar con la presencia, por lo menos de cuatro, de los planteles integrantes. Deberá reunirse, por lo menos, al finalizar cada jornada, presidido por la persona representante del Comité Organizador.
26. Las decisiones en el Comité Interplanteles se tomarán por mayoría simple de votos y serán inapelables. En caso de empate, el Comité Organizador tendrá el voto de calidad.

Requisitos de los participantes

27. Sólo podrán participar en las competencias estudiantes del SUJ, inscritos en una licenciatura, programa de postgrado o carrera técnica, no así aquellos que sólo cursen diplomado o servicio social (Acuerdo establecido en reunión de rectores).
 - a. Las Universidades podrán participar con estudiantes de sus preparatorias, siempre y cuando tengan menos de mil estudiantes inscritos a nivel de licenciatura (Acuerdo 05 y 06/101 de Junta de Rectores). Es responsabilidad de las universidades, que participan con sus estudiantes de preparatoria, velar por la seguridad de estos (Acuerdo de rectores 04/101 de Junta de Rectores).
 - b. Para participar se deberá presentar la credencial de estudiante, debidamente sellada para ese período, y la lista definitiva, avalada por Servicios Escolares y por la persona responsable de la oficina de deportes del plantel.
 - c. Para que un estudiante pueda participar deberá haber aprobado más del 65 % de las materias del semestre anterior, avalado en la lista oficial por Servicios Escolares. En caso de ser de primer ingreso, bastará el aval de Servicios Escolares.
 - d. Podrán participar estudiantes que en el año de la edición del INTERSUJ tengan 27 años o menos. Ejemplo: para la edición XL del año 2025, podrán participar estudiantes nacidos a partir de 1998 ($2025 - 27 = 1998$).
 - e. Cursar, al menos, dos materias. En el caso de estudiantes del último semestre y de Posgrado se permitirá una materia.

- f. Cumplir con las políticas internas de conformación de cada delegación.
- g. En el caso que alguna de las participantes se encuentre en estado de gestación, se deberá reportar al Comité Organizador para su valoración a nivel de homólogos.
- h. En el caso de estudiantes de intercambio temporal, tendrán la opción de jugar el Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, con su plantel de origen o con el plantel donde realicen sus estudios en ese momento, con atención a los siguientes requisitos:
 - I. Cada estudiante deberá presentar una petición, sea por medio de carta o correo electrónico, dirigido a la persona responsable de la oficina de deportes del plantel involucrado, para avalar su participación.
 - II. Los jefes de deportes de los planteles involucrados deberán oficializar la petición y avalar dicha participación estudiantil, una vez cumpla los requisitos contenidos en los incisos del «a» al «g» del artículo 27.
 - III. Enviar una copia del acuerdo al Comité Organizador, en la que especificará el plantel donde pretende jugar el estudiante. En caso de que no exista, el estudiante no podrá jugar ese Encuentro Deportivo.
- 28. Los planteles enviarán, al plantel sede en la fecha establecida, el listado de participación, previamente avalado por la dirección de Servicios Escolares, con los siguientes datos: nombre, número de cuenta, número de materias que cursa, carrera, semestre que cursa, fecha de nacimiento, número de INTERSUJ y avance académico, según el inciso «c» del artículo 27.
- 29. Cada estudiante podrá participar hasta en siete ediciones del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, siempre que cumpla con el inciso «d» del artículo 27. La primera edición deberá indicarse como cero.
- 30. Ningún entrenador, delegado o autoridad, podrá actuar como jugador.
- 31. Se otorgará el reconocimiento de trayectoria deportiva SUJ a un integrante del último semestre de cada delegación, que se caracterice por:
 - a. Trayectoria deportiva.

- b. Destacado nivel académico.
- c. Participación en proyectos sociales o humanistas.

De las competencias

- 32. La duración de los Encuentros Deportivos del Sistema Universitario Jesuita será de seis días (Acuerdo establecido en reunión de rectores).
- 33. Para que un deporte sea oficial, se requieren cuatro equipos como mínimo, al momento de la confirmación oficial, determinado por el Comité Organizador. En el caso de deportes individuales, el requerimiento para considerarla oficial será de tres participantes de diferentes planteles, a excepción de lo estipulado en el reglamento de taekwondo.
- 34. Únicamente se podrá registrar un equipo por disciplina de una misma rama, por plantel.
- 35. Se premiará al primero, segundo y tercer lugar de cada disciplina individual y en las disciplinas por equipos, excepto en el taekwondo, en el cual se premia dos terceros lugares en la modalidad de combate.

Nota. En la modalidad de formas de taekwondo, habrá primero, segundo y tercer lugar.

- 36. Las ceremonias de inauguración, clausura y el evento de animación son de participación obligatoria, por lo que se pide a todas las delegaciones que asistan puntualmente y se retiren hasta finalizar dichos eventos.
- 37. Las juntas previas de cada deporte se realizarán un día antes del evento, a la hora indicada por el Comité Organizador. El plantel que no participe en alguna junta previa perderá el derecho de presentar cualquier protesta durante el desarrollo del torneo.
 - a. Durante el desarrollo del Encuentro Deportivo INTERSUJ, sólo se podrá protestar (inconformidad) por cuestiones disciplinarios que establezca el reglamento general de INTERSUJ, de acuerdo a lo siguiente:
 - I. Las protestas son aplicables para estudiantes, entrenadores y equipo técnico, quienes participan y representan a su Universidad mediante encuentros, competencias o partidas en el Encuentro Deportivo INTERSUJ.

- II. Solamente estarán facultados para presentar una protesta disciplinar los jefes de misión.
 - III. El Comité Interplanteles será el único facultado para recibir, analizar y dar resolución a la protesta presentada.
 - IV. Las resoluciones tomadas por el Comité Interplanteles serán inapelables.
38. Las competencias deportivas se registrarán por los reglamentos publicados por la federación internacional de cada deporte, con las adaptaciones específicas que se juzguen pertinentes hacer de acuerdo con el espíritu del Encuentro INTERSUJ, mismas que serán aprobadas por la reunión anual de los homólogos responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral. En caso de controversia durante el desarrollo del Encuentro, deberá dirimirse por el CO con base en los acuerdos del CI.
 39. Para cada partido, el plantel sede nombrará un visor con conocimientos del deporte y de los reglamentos, quién deberá estar presente durante todo el partido, tomar nota de los hechos más relevantes y entregar un reporte al Comité Organizador. El visor será, de preferencia, un académico o autoridad del plantel sede.
 40. Durante las competencias actuarán como árbitros, personas acreditadas como tales, por los organismos correspondientes de cada deporte.
 41. En ninguna disciplina habrá tiempo de tolerancia para iniciar. El equipo que no se presente a tiempo perderá por default.
 42. El primer día de juego no podrán enfrentarse los equipos que obtuvieron los dos primeros lugares de la edición anterior.
 43. Los equipos que jueguen en el último horario de una jornada no deberán jugar en el primer horario de la jornada del día siguiente para garantizar, al menos, 12 horas de recuperación entre el término de un partido y el inicio del siguiente.
 44. Se permitirá la participación de un mismo deportista en dos disciplinas de acuerdo con los siguientes criterios:
 - a. Que participe en un deporte individual y uno de conjunto, siempre y cuando se dé prioridad al deporte individual.

- b. Se permitirá que sólo un deportista por institución juegue voleibol de playa y voleibol de sala, siempre y cuando registren y presenten en cancha 10 o más jugadores en voleibol de sala.
45. Toda persona expulsada, suspendida o descalificada por razones disciplinarias, sea estudiante, entrenador, o miembro de la delegación, deberá abandonar el lugar del Encuentro y reportarse de inmediato con la máxima autoridad de su delegación presente en ese momento, quien determinará la ubicación de la persona sancionada durante el resto del partido en turno, así como durante los partidos que se le asignen de suspensión. Asumiendo que el expulsado no podrá estar en la banca de suplentes ni en escenarios de su disciplina.
46. Los sistemas de competición tendrán como base el reglamento internacional de su respectiva federación internacional, con las modificaciones pertinentes de acuerdo con el espíritu de los juegos del INTERSUJ y aplicará dependiendo la cantidad de instituciones inscritas y con base en el ranking de posiciones de una edición anterior. Estos sistemas se utilizarán en los siguientes deportes: ajedrez, baloncesto, fútbol, rugby, tenis, voleibol de playa y voleibol de sala.

PARA 4 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL			
POS	EQUIPO	ROUND ROBIN			
1	A	POS	EQUIPO		
2	B	1	A (PRIMERO)		
3	C	2	B (SEGUNDO)		
4	D	3	C (TERCERO)		
		4	D (CUARTO)		

JORNADA 1			JORNADA 2		
A (PRIMERO)	vs	D (CUARTO)	A (PRIMERO)	vs	C (TERCERO)
B (SEGUNDO)	vs	C (TERCERO)	B (SEGUNDO)	vs	D (CUARTO)

JORNADA 3			JORNADA 4 - SEMIFINALES			
A (PRIMERO)	vs	B (SEGUNDO)	Primer lugar	vs	Cuarto lugar	Semifinal 1
C (TERCERO)	vs	D (CUARTO)	Segundo lugar	vs	Tercer lugar	Semifinal 2

JORNADA 5 - FINALES			
Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2	Final
Perdedor semifinal 1	vs	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar

PARA 5 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL	
POS	EQUIPO	ROUND ROBIN	
1	A	POS	EQUIPO
2	B	1	A (PRIMERO)
3	C	2	B (SEGUNDO)
4	D	3	C (TERCERO)
5	E	4	D (CUARTO)
		5	E (QUINTO)

JORNADA 1			JORNADA 2		
D (CUARTO)	vs	A (PRIMERO)	E (QUINTO)	vs	B (SEGUNDO)
C (TERCERO)	vs	B (SEGUNDO)	D (CUARTO)	vs	C (TERCERO)
DESCANSA		E (QUINTO)	DESCANSA		A (PRIMERO)

JORNADA 3			JORNADA 4		
A (PRIMERO)	vs	C (TERCERO)	B (SEGUNDO)	vs	D (CUARTO)
E (QUINTO)	vs	D (CUARTO)	A (PRIMERO)	vs	E (QUINTO)
DESCANSA		B (SEGUNDO)	DESCANSA		C (TERCERO)

JORNADA 5		
C (TERCERO)	vs	E (QUINTO)
B (SEGUNDO)	vs	A (PRIMERO)
DESCANSA		D (CUARTO)

PARA 6 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL	
POS	EQUIPO	ROUND ROBIN	
1	A	POS	EQUIPO
2	B	1	A (PRIMERO)
3	C	2	B (SEGUNDO)
4	D	3	C (TERCERO)
5	E	4	D (CUARTO)
6	F	5	E (QUINTO)
		6	F (SEXTO)

JORNADA 1			JORNADA 2		
A (PRIMERO)	vs	F (SEXTO)	A (PRIMERO)	vs	E (QUINTO)
B (SEGUNDO)	vs	E (QUINTO)	F (SEXTO)	vs	D (CUARTO)
C (TERCERO)	vs	D (CUARTO)	B (SEGUNDO)	vs	C (TERCERO)

JORNADA 3			JORNADA 4		
A (PRIMERO)	vs	D (CUARTO)	A (PRIMERO)	vs	C (TERCERO)
E (QUINTO)	vs	C (TERCERO)	D (CUARTO)	vs	B (SEGUNDO)
F (SEXTO)	vs	B (SEGUNDO)	E (QUINTO)	vs	F (SEXTO)

JORNADA 5		
A (PRIMERO)	vs	B (SEGUNDO)
C (TERCERO)	vs	F (SEXTO)
D (CUARTO)	vs	E (QUINTO)

PARA 7 - 8 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL			
POS	EQUIPO	GRUPO A		GRUPO B	
1	A	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO
2	B	1A	A (PRIMERO)	1B	B (SEGUNDO)
3	C	2A	D (CUARTO)	2B	C (TERCERO)
4	D	3A	E (QUINTO)	3B	F (SEXTO)
5	E	4A	H (OCTAVO) - BYE	4B	G (SÉPTIMO)
6	F				
7	G				
8	H				

JORNADA 1			JORNADA 2			JORNADA 3		
1A	vs	4A	1A	vs	3A	1A	vs	2A
2A	vs	3A	2A	vs	4A	3A	vs	4A
1B	vs	4B	1B	vs	3B	1B	vs	2B
2B	vs	3B	2B	vs	4B	3B	vs	4B

JORNADA 4 - SEMIFINALES			
Primer lugar grupo A	vs	Segundo lugar grupo B	Semifinal 1
Primer lugar grupo B	vs	Segundo lugar grupo A	Semifinal 2
Tercer lugar grupo A	vs	Cuarto lugar grupo B	Por posición 1
Tercer lugar grupo B	vs	Cuarto lugar grupo A	Por posición 2

JORNADA 5 - FINALES			
Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2	Final
Perdedor semifinal 1	vs	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar
Ganador por posición 1	vs	Ganador por posición 2	Quinto lugar
Perdedor por posición 1	vs	Perdedor por posición 2	Séptimo lugar

PARA 9 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL					
POS	EQUIPO	GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C	
1	A	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO
2	B	1A	A (PRIMERO)	1B	B (SEGUNDO)	1C	C (TERCERO)
3	C	2A	F (SEXTO)	2B	E (QUINTO)	2C	D (CUARTO)
4	D	3A	G (SÉPTIMO)	3B	H (OCTAVO)	3C	I (NOVENO)
5	E						
6	F						
7	G						
8	H						
9	I						

JORNADA 1			JORNADA 2			JORNADA 3		
1A	vs	3A	1A	vs	2A	2A	vs	3A
1B	vs	3B	1B	vs	2B	2B	vs	3B
1C	vs	3C	1C	vs	2C	2C	vs	3C
DESCANSAN		2A	DESCANSAN		3A	DESCANSAN		1A
		2B			3B			1B
		2C			3C			1C

JORNADA 4 - CUARTOS DE FINAL Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar grupo A	vs	Segundo lugar grupo C	Cuarto de final 1
Primer lugar grupo B	vs	Segundo lugar grupo A	Cuarto de final 2
Primer lugar grupo C	vs	Segundo lugar grupo B	Cuarto de final 3
Tercer lugar grupo A	vs	Tercer lugar grupo B	Por posición 1
DESCANSA		Tercer lugar grupo C	

JORNADA 5 - SEMIFINALES Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs	Cuarto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 1
Segundo lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs	Tercer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 2
Quinto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs	Sexto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	
Tercer lugar grupo A	vs	Tercer lugar grupo C	Por posición 2
DESCANSA		Tercer lugar grupo B	

JORNADA 6 - FINALES			
Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2	Final
Perdedor semifinal 1	vs	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar
Tercer lugar grupo B	vs	Tercer lugar grupo C	Por posición 3
DESCANSA		Tercer lugar grupo A	

PARA 10 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL					
POS	EQUIPO	GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C	
1	A	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO
2	B	1A	A (PRIMERO)	1B	B (SEGUNDO)	1C	C (TERCERO)
3	C	2A	F (SEXTO)	2B	E (QUINTO)	2C	D (CUARTO)
4	D	3A	G (SÉPTIMO)	3B	H (OCTAVO)	3C	I (NOVENO)
5	E					4C	J (DÉCIMO)
6	F						
7	G						
8	H						
9	I						
10	J						
11	K						
12	L						

JORNADA 1			JORNADA 2			JORNADA 3		
1A	vs	3A	1A	vs	2A	2A	vs	3A
1B	vs	3B	1B	vs	2B	2B	vs	3B
1C	vs	4C	1C	vs	3C	1C	vs	2C
2C	vs	3C	2C	vs	4C	3C	vs	4C
DESCANSAN		2A	DESCANSAN		3A	DESCANSAN		1A
		2B			3B			1B

JORNADA 4 - CUARTOS DE FINAL Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar grupo A	vs	Segundo lugar grupo C	Cuarto de final 1
Primer lugar grupo B	vs	Segundo lugar grupo A	Cuarto de final 2
Primer lugar grupo C	vs	Segundo lugar grupo B	Cuarto de final 3
Tercer lugar grupo A	vs	Tercer lugar grupo C	Por posición 1
Tercer lugar grupo B	vs	Cuarto lugar grupo C	Por posición 2

JORNADA 5 - SEMIFINALES Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs	Cuarto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 1
Segundo lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	vs	Tercer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 2
Quinto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	vs	Sexto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	Quinto lugar
Ganador por posición 1	vs	Ganador por posición 2	Séptimo lugar
Perdedor por posición 1	vs	Perdedor por posición 2	Noveno lugar

JORNADA 6 - FINALES			
Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2	Final
Perdedor semifinal 1	vs	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar

PARA 11 EQUIPOS

POSICIONES AÑO ANTERIOR		SEMBRADO EDICIÓN ACTUAL					
POS	EQUIPO	GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C	
		POS	EQUIPO	POS	EQUIPO	POS	EQUIPO
1	A	1A	A (PRIMERO)	1B	B (SEGUNDO)	1C	C (TERCERO)
2	B	2A	F (SEXTO)	2B	E (QUINTO)	2C	D (CUARTO)
3	C	3A	G (SÉPTIMO)	3B	H (OCTAVO)	3C	I (NOVENO)
4	D			4B	K (ONCEAVO)	4C	J (DÉCIMO)
5	E						
6	F						
7	G						
8	H						
9	I						
10	J						
11	K						
12	L						

JORNADA 1			JORNADA 2			JORNADA 3		
1A	vs	3A	1A	vs	2A	2A	vs	3A
1B	vs	4B	1B	vs	3B	1B	vs	2B
2B	vs	3B	2B	vs	4B	3B	vs	4B
1C	vs	4C	1C	vs	3C	1C	vs	2C
2C	vs	3C	2C	vs	4C	3C	vs	4C
DESCANSAN		2A	DESCANSAN		3A	DESCANSAN		1A

JORNADA 4 - CUARTOS DE FINAL Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar grupo A	vs	Segundo lugar grupo C	Cuarto de final 1
Primer lugar grupo B	vs	Segundo lugar grupo A	Cuarto de final 2
Primer lugar grupo C	vs	Segundo lugar grupo B	Cuarto de final 3
Segundo mejor tercer lugar	vs	Tercer mejor tercer lugar	Por posición 1
Cuarto lugar grupo B	vs	Cuarto lugar grupo C	Décimo lugar

JORNADA 5 - SEMIFINALES Y JUEGOS POR POSICIÓN			
Primer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	vs	Cuarto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 1
Segundo lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	vs	Tercer lugar de cuartos de final 1 – 2 o 3	Semifinal 2
Quinto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	vs	Sexto lugar de cuartos de final 1 – 2 o 4	Quinto lugar
Primer mejor tercer lugar	vs	Ganador por posición 1	Séptimo lugar

JORNADA 6 - FINALES			
Ganador semifinal 1	vs	Ganador semifinal 2	Final
Perdedor semifinal 1	vs	Perdedor semifinal 2	Tercer lugar

De las prohibiciones

47. Queda estrictamente prohibido:

- Ingerir bebidas embriagantes o estupefacientes durante el desarrollo del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- Alterar el orden durante los partidos, así como en cualquier evento del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- Incurrir en conducta violenta u ofensiva a la integridad de las demás personas, o bien, que atente contra el espíritu de convivencia del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
- Abuchear o insultar al equipo contrario.

- e. Vender objetos relacionados al evento. Esto es exclusivo del plantel sede. Ninguna otra delegación podrá llevar objetos alusivos al evento para su venta.
- f. Efectuar cualquier tipo de novatada, broma o jugarreta que atente contra la dignidad de cualquier estudiante.

De las sanciones

48. Las violaciones a las disposiciones del artículo 47 de este reglamento serán penalizadas por el Comité Interplanteles, según su gravedad, con las siguientes sanciones:
 - a. Amonestación escrita, con copia a las autoridades del plantel al que pertenece la persona trasgresora.
 - b. Suspensión del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - c. Expulsión del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - d. Reparación de los daños físicos o morales.
49. En caso de deterioros materiales causados por los estudiantes de algún plantel, los costos de su reparación serán cubiertos por quien los cause, bajo responsabilidad del plantel al que pertenezcan.
50. Todo estudiante participante, sea como competidor, parte del equipo técnico (staff) o como espectador, queda sujeto, durante la realización del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, al reglamento de estudiantes propio de su plantel y a las sanciones que en él se contengan.
51. Las sanciones son aplicables a jugadores, entrenadores, miembros de las porras e incluso a representantes o delegados que incurran en trasgresiones a los reglamentos de INTERSUJ.
52. Las agresiones directas de cualquier jugador, entrenador, delegado o miembro del equipo técnico (staff), hacia otros miembros participantes (deportistas, árbitros, jueces, personal), causará baja definitiva y no podrá volver a participar en otra edición del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser personal contratado de alguna universidad, el Comité Organizador pedirá al rector responsable su baja definitiva del plan.

Transitorio

53. Cualquier situación no prevista en los documentos o reglamentos será resuelta por el Comité Interplanteles.

Reglamento por disciplina

■ Ajedrez

Rama

1. Única, donde podrán participar tanto hombres como mujeres.

Reglas de juego

2. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.
3. Los números que se encuentran del lado izquierdo de cada par en el sistema de competencias jugarán con piezas blancas.
4. Cuatro jugadores titulares y con derecho hasta dos suplentes (opcionales).
5. En caso de jugar, el suplente entra como número cuatro y los demás se recorren.
6. Será obligatorio portar uniforme para todos los jugadores registrados en la alineación de la partida.
7. El jugador que sea registrado en ajedrez no podrá estar registrado en otro deporte.
8. El ritmo del juego será de 40 jugadas en dos horas por jugador y una hora más para terminar la partida.
9. Ganará el equipo que realice el mayor número de puntos en todas sus partidas individuales.

10. Cada equipo deberá contar con un capitán, el cual tendrá las siguientes funciones:
 - a. Notificar el cambio de alineación, el cual deberá hacerse, a más tardar, 15 minutos antes de la ronda.
 - b. Entregar el resultado de su equipo a la mesa de control (haya ganado o perdido).
 - c. Solicitar y aceptar tablas en cualquiera de sus tableros durante el match, así como aclarar las situaciones o reclamaciones ante el juez.
11. El plantel sede elegirá al juez principal, quien no podrá ser entrenador, o miembro de algún equipo participante.
12. Criterio de desempate.
 - a. Matches ganados.
 - b. Sonneborn-Berger.
 - c. Match entre sí.
 - d. Resultado individual del primer tablero.
 - e. Color.

■ Animación

Reglamento de quintetas

Rama

13. La rama de esta disciplina será femenil.

Elevaciones/levantamientos nivel 4

14. Niveles de elevaciones- Nivel 4.
 - a. Spotters/cuidadores: superior a nivel prep; elevaciones de una base con múltiples flyers requieren spotter por cada persona que sube.
 - b. Nivel de elevaciones: elevaciones de una pierna por encima del nivel de prep.

- c. Transiciones: debe mantener contacto con al menos una base, a menos de que sea un movimiento suelto legal.
 - d. Giros: hasta 1 ½ giros.
 - e. Movimientos sueltos: comenzar en nivel prep o menor si finaliza en extensión; no debe exceder el nivel de brazos extendidos; dos habilidades; helicópteros 180 grados con cero giros; tres receptores; posición invertida a no invertida con cero giros; requiere cuidador si aterriza en nivel prep o superior; no giros desde o hacia elevación en extensión; no puede pasar a través de una posición invertida.
 - f. Inversiones: extendido.
 - g. Inversiones que descienden: nivel prep con tres receptores (puede pasar por encima de nivel prep), dos en contacto entre región de cintura y hombros de la persona que sube.
- Excepción.** Elevación invertida en extensión que descienda controladamente a nivel prep; si pasa por encima de nivel prep no puede finalizar, detenerse o tocar el piso en posición invertida.
- h. Por encima/por debajo: individuo debajo de elevación; elevación sobre individuo.

15. Niveles de pirámides - Nivel 4.

- a. General: deben seguir las reglas de elevaciones y desmontes y permite hasta dos alturas; la top flyer debe recibir apoyo primario de su base, a menos de una transición suelta; transiciones sueltas no puede tener contacto con otra elevación/pirámide en movimiento suelto. Requiere receptores/cuidadores y deben estar estacionarios; deben mantener contacto visual con la top flyer durante toda la transición y no deben estar involucrados en ninguna otra habilidad o coreografía al comenzar la transición; el peso principal no puede ser soportado por el segundo nivel.
- b. Estructuras: elevación no extendida con una pierna conectada a una elevación extendida de una pierna.
- c. Transiciones no sueltas: hasta 1 ½ de giros; las inversiones deben seguir las reglas de elevaciones.

d. Transiciones sueltas:

- I. No invertido. Un conector, dos receptores (mínimo un receptor y un cuidador); 1 ½ giros con un conector; dos receptores (mínimo un receptor y un cuidador).
- II. Inversiones conectadas (mortales). Dos conectores; hasta 1 ¼ de rotación, cero giros; no pueden cambiar de bases; tres receptores.

Excepción. Mortales conectados que aterricen en una posición erguida en nivel prep o superior necesitan mínimo un receptor y dos cuidadores. Elevación con un movimiento suelto legal puede ser presentado con un sólo conector.

- e. Sobre/debajo: ninguna elevación sobre elevación separada. La persona top no puede pasar sobre/debajo del torso de otra persona top.

16. Niveles de desmontes y lanzamientos - Nivel 4.

- a. General desmontes: cunas de base individual requieren un cuidador con al menos una mano-brazo soportando la región de la cintura y hombros de la flyer; cunas de multibase requieren dos receptores y un cuidador con al menos una mano-brazo soportando la región de cintura y hombros de la flyer; cunas desde elevaciones de base individual con múltiples flyers requieren dos receptores para cada flyer, y receptores y bases deben ser estacionarios antes de la iniciación de la elevación; ningún mortal libre o asistido es permitido.
- b. Desmontes: 2 ¼ giros desde elevación de dos piernas; 1 ¼ giros desde elevación una pierna; no puede exceder de dos trucos; desmontes desde una posición invertida no pueden girar.
- c. General lanzamientos: mínimo tres, máximo cuatro bases lanzando; una base debe estar detrás de la flyer; se deben recibir en posición cuna por al menos tres bases originales, una de ellas está posicionada en el área de hombro y cabeza de la flyer; no rotaciones (mortales), inversiones o lanzamientos con movimiento de traslado intencional.
- d. Lazamientos: 2 ¼ giros; no puede exceder de dos trucos.

17. Niveles de gimnasia - Nivel 4.

- a. General: se puede saltar/rebotar por sobre otro individuo; se puede rebotar con sus pies hacia una transición de elevación; cuando se

rebote a una transición de elevación, no se puede rebotar a una o hacia una posición invertida; no gimnasia sobre o debajo o a través de una elevación, individuo o prop; no gimnasia mientras se sujeta un prop; no saltos de tigre en arco o con giro son permitidos.

b. Gimnasia estática: mortales estáticos y mortales desde entrada de flic; máximo una rotación de mortal y cero giros; aerals/lateral (rueda de carro y arco pasado al frente sin manos) y onodis son permitidos; no saltos a mortal o mortales consecutivos.

c. Gimnasia con carrera: una rotación y cero giros; aerals/laterales (ruedas de carro y arcos al frente sin manos); onodis son permitidos.

18. Especificaciones a las reglas - Nivel 4.

Nivel 4 – Gimnasia estática	Mortales estáticos y mortales desde entrada de flic; un mortal y cero giros; aerals (arco al frente y rueda de carro sin manos) y onodis son permitidos; no saltos consecutivos a mortal ni mortal mortal.
Nivel 4 – Elevaciones giros	Hasta 1 ½ giros.
Nivel 4 – Elevaciones movimientos sueltos	Movimientos sueltos que aterricen en extensión deben comenzar en nivel prep o inferior.
Nivel 4 – Elevaciones inversiones que descienden	Inversiones que descienden son permitidas en nivel prep; pueden pasar por encima de nivel prep. Excepción. Un descenso controlado de una elevación invertida en extensión a nivel de prep; si pasa por encima de nivel prep, no puede aterrizar; detenerse o tocar el piso en inversión.
Nivel 4 – Pirámides giros no sueltos	Hasta 1 ½ giros.
Nivel 4 – Gimnasia estática	Mortales estáticos y mortales desde entrada de flic; un mortal y cero giros; aerals (arco al frente y rueda de carro sin manos) y onodis son permitidos; no saltos consecutivos a mortal ni mortal mortal.

19. Habilidades apropiadas de stunts por nivel - Nivel 4.

INVERSIONES	ESTILOS SUELTOS	GIROS	DESMONTES	OTRAS	COED
Habilidades apropiadas					
• Inversión suelta hasta nivel de prep o inferior. • Inversión suelta de prep a prep. • Inversiones que descienden desde nivel prep. • Elevación invertida extendida.	• Switch up hasta elevación extendida a una pierna. • Mov. suelto hasta elevación extendida. • Tic toc de lib a lib (de alto a bajo). • Mov. sueltos tipo helicóptero. • Mov. suelto a liberty extendido. • Switch up a posición corporal extendida. • Mov. suelto con un giro hasta nivel de prep o inferior. • Mov. suelto de prep a prep.	• Transición con 1 ½ giros hasta debajo del nivel de prep. • Transición con ¾ giro a elevación extendida. • Un giro a elevación extendida. • Transición con 1 ½ giros a prep. • Transición con 1 ½ giros a una pierna en prep.	• Giro a cuna desde elevación extendida a una pierna. • Doble giro desde nivel de prep. • Doble giro desde elevación extendida. • Desmonte con patada giro.	• Combinaciones de dos o más habilidades simultáneamente. • Lanzado a extensión. • Lanzado a elevación.	• Toss a extensión. • Toss a elevación extendida a una pierna.
Habilidades élite					
• Inversión suelta desde prep o debajo de nivel de prep hasta elevación extendida.	• Tic toc de posición corporal extendida a posición corporal en prep o inferior (de alto a bajo). • Ball up, o straddle up a posición corporal extendida. • Mov. suelto a posición corporal extendida (sin incluir los switch ups). • Tic toc desde prep a elevación extendida a una posición corporal.	• Un giro a liberty extendido (no posición corporal). • Transición con 1 ½ giros a posición corporal en prep. • Transición extendida con un giro a elevación extendida. • Transición con 1 ½ giros.	• Desmonte de doble giro desde elevación extendida.	• Inversión con un giro y hasta 1 ½ hasta elevación extendida. • Tic toc con un giro hasta elevación a una pierna en prep. • Ball up, straddle up y/o switch up con un giro hasta posición corporal en prep. • Ball up, straddle up y/o switch up con 1 ½ giros hasta elevación a una pierna en prep.	

Habilidades elite					
• Inversión suelta hasta nivel de prep o inferior. • Inversión suelta de prep a prep. • Inversiones que descienden desde nivel prep. • Elevación invertida extendida.	• Switch up hasta elevación extendida a una pierna. • Mov. suelto hasta elevación extendida. • Tic toc de lib a lib (de alto a bajo). • Mov. sueltos tipo helicóptero. • Mov. suelto a liberty extendido. • Switch up a posición corporal extendida. • Mov. suelto con un giro hasta nivel de prep o inferior. • Mov. suelto de prep a prep.	• Transición con 1 ½ giros hasta debajo del nivel de prep. • Transición con ¾ giro a elevación extendida. • Un giro a elevación extendida. • Transición con 1 ½ giros a prep. • Transición con 1 ½ giros a una pierna en prep.	• Giro a cuna desde elevación extendida a una pierna. • Doble giro desde nivel de prep. • Doble giro desde elevación extendida. • Desmonte con patada giro.	• Combinaciones de dos o más habilidades simultáneamente. • Lanzado a extensión. • Lanzado a elevación.	• Toss a extensión. • Toss a elevación extendida a una pierna.
Habilidades elite					
• Inversión suelta desde prep o debajo de nivel de prep hasta elevación extendida.	• Tic toc de posición corporal extendida a posición corporal en prep o inferior (de alto a bajo). • Ball up o straddle up a posición corporal extendida. • Mov. suelto a posición corporal extendida (sin incluir los switch ups). • Tic toc desde prep a elevación extendida a una posición corporal.	• Un giro a liberty extendido (no posición corporal). • Transición con 1 ½ giros a posición corporal en prep. • Transición extendida con un giro a elevación extendida. • Transición con 1 ½ giros.	• Desmonte de doble giro desde elevación extendida.	• Inversión con un giro y hasta 1 ½ hasta elevación extendida. • Tic toc con un giro hasta elevación a una pierna en prep. • Ball up, straddle up y/o switch up con un giro hasta posición corporal en prep. • Ball up, straddle up y/o switch up con 1 ½ giros hasta elevación a una pierna en prep.	• Inversión suelta desde prep o debajo de nivel de prep hasta elevación extendida.

20. Habilidades apropiadas de lanzamiento por nivel - Nivel 4.

SIN GIRO	CON GIRO
Bolita + patada * pike-x * gancho patada * patada tijera * double toe touch	Bola giro * pike giro * patada giro * toe touch giro * giro toe touch * doble giro cuerpo extendido
GIMNASIA ESTÁTICA	GIMNASIA CON CARRERA
• Mortal atrás estático. • Flic flac mortal. • Serie de flic flacs a mortal atrás. • Salto flic flac mortal. • Salto serie de flic flacs a mortal atrás. • Series de flic power a series de flic a mortal agrupado o extendido. • Series de flic a extendido. • Salto series de flic a extendido.	• Rueda de carro mortal atrás. • Rondada mortal extendido. • Rondada flic flac mortal extendido/mortal extendido paso a una pierna (step out)/x out. • Rondada serie de flic flacs a extendido. • Pasada de arco al frente hacia extendido. • Mortal al frente paso a una pierna (step out) a extendido. • Rondada serie de flic flacs a mortal extendido. • Rondada flic flac power (whip) flic flac a mortal extendido. • Mortal al frente paso a una pierna (step out) rondada flic flac power (whip) flic flacs a mortal atrás. • Flic flac al frente rebote al frente. • Flic flac al frente rebote al frente hacia una rondada flic flac mortal atrás/ extendido. • Aerial (frontal). • Onodi.

■ Atletismo

Ramas

21. Las ramas de competición en atletismo son varonil y femenil.

Sistema de competición

22. Se aplicará el reglamento vigente de la World Athletics. El programa de competición se entregará antes de la inscripción de los equipos para que cada estudiante sepa en cuántas y en cuáles pruebas se puede inscribir.

23. La inscripción debe ser, como máximo, de tres atletas y un equipo de relevos por plantel, en cada una de las pruebas.

24. Cada atleta puede competir en tres pruebas individuales como máximo, más los relevos.

25. La inscripción de atletas provenientes de tres planteles hará la prueba oficial, a pesar de que algún atleta no compita el día del evento.
26. Será obligatorio enviar, en la hoja de registro, la mejor marca hecha en los últimos seis meses antes de la inscripción, por cada estudiante participante. Para quien haya competido en la edición anterior del INTERSUJ y no tenga marca durante estos seis meses, se utilizará la hecha durante dicha competición. Los novatos, en caso de no tener marca, serán sorteados.
27. No habrá altas de ningún atleta durante la junta técnica. En caso de que una prueba se cierre y quede un sólo atleta, este mismo podrá ser inscrito en otra prueba, para garantizar su participación.
28. Puntarán los ocho primeros lugares. En caso de existir sólo seis carriles, los dos últimos lugares se definirán por marca.
29. Los atletas podrán utilizar un body o una playera con mangas largas debajo de su uniforme de competición, que deberá ser del mismo color base del uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de competición es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser de color blanco.
30. Se darán cuatro fechas para el registro de atletas:
 - a. Primera para los registros previos de atletas, en los cuales se indicará la cantidad de deportistas con los que tiene proyectado participar por prueba.
 - b. Segunda para que la organización indique las pruebas que se habilitan. Esta información deberá de enviarla no más de 10 días después del registro numérico previo de este deporte.
 - c. Tercera para inscribirse, nominalmente, en las pruebas habilitadas numéricamente. Esta fecha coincidirá con la fecha de inscripción de todos los deportes.
 - d. Cuarta para cuando la sede confirme el número de los participantes por prueba.

Pruebas convocadas

Rama femenil

31. Las pruebas individuales de pista en esta rama son:

- a. 100 metros.
- b. 200 metros.
- c. 400 metros.
- d. 800 metros.
- e. 1 500 metros.
- f. 5 000 metros.
- g. 10 000 metros.
- h. 100 metros con vallas.
- i. 400 metros con vallas.

32. Las pruebas de relevos en esta rama son:

- a. 4 x 100 metros.
- b. 4 x 400 metros.

33. Las pruebas de campo en esta rama son:

- a. Salto de altura.
- b. Salto de longitud.
- c. Salto triple.
- d. Impulso de bala.
- e. Lanzamiento de jabalina.
- f. Lanzamiento de disco.

Rama varonil

34. Las pruebas individuales de pista en esta rama son:

- a. 100 metros.
- b. 200 metros.
- c. 400 metros.
- d. 800 metros.

- e. 1 500 metros.
 - f. 5 000 metros.
 - g. 10 000 metros.
 - h. 110 metros con vallas.
 - i. 400 metros con vallas.
35. Las pruebas de relevos en esta rama son:
- a. 4 x 100 metros.
 - b. 4 x 400 metros.
36. Las pruebas de campo en esta rama son:
- a. Salto de altura.
 - b. Salto de longitud.
 - c. Salto triple.
 - d. Impulso de bala.
 - e. Lanzamiento de jabalina.
 - f. Lanzamiento de disco.
37. En el salto triple, cada atleta podrá elegir saltar la tabla de 7 metros, 9 metros, 11 metros y 13 metros.
38. Durante las fases eliminatorias, se permitirá una salida en falso por prueba de pista sin que ningún atleta sea descalificado, contando con una única segunda oportunidad; en caso de una segunda salida en falso, se aplicará la regla de quedar descalificado para cualquier atleta. En la final de cada prueba, se descalificará a cualquier atleta en la primera salida en falso.

Puntuación

39. Las puntuaciones se harán de acuerdo con los siguientes ejemplos de tablas:

Individual para 8 atletas	
Lugar	Puntos
1°	9
2°	7
3°	6
4°	5
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1

Relevos para 8 equipos	
Lugar	Puntos
1°	18
2°	14
3°	12
4°	10
5°	8
6°	6
7°	4
8°	2

40. Los puntos obtenidos en cada prueba se sumarán para determinar al equipo campeón en cada rama.
41. En caso de empate entre dos o más equipos que sumen la misma cantidad de puntos, para la designación del equipo ganador entre los equipos involucrados, el desempate se hará mediante la ponderación de la cantidad y tipo de medallas obtenidas; o bien, se remitirá al libro de estadísticas de la World Athletics.

Premiación

42. Se premiará a los tres primeros lugares de cada prueba y rama. La ceremonia de premiación se realizará según el criterio del Comité Organizador, quien deberá informar el procedimiento en la junta técnica.
43. La designación del mejor atleta se hará por medallas obtenidas o, en caso de controversia, se remitirá al libro de estadística de la World Athletics.
44. La sede definirá si la premiación por equipos se realizará en la misma ceremonia de premiación individual o en la clausura.
45. La designación de mejor atleta se hará, según el Reglamento de Competición 2018-2019 de la World Athletics, con base en la obtención de mayor cantidad de medallas de oro.

Sanciones

46. La aplicación de sanciones se hará de acuerdo con el Reglamento de Competición de la World Athletics.

47. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en el reglamento quedará a juicio del Comité Interplanteles.

Baloncesto

Ramas

48. Las ramas de competición en baloncesto son varonil y femenil.
49. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Reglas de juego

50. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Criterio de posiciones

51. La puntuación se asignará de acuerdo con el resultado de juegos (JG+JP+JPD: JG 2 puntos, JP 1 punto, JPD 0 puntos). Si hay empates, se recurrirá a los siguientes criterios:

a. Criterio de desempate entre dos o más equipos:

I. Por Deporte Integral.

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos; el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con la siguiente tabla:

a. Una falta técnica deportista -10 pts.	e. Expulsión del Encuentro del deportista -50 pts.
b. Una falta antideportiva deportista -5 pts.	f. Una falta técnica al entrenador o personal de apoyo -50 pts.
c. Una expulsión deportista del partido -0 pts.	g. Expulsión del entrenador o personal de apoyo del partido -100 pts.
d. Por cada fecha de sanción del deportista -10 pts.	h. Expulsión del Encuentro del entrenador o personal de apoyo -200 pts.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final se eliminará la calificación negativa en puntos generados durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación que amerite la suspensión de un partido.

- II. En caso de que dos equipos empaten por puntos, se utilizará el partido ganado entre sí.
- III. En caso de que tres equipos o más empaten, se recurrirá al promedio (criterio average) como criterio entre los involucrados. El promedio (average) se obtiene mediante la división de los puntos a favor entre los puntos en contra.
- IV. Por la diferencia de puntos anotados, menos puntos recibidos.
- V. Por recuento de la mayor cantidad de puntos anotados.
- VI. Por recuento de la menor cantidad de puntos recibidos.
- VII. Por sorteo realizado en el Comité Interplanteles.

Número de deportistas

- 52. El número máximo de deportistas es de 12 y el mínimo de 8.

Sanciones

- 53. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.
 - a. Proferir palabras altisonantes, aun sin ser expulsado: un partido de suspensión.
 - b. Tres faltas técnicas acumuladas: un partido de suspensión.
 - c. Expulsión por acumular tarjetas amarillas: un partido de suspensión.
 - d. Retar a golpes a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.

- e. Insultar a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
 - f. Agresión a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): tres partidos de suspensión.
 - g. Contestar una agresión: dos partidos de suspensión.
 - h. Insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
 - i. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
 - j. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
 - k. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.
54. El visor podrá reportar, pero no tendrá la facultad de sancionar. Esto será responsabilidad del Comité Interplanteles.

Fútbol

Ramas

55. Las ramas de competición en fútbol son varonil y femenil.

Reglas de juego

56. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Sistema de competición

57. El tiempo de juego para la rama varonil es de dos tiempos de 40 minutos, con 10 minutos de descanso.

58. El tiempo de juego para la rama femenil es de dos tiempos de 35 minutos, con 10 minutos de descanso.
59. Se podrán realizar por equipo.
60. Todos los juegos deberán ser sancionados por una terna arbitral.
61. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Criterio de posiciones

62. La clasificación de los equipos, sea en fase de grupos o en Round Robin, se determinará de la siguiente manera:
- a. Por mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos.
 - I. Juego ganado: tres puntos.
 - II. Juego empatado: un punto.
 - III. Juego perdido: cero puntos.
 - IV. Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de cero a tres goles.
 - b. Si hay empate entre dos o más equipos se recurrirá a los siguientes criterios:
 - I. Por Deporte Integral.

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos; el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con la siguiente tabla:

a. Una falta técnica deportista –10 pts.	e. Expulsión del Encuentro del deportista –50 pts.
b. Una falta antideportiva deportista –5 pts.	f. Una falta técnica al entrenador o personal de apoyo –50 pts.
c. Una expulsión deportista del partido –0 pts.	g. Expulsión del entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
d. Por cada fecha de sanción del deportista –10 pts.	h. Expulsión del Encuentro del entrenador o personal de apoyo –200 pts.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final se eliminarán las tarjetas amarillas generadas durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación de la tercera tarjeta amarilla, que amerite la suspensión de un partido.

- II. Diferencia de goles en todos los partidos (goles a favor, menos los goles en contra).
- III. Mayor número de goles marcados en todos los partidos (goles a favor).
- IV. Si dos o más equipos obtienen el mismo resultado conforme los tres criterios antes mencionados, su posición final se determinará de la siguiente forma:
 - Mayor número de puntos obtenidos en los partidos entre los equipos en cuestión.
 - Mayor diferencia de goles en los partidos entre los equipos en cuestión.
 - Sorteo efectuado por el Comité Interplanteles.

Nota. Únicamente durante la final habrá dos tiempos extras de 10 minutos cada uno y, en caso de persistir el empate, se realizarán series de cinco penales por equipo.

Número de deportistas

- 63. El número máximo de deportistas es de 22 y el mínimo de 16.
 - a. El número de cambios que podrán realizar los equipos durante los partidos será de 10 cambios sin posibilidad de recambio, es decir, no podrá reingresar al terreno de juego una jugadora o jugador que ya haya participado.
 - b. En la fase eliminatoria, cuartos de final y semifinal, sólo existirán tres ventanas para realizar los cambios de jugadora o jugador, mientras que en la fase final serán cuatro ventanas de cambios derivado del tiempo extra en caso de que exista empate en el marcador durante el tiempo regular.

Sanciones

64. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Proferir palabras altisonantes, aun sin ser expulsado: un partido de suspensión.
- b. Tres amonestaciones acumuladas: un partido de suspensión.
- c. Expulsión por doble amarilla: un partido de suspensión.
- d. Retar a golpes a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- e. Insultar a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- f. Agresión a cualquier futbolista (sea del equipo contrario o colega): tres partidos de suspensión.
- g. Contestar una agresión: dos partidos de suspensión.
- h. Insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
- i. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
- j. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- k. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

■ Flag football

Rama

65. Las ramas de competición en flag football son varonil y femenil.

Reglas de juego

66. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la Federación Internacional de Fútbol Americano (IFAF).

Condiciones de competición

67. El tiempo de juego para la rama varonil es de dos periodos de 20 minutos totales, de los cuales 18 minutos serán de tiempo corrido y los últimos dos minutos serán cronometrados, y cinco minutos de descanso.

68. El tiempo de juego para la rama femenil es de dos periodos de 20 minutos totales, de los cuales 18 minutos serán de tiempo corrido y los últimos dos minutos serán cronometrados, y cinco minutos de descanso.

69. Todos los juegos deberán ser sancionados por un grupo arbitral idóneo en la especialidad.

70. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Número de deportistas

71. El número máximo de jugadores por equipo es de 15 y el mínimo es de 7.

Criterio de posiciones

72. La puntuación se asignará de acuerdo con el resultado de juegos (JG+JE+JP+JPD: JG tres puntos, JE un punto, JP cero puntos, JPD cero puntos). Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de cero a 35. Si hay empates se recurrirá a los siguientes criterios:

a. Criterio de desempate entre dos o más equipos:

I. Por Deporte Integral.

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con la siguiente tabla:

Descalificación del partido del deportista –50 pts.	Descalificación del partido entrenador o personal de apoyo del partido –100 pts.
Descalificación del Encuentro del deportista –100 pts.	Descalificación del Encuentro del entrenador o personal de apoyo –200 pts.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final se eliminará la calificación negativa en puntos disciplinares generados durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación, que amerite la suspensión de un partido.

- b. Diferencia de anotaciones en todos los partidos (anotaciones a favor, menos las anotaciones en contra).
- c. Diferencia de puntos.
- d. Puntos a favor.
- e. Número de anotaciones.
- f. Récord disciplinario (menos número de tarjetas rojas recibidas en el torneo).
- g. Récord disciplinario (menos número de tarjetas amarillas recibidas en el torneo).
- h. En caso de empate, touchdown de oro.

Sanciones

73. Las sanciones serán aplicables únicamente tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Proferir palabras altisonantes, aun sin ser expulsado: un partido de suspensión.
- b. Tres amonestaciones acumuladas: un partido de suspensión.
- c. Expulsión por doble amarilla: un partido de suspensión.
- d. Retar a golpes a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- e. Insultar a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- f. Agresión a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): tres partidos de suspensión.
- g. Contestar una agresión: dos partidos de suspensión.
- h. Insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
- i. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
- j. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- k. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

Rugby

Ramas

- 74. La rama de competición en rugby es varonil.
- 75. Será un torneo de rugby sevens. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego que

deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser de color blanco (Acuerdo establecido en reunión de homólogos del 2011 y ratificado en el 2012).

Reglas de juego

76. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Durante el juego

77. Se jugarán dos tiempos de siete minutos con un entretiempo de tres minutos.

78. Un equipo que pierda por W.O registrará un marcador en su contra de 21 puntos a cero.

79. En caso de retraso en la programación, el partido deberá iniciarse tan pronto el impedimento sea superado. Los equipos deberán esperar que la situación sea superada o definida.

80. Si el normal desarrollo de un partido es entorpecido por la acción de cualquiera de los miembros de un equipo, el árbitro solicitará al capitán del equipo que controle la situación en los dos minutos siguientes, si transcurridos los dos minutos el capitán no acata la solicitud y/o la situación persisten, el árbitro suspenderá el juego e informará al Comité Organizador, el cual podrá declarar la pérdida del partido al equipo infractor, por un marcador con diferencia de 21 puntos o dejar el marcador desfavorable, si es superior o igual a 21 puntos.

81. Si un partido es suspendido, si ha finalizado el primer tiempo o un equipo supera al adversario por más de 15 puntos, podrá ser declarado como terminado por el Comité Organizador. En cualquier caso, si es un equipo el que causa la suspensión será declarado perdedor por 21 puntos a cero; si le han anotado menos puntos. En caso de que se le hayan anotado más de 21 puntos, se tomará el marcador recibido a cero.

82. En los partidos de semifinal, final y por el tercer puesto, en caso de empate, se jugarán tiempos de cinco minutos hasta que alguien anote.

83. En el transcurso de un partido, los equipos podrán sustituir o reemplazar hasta cinco jugadores.
84. Jugador que sale en cambio no puede regresar al mismo partido, a excepción de cambio por sangre o algún canje temporal autorizado por el réferi.
85. Cada partido deberá contar mínimo con réferi central y dos banderas.

Criterio de posiciones

86. Los puntos de cada equipo se asignarán de acuerdo con los siguientes criterios:
- a. Juego ganado vale tres puntos.
 - b. Juego empatado vale dos puntos.
 - c. Juego perdido vale un punto.
 - d. Juego perdido por default cero puntos.
 - e. Juego perdido por incomparecencia se declarará con marcador de cero a 21 puntos sin bonificación.
87. Criterio de desempate entre dos o más equipos:

I. Por Deporte Integral.

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo con la siguiente tabla:

Una falta técnica deportista -10 pts.	Expulsión del Encuentro del deportista -50 pts.
Una falta antideportiva deportista -5 pts.	Una falta técnica al entrenador o personal de apoyo -50 pts.
Una expulsión deportista del partido -0 pts.	Expulsión del entrenador o personal de apoyo del partido -100 pts.
Por cada fecha de sanción del deportista -10 pts.	Expulsión del Encuentro del entrenador o personal de apoyo -200 pts.

II. Diferencia de puntos: puntos a favor menos puntos en contra.

III. Puntos a favor.

IV. Número de Trys.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final, se eliminará la calificación negativa en puntos disciplinarios durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación de la tercera tarjeta amarilla que amerite la suspensión de un partido.

V. Para la semifinal y final, en caso de empate, se realizarán patadas de drop desde la yarda 22, en medio de la H. En caso de que el juego continúe empatado después de las cinco patadas, se proseguirán con las patadas hasta que falle el primero.

Número de deportistas

88. El número máximo de jugadores es de 14 y el mínimo de 10.

Sanciones

89. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Proferir palabras altisonantes, aun sin ser expulsado: un partido de suspensión.
- b. Tres amonestaciones acumuladas: un partido de suspensión.
- c. Expulsión por doble amarilla: un partido de suspensión.
- d. Retar a golpes a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- e. Insultar a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): un partido de suspensión.
- f. Agresión a cualquier jugador (sea del equipo contrario o colega): tres partidos de suspensión.

- g. Contestar una agresión: dos partidos de suspensión.
- h. Insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
- i. Agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor: expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. En caso de ser un entrenador el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a Rectoría de la institución correspondiente.
- j. Intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- k. Insultar al personal del Comité Organizador o de la institución sede: quedará a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

Taekwondo

- 90. Las competencias de taekwondo se llevarán a cabo en las modalidades de:
 - a. Formas (poomsae).
 - b. Combate.
- 91. Cada atleta que se inscriba en la modalidad de combate deberá, obligatoriamente, inscribirse en la modalidad de formas (poomsae).

Formas (poomsae)

Ramas

- 92. Las competencias en la modalidad de formas (poomsae) se desarrollarán en las ramas varonil y femenil.

Reglas de juego

- 93. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Número de deportistas

94. El número de deportistas que pueden participar no tiene límite.

Categorías

95. Las categorías se determinarán según la cinta respectiva, de acuerdo con el siguiente cuadro:

CINTA	NÚMERO	NOMBRE DE LA FORMA (POOMSE)
Blanca	Forma número 1	Taegeuk il yang
Naranjas y amarillas	Forma número 2	Taegeuk yi yang
Verdes	Forma número 3 o 4	Taegeuk sam yang o taegeuk sa yang
Azules	Forma número 5 o 6	Taegeuk oh yang o taegeuk yuk yang
Marrones y rojas	Forma número 7 u 8	Taegeuk chil yang o taegeuk pal yang
Negras		Koryo, keumgang y tae back

96. Las competiciones de formas (poomsae), en las cintas negras, serán sorteadas en la videoconferencia.

En caso de presentarse empate por equipos en la modalidad de poomsae, se desempatará así:

- Primer criterio de desempate: quien presente alguna medalla en el grado de cinta negra (ya sea oro, plata o bronce) desempataría el resultado. Esto debido a que un deportista de ese nivel, para ganar alguna medalla, tiene que hacer dos rondas y cuatro formas.
- Segundo criterio para desempatar: en caso de tener el mismo resultado en negras, se tomaría en cuenta la medalla de oro como factor número uno; en caso de los grados menores, la medalla de plata y bronce, sucesivamente.

97. En caso de presentarse más de ocho atletas en cintas negras, se realizarán dos rondas:

- a. Durante la primera ronda, denominada de eliminación, clasificarán ocho mejores participantes a la segunda ronda. En esta ronda deberán realizar dos de las formas mencionadas en la tabla anterior.
- b. Durante la segunda ronda, denominada ronda final, cada participante deberá realizar dos de las formas mencionadas en la tabla anterior, escogidas con base en el sorteo realizado en la videoconferencia.

Puntaje

98. Los lugares se asignarán según los puntos obtenidos, de acuerdo con la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS REQUERIDOS
Primer lugar	7
Segundo lugar	4
Tercer lugar	1

Combate

Ramas

99. Las competencias en la modalidad de combate se desarrollarán en las ramas varonil y femenil.

Número de deportistas

100. Las instituciones participantes podrán presentar, como máximo, tres atletas por cada categoría de combate.

Categorías

101. Las categorías se definen con base en la cinta y en el peso de cada atleta, según el siguiente cuadro:

CINTA	PESO				TIEMPO DE COMBATE
	FEMENIL		VARONIL		
Blanca, naranja y amarilla	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Se llevará el sistema el mejor de tres rounds, con una duración de 1:30 minutos por round con un minuto de descanso entre rounds.
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
Verde y azul	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Se llevará el sistema el mejor de tres rounds, con una duración de 1:30 minutos por round con un minuto de descanso entre rounds.
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
Marrón y roja	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Se llevará el sistema el mejor de tres rounds, con una duración de 1:30 minutos por round con un minuto de descanso entre rounds.
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	
Negras	Debajo de 49 kg	No exceder 49 kg	Debajo de 58 kg	No exceder 58 kg	Se llevará el sistema el mejor de tres rounds, con una duración de 2:00 minutos por round con un minuto de descanso entre rounds.
	Debajo de 57 kg	Sobre 49 kg y no exceder 57 kg	Debajo de 68 kg	Sobre 58 kg y no exceder 68 kg	
	Debajo de 67 kg	Sobre 57 kg y no exceder 67 kg	Debajo de 80 kg	Sobre 68 kg y no exceder 80 kg	
	Sobre 67 kg	Sin límite, sobre 67 kg	Sobre 80 kg	Sin límite, sobre 80 kg	

Pesaje

102. El pesaje deberá realizarse entre 24 y 48 horas antes del inicio de la competición de combates.
103. Para tener derecho al pesaje, cada atleta deberá presentar su credencial, debidamente actualizada, y aparecer en la lista oficial por plantel.
104. Cada atleta sólo tendrá dos oportunidades de pesarse en el lapso de las dos horas que dura el pesaje y así cumplir con el peso que aparece registrado; de lo contrario, será descalificado.

Sistema de competición

105. El sistema de competición se basa en las Reglas de Competición e Interpretación de la Federación Mundial de Taekwondo (WT, por sus siglas en inglés), con las modificaciones pertinentes que el espíritu del INTERSUJ impone.
106. Las competiciones se llevarán a cabo con el sistema de eliminación directa. En caso de que sólo haya tres competidores, estos se someten al Sistema de Round Robin y ganará el que consiga dos combates.
107. En caso de empate, la posición se determinará de acuerdo a la puntuación obtenida. En caso de persistir el empate, se considerará los puntos a favor menos los puntos en contra. Si el empate persiste, se considerará el cociente resultante de la división de los puntos a favor y los puntos en contra. Si luego de estos criterios el empate entre dos atletas persistiera, el triunfo se atribuirá a quien gane en combate directo.
108. Es obligatorio que cada atleta pase por la mesa de revisión, emplee su equipo de protección completo (careta, peto, espinilleras, coderas, suspensorio y guantaletas; las empeineras serán opcionales), porte el uniforme reglamentario (dobok); el protector bucal es obligatorio.

Habilitación de categorías

109. La habilitación de las categorías, mencionadas en el cuadro anterior, se llevará a cabo con base en los siguientes criterios:
 - a. Se podrá habilitar una categoría cuando se hayan inscrito deportistas provenientes de, al menos, tres diferentes planteles. Dicha habilitación será válida a pesar de que algún deportista no compita el día del evento o haya sido descalificado durante el pesaje. Para este caso el puntaje obtenido será de acuerdo con la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS REQUERIDOS
Primer lugar	7
Segundo lugar	4
Tercer lugar	1

- b. Se podrá habilitar una categoría con la inscripción de deportistas provenientes de dos instituciones diferentes, siempre y cuando el número de deportistas sea igual o mayor que tres. Todos aquellos deportistas, cuyas categorías queden deshabilitadas después de considerar los dos criterios anteriores, podrán mantener su participación en la modalidad de formas [poomsae]. Para este caso el puntaje obtenido será de acuerdo a la siguiente tabla:

LUGAR	PUNTOS REQUERIDOS
Primer lugar	4
Segundo lugar	2
Tercer lugar	0

Ascenso de categoría

110. Cada atleta participante podrá ascender de categoría de cinta, a partir de su participación ininterrumpida, de acuerdo con la siguiente tabla:

AVANCE DE PARTICIPACIÓN ININTERRUMPIDA	
Cinta de primera participación	Avance siguiente en INTERSUJ 2025
Blanca o naranja	Asciende a verde
Amarilla	Asciende a azul
Verde o azul	Asciende a roja
Roja	Asciende a negra

111. Los casos en los que no haya avance o sean interrumpidos, serán evaluados por el Comité Interplanteles en la primera fecha de inscripción.
112. Será responsabilidad de la institución sede detectar anomalías con respecto a las categorías de cada atleta y hacerlas saber oportunamente

al Comité Interplanteles. Se tomará como base el INTERSUJ llevado a cabo en el 2017, en ITESO.

Primera participación y equivalencia de otro arte marcial

113. Participantes que compitan por primera vez en el Encuentro Deportivo y hayan practicado otro arte marcial, deberán enviar su historial deportivo, con su clasificación por cinta de acuerdo al formato de la siguiente tabla de equivalencia:

TABLA DE EQUIVALENCIAS DE OTROS ARTES MARCIALES AL TAEKWONDO	
Cinta en otros artes marciales	Taekwondo
Blanca o amarilla	Blanca
Verde o azul	Amarilla
Café o negra	Verde o azul

Esta tabla de equivalencias aplica tanto para la categoría de combate como a la de formas (poomsae).

114. En la primera fecha de inscripción se debe enviar el historial deportivo de cada atleta, con la siguiente información:

HISTORIA DEPORTIVA DE OTRO ARTE MARCIAL	
Fecha:	
Nombre completo:	
Universidad:	
Arte marcial:	
Grado:	
Cinta:	
Tiempo de práctica:	
Institución marcial que lo avala:	

TORNEOS MÁS IMPORTANTES	
Torneo	Lugar obtenido
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Primera participación

115. Atletas que competirán por primera vez en el Encuentro Deportivo, deberán enviar su historial deportivo en la primera fecha de inscripción, con la siguiente información:

HISTORIA DEPORTIVO DE OTRO ARTE MARCIAL	
Fecha:	
Nombre completo:	
Universidad:	
Grado:	
Cinta:	
Tiempo de práctica:	
Institución de taekwondo que lo avala:	
Institución marcial que lo avala:	

TORNEOS MÁS IMPORTANTES	
Torneo	Lugar obtenido
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Jueceo

116. El jueceo estará a cargo del cuerpo de jueces avalado por la federación del país sede del Encuentro Deportivo.

Fechas importantes

117. Se darán dos fechas importantes para el proceso de registro de atletas y confirmación de categorías habilitadas de acuerdo con el orden siguiente:

a. Registro previo de atletas: todas las instituciones deberán enviar, a más tardar seis días hábiles antes de la fecha que la sede determine para el sorteo, su relación de atletas, con los siguientes datos:

I. Nombre completo.

II. Número de cuenta.

III. Edad.

IV. Semestre actual.

V. Cinta.

VI. Peso (kg).

VII. Clasificación (+ / – 2 kg).

VIII. Historial deportivo (para quienes sea su primera participación).

Este registro deberá estar firmado por el delegado de la institución y un médico o nutriólogo, con el fin de cuidar la integridad física de los deportistas.

- b. Categorías habilitadas: la sede enviará a las demás sedes, tres días hábiles posteriores a la fecha del anterior inciso "a", las categorías habilitadas, así como las que quedarán inhabilitadas.
- c. Realización de gráficas: se realizarán, a través de videoconferencia, al menos 14 días hábiles antes de inicio de los juegos. El cuerpo de árbitros realizará el sorteo.

Criterios para designar al mejor competidor, según medallas obtenidas

- 118. De acuerdo con el primer criterio, el primer nivel corresponde a la combinación de dos oros (en las modalidades de forma —poomsae— y combate, respectivamente), según el orden establecido por las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Oro
Roja/marrón	Oro	Oro
Azul	Oro	Oro
Verde	Oro	Oro
Amarilla/naranja	Oro	Oro
Blanca	Oro	Oro

- 119. De acuerdo con el segundo criterio, el primer nivel corresponde a la combinación de una medalla de oro en la modalidad de forma y una de plata en combate, según el orden establecido por las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Plata
Roja/marrón	Oro	Plata
Azul	Oro	Plata
Verde	Oro	Plata
Amarilla/naranja	Oro	Plata
Blanca	Oro	Plata

120. De acuerdo con el tercer criterio, en el primer nivel que se encuentre la combinación de una medalla de oro en forma y otra de bronce en combate, de acuerdo con el orden de las cintas.

Cinta	Medalla obtenida en forma (poomsae)	Medalla obtenida en combate
Negra	Oro	Bronce
Roja/marrón	Oro	Bronce
Azul	Oro	Bronce
Verde	Oro	Bronce
Amarilla/naranja	Oro	Bronce
Blanca	Oro	Bronce

121. Si aun así el premio quedara desierto, se tomarán en cuenta los puntos obtenidos en ambas modalidades de competición (poomsae y combate).

122. En caso de persistir el empate, la Comisión Técnica será la encargada de decretar al ganador.

Premiación por equipos

123. Se premiará a las instituciones que ocupen los tres primeros lugares por equipo de cada rama tanto en combate como en poomsae.

En caso de presentarse empate por equipos, en la modalidad de poomsae, se desempatará de la siguiente manera:

- a. Primer criterio de desempate será: quien presente alguna medalla en el grado de cinta negra —ya sea oro, plata o bronce— desempataría el resultado. Esto debido a que un deportista de ese nivel, para ganar alguna medalla, tiene que hacer dos rondas y cuatro formas.

Sanciones

- 124. Las sanciones sólo serán aplicables a cualquier deportista cuando sea expulsado del Encuentro o esté reportado.
- 125. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la siguiente lista de sanciones, quedará a juicio del Comité Interplanteles:
 - a. Cualquier insulto al juez ameritará expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - b. Una agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor ocasionará expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. Si el agresor es un entrenador, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.
 - c. Cualquier tipo de insulto al Comité Organizador y a la institución sede, se someterá al juicio del tribunal de penas. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

Tenis

Ramas

- 126. Las ramas de competición en tenis son varonil y femenil.

Reglas de juego

- 127. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Número de deportistas

128. El número máximo de deportistas para habilitar las competencias de tenis por rama es cuatro; mientras que el mínimo es de tres.

Sistema de competición

129. Con base en el Reglamento de la Federación Internacional de Tenis y con las pertinentes, de acuerdo con el espíritu del INTERSUJ, cada institución presentará un equipo.
130. Se jugarán tres puntos en cada serie, a dos de tres sets, con muerte súbita en todos los sets, en el siguiente orden de competición:
- a. Primer punto singles.
 - b. Segundo punto singles.
 - c. Tercer punto dobles.
131. Un jugador sólo podrá participar en dos puntos de cada serie (uno de singles y uno de dobles).
- a. Para dar inicio a la serie entre los equipos participantes, se debe tener la presencia de los dos jugadores que disputarán los partidos en la modalidad de singles.
132. El equipo ganador de la serie será el que logre mayor número de puntos.
133. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el color del body o camiseta deberá ser blanco.

Criterios de desempate para determinar al mejor tenista

134. Los criterios para determinar mejor tenista son:
- a. Mayor número de partidos ganados en singles.
 - b. Juego entre sí.
 - c. Mayor número de partidos ganados en dobles.

- d. Mayor cociente de partidos ganados/perdidos, en singles y dobles.
- e. Jugador en equipo con mejor posición en la tabla final.

Tabla de posiciones

135. Se derogó en junta de homólogos (Torreón, 2019). El artículo mencionaba lo siguiente: se recurre al promedio o average, como primer criterio entre los involucrados, antes de recurrir a los siguientes criterios.
136. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:
- a. Número de series ganadas.
 - b. En caso de tener el mismo número de series ganadas:
 - I. Determinación de posiciones por el mayor cociente de partidos ganados entre partidos perdidos.
 - II. Por cociente de set. Deberán ser clasificados en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
 - III. Por cociente de games. Si el empate persiste, los equipos serán clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los games ganados, entre todos los games jugados.

Sanciones

137. Cualquiera de las conductas que a continuación se mencionan serán sancionadas de la siguiente manera:
- a. Primera falta: advertencia.
 - b. Segunda falta: un punto de penalización.
 - c. Tercera falta: descalificación.
138. Las faltas meritorias de sanción pueden ser:
- a. Retraso deliberado de un partido por los siguientes casos:

- I. En periodo de calentamiento.
 - II. Entre punto y punto.
 - III. En los cambios de lado por juego impar.
 - IV. Cualquier retraso sin causa justificada.
- b. Proferir palabras o señales obscenas, audibles o visibles por el árbitro.
- c. Comportamiento violento que involucre:
- I. Lanzar pelotas, intencionalmente o de manera peligrosa, hacia la red, el back stop, al aire, hacia el público o hacia fuera de la cancha.
 - II. Tirar o lanzar la raqueta, golpear la red o el piso.
 - III. Cualquier consecuencia por una acción imprudencial de las anteriormente mencionadas.
- d. Ataques físicos o verbales contra representantes oficiales, otros jugadores o público en general.
- e. Cualquier otra conducta antideportiva que sea abusiva o vaya en detrimento del deporte o del espíritu del torneo.
- f. Durante el desarrollo del partido no está permitido el asesoramiento (coaching). Únicamente se podrá asesorar en los cambios de lado por juego impar.
- g. El jugador que haya sido descalificado por violación al código de conducta podrá ser descalificado por el resto del torneo.
139. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles resolver el caso.

Lesiones

140. En caso de que cualquier deportista sufra una lesión durante el desarrollo del partido, se aplicará lo que marca el reglamento internacional de esta disciplina. Para ello se anexará el reglamento de la federación.

■ Voleibol de playa

Ramas

141. Las ramas de esta disciplina son varonil y femenil.

Reglas de juego

142. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Sistema de competición

143. El sistema de competición de esta disciplina es jugar a ganar dos de tres sets. Los dos primeros sets a 21 puntos con diferencia de dos, sin límite. El tercer set es a 15 puntos con diferencia de dos, sin límite.

Número de deportistas

144. El número máximo de deportistas por equipo es de cuatro y el mínimo de tres.

Inscripciones

145. Se podrán inscribir tres deportistas, además de un cuarto, siempre y cuando se deshabilite a uno de los tres primeros por lesión. Cualquier deportista que sea deshabilitado en voleibol playero no podrá participar de nuevo en el equipo de playa ni de sala.

Uniformes

146. Los uniformes de los equipos deberán cumplir las siguientes normas:

- a. El uniforme femenil consiste en licra, top y/o camiseta.
- b. El uniforme varonil consiste en pantaloneta (short) y camiseta (sin mangas).
- c. Los uniformes deberán estar numerados al frente y espalda; el femenil en el top y el varonil en la camiseta. Opcionalmente, las mujeres podrán utilizar camiseta sobre el top.

- d. La numeración será del uno al cuatro.
 - e. Los implementos opcionales pueden ser gorra y lentes oscuros.
147. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

Sustituciones

148. Se permite un cambio completo por set. El cambio podrá realizarse únicamente por un deportista.
149. El cambio se podrá realizar por más de un deportista (previa autorización del árbitro principal), siempre que cualquier deportista sea incapaz, físicamente, de continuar en el juego.

Tiempos fuera

150. En los dos primeros sets, cada equipo tiene derecho a dos tiempos fuera y su duración es de un minuto cada uno. Sólo el entrenador y el capitán/la capitana del equipo podrán solicitar los tiempos fuera.
- a. El primero de ellos es obligatorio a la suma de 21 puntos y será avisado por el árbitro principal.
 - b. El segundo tiempo fuera podrá ser solicitado, de forma opcional, por parte del equipo.
151. El entrenador de voleibol de playa sólo puede dar indicaciones al equipo, durante el tiempo fuera y al término de cada set. El público no podrá participar dando indicaciones a ninguno de los equipos, mientras el balón esté en juego; en caso de darse dicha situación, el árbitro podrá detener el juego, hasta que existan las condiciones para reanudarlo.

Tabla de posiciones de los equipos

152. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:
- a. Por el número de victorias (juegos ganados).

b. En caso de tener el mismo número de victorias, se seguirá los siguientes procedimientos:

I. Determinación de posiciones por la cantidad de puntos ganados. Si dos o más equipos tienen el mismo número de victorias, los mismos deberán de ser clasificados en orden descendente de acuerdo con la cantidad de puntos ganados por juego, como indica el siguiente cuadro:

Referencia de juego	Puntos
Ganado 2 – 0	4
Ganado 2 – 1	3
Perdido 1 – 2	2
Perdido 0 – 2	1
Perdido por incomparecencia	0 (0 – 21) (0 – 21)

II. Por Deporte Integral.

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos, el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a lo siguiente:

- Amonestación (tarjeta amarilla) – 3 pts.
- Castigo (tarjeta roja) – 10 pts.
- Expulsión (tarjeta roja y amarilla juntas) – 20 pts.
- Descalificación (tarjeta roja y amarilla separadas) – 50 pts.
- Por cada fecha de sanción del deportista -10 pts.
- Expulsión del campeonato del deportista -50 pts.
- Una tarjeta roja al entrenador o personal de apoyo del partido -50 pts.

- Expulsión del partido del entrenador o personal de apoyo –100 pts.
- Descalificación del partido del entrenador o personal de apoyo –150 pts.
- Expulsión del campeonato del entrenador o personal de apoyo –200 pts.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final se eliminará la calificación negativa en puntos generados durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación que amerite la suspensión de un partido.

- III. Por cociente de tantos. Si el empate persiste, los equipos serán clasificados en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los puntos marcados, entre todos los puntos perdidos durante todos los sets.
- IV. Por cociente de set. Si dos o más equipos están empatados con la misma cantidad de puntos ganados y luego de aplicar el cociente de tantos el empate persiste, deberán de ser clasificados en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
- V. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de sets (inciso iv), la prioridad será otorgada al equipo que haya ganado el último enfrentamiento entre ellos.
- VI. Si el empate establecido por el cociente de puntos es entre tres o más equipos, se realizará una nueva clasificación de estos equipos bajo los términos de los incisos ii, iv y v. En este caso se considerarán únicamente los juegos que involucren a los equipos en cuestión.

Sanciones

153. Se aplicarán las sanciones indicadas en el Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en dicho reglamento, se resolverá a juicio del Comité Interplanteles.

154. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Por proferir palabras soeces: un partido de suspensión.
- b. Por retar a golpes a un contrario o compañero: un partido de suspensión.
- c. Por insultar a un contrario o compañero: un partido de suspensión.
- d. Por agresión a un contrario o compañero: tres partidos de suspensión.
- e. Por responder de forma violenta a una agresión: dos partidos de suspensión.
- f. Por insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
- g. Por agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor:
 - I. Expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - II. En caso de que el entrenador sea el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.
- h. Por intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- i. Por insultar al Comité Organizador o al de la institución sede: se someterá el caso a juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

■ Voleibol de sala

Ramas

155. Las ramas para la competición de voleibol de sala son varonil y femenil.

156. Los jugadores podrán utilizar un body o una camiseta con mangas largas debajo de su uniforme de juego y deberá ser del mismo color base de este uniforme. Por ejemplo: si el color del uniforme de juego es de base blanca, con vivos rojos, el body o camiseta deberá ser color blanco.

157. El protocolo para el voleibol de sala será máximo de 11 minutos.

Reglas de juego

158. Las reglas de juego que se aplicarán en el Encuentro son las de la federación internacional de este deporte.

Número de deportistas

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

Tabla de posición de los equipos

160. La posición de los equipos se llevará a cabo de acuerdo con los siguientes criterios:

- a. Por el número de victorias (juegos ganados).
- b. En caso de tener el mismo número de victorias, se seguirá los siguientes procedimientos:

I. Determinación de posiciones por la cantidad de puntos ganados. Si dos o más equipos tienen el mismo número de victorias, deberán ser clasificados en orden descendente de acuerdo con la cantidad de puntos ganados por juego, como indica el siguiente cuadro:

Referencia de juego	Puntos
Ganado 2 – 0	4
Ganado 2 – 1	3
Perdido 1 – 2	2
Perdido 0 – 2	1
Perdido por incomparecencia	0 (0 – 25) (0 – 25)

Nota. El Deporte Integral se determinará teniendo en cuenta las sanciones disciplinarias que se impongan al equipo. Cada falta tendrá una calificación negativa de puntos; el equipo que obtenga el menor número de puntos negativos será el ganador del juego limpio. Los puntos negativos se asignarán de acuerdo a lo siguiente:

- a. Amonestación (tarjeta amarilla) – 3 pts.
- b. Castigo (tarjeta roja) – 10 pts.
- c. Expulsión (tarjeta roja y amarilla juntas) – 20 pts.
- d. Descalificación (tarjeta roja y amarilla separadas) – 50 pts.
- e. Por cada fecha de sanción del deportista -10 pts.
- f. Expulsión del campeonato del deportista -50 pts.
- g. Una tarjeta roja al entrenador o personal de apoyo del partido -50 pts.
- h. Expulsión del partido del entrenador o personal de apoyo -100 pts.
- i. Descalificación del partido del entrenador o personal de apoyo -150 pts.
- j. Expulsión del Encuentro del entrenador o personal de apoyo -200 pts.

Nota. A partir de la fase de cuartos de final se eliminarán las tarjetas amarillas generadas durante la fase eliminatoria, sólo para el criterio de desempate de Deporte Integral; sin embargo, no se eliminan para la acumulación de la tercera tarjeta amarilla, que amerite la suspensión de un partido.

- I. Por cociente de set. Si dos o más equipos están empatados con la misma cantidad de puntos ganados, deberán ser clasificados, en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división del número de todos los sets ganados entre todos los sets perdidos.
- II. Por cociente de puntos. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de sets (inciso I), los equipos serán clasificados en orden descendente, de acuerdo con el cociente resultante de la división de todos los puntos marcados, entre todos los puntos perdidos durante todos los sets.

III. Si el empate persiste, aún después de haberse considerado el cociente de puntos (inciso II), la prioridad será otorgada al equipo que haya ganado el último enfrentamiento entre ellos.

IV. Si el empate establecido por el cociente de puntos es entre tres o más equipos, se realizará una nueva clasificación de estos equipos bajo los términos de los incisos I, II y III. En este caso se considerarán, únicamente, los juegos que involucren a los equipos en cuestión.

Sanciones

161. Se aplicarán las sanciones indicadas en el Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en dicho reglamento, se resolverá al juicio del Comité Interplanteles.

162. Las sanciones serán aplicables, únicamente, tras la expulsión o reporte en la cédula arbitral de cualquier deportista. Cualquier expulsión o conflicto no contemplado en la presente lista, tendrá suspensión mínima de un partido y quedará a juicio del Comité Interplanteles. El reporte del visor no aplica para ninguna sanción.

- a. Por proferir palabras soeces: un partido de suspensión.
- b. Por retar a golpes a un contrario o compañero: un partido de suspensión.
- c. Por insultar a un contrario o compañero: un partido de suspensión.
- d. Por agresión a un contrario o compañero: tres partidos de suspensión.
- e. Por responder de forma violenta a una agresión: dos partidos de suspensión.
- f. Por insultos al árbitro: tres partidos de suspensión.
- g. Por agresión al árbitro, representante, directivo, entrenador o profesor:
 - I. Expulsión definitiva del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.
 - II. En caso de que el entrenador sea el agresor, el Comité Organizador del evento elaborará una petición de baja laboral a la Rectoría de la institución correspondiente.

- h. Por intervenir en una riña general: quedará a juicio del Comité Interplanteles.
- i. Por insultar al Comité Organizador o de la institución sede: se someterá el caso al juicio del Comité Interplanteles la aplicación de cualquier sanción. Se procederá a la aplicación de sanciones que marca el reglamento interno de cada universidad.

Glosario

Rol de juegos. Es el orden y calendario de competencias que rige los deportes de conjunto del Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita.

Juntas técnicas. Es la reunión en la cual el Comité Organizador brinda detalles concretos a los delegados, entrenadores y capitanes asistentes sobre la conducción de un deporte específico. Se realiza una junta técnica por cada deporte, de manera separada.

Estudiante. Persona matriculada y asignada, en una de las universidades participantes durante el Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita, que participa como deportista o como parte del equipo técnico (staff).

Delegado. Persona designada por cada una de las universidades participantes para desempeñar funciones específicas de su delegación.

Estudiante de preparatoria. Entiéndase por estudiantes de bachillerato que participan como parte de la delegación de las universidades que asisten al evento (Acuerdo establecido en reunión de rectores 04/101).

Homólogos. Son los directores o responsables de las áreas de Educación Física, Deporte y Salud Integral de las universidades participantes, quienes ejercerán el puesto de jefes de misión, durante el Encuentro Deportivo del Sistema Universitario Jesuita. Dichos homólogos conforman a su vez el Comité Interplanteles.

Premio a la Trayectoria SUJ. Es el reconocimiento que se le otorga a un estudiante que se encuentra en último semestre de estudios en su universidad y que, con base en su trayectoria deportiva, ha estacado a nivel académico y ha participado en proyectos de vida. Cada universidad es la responsable de nombrar al estudiante que se le otorgará dicho galardón en la ceremonia de clausura.

Procedimiento para la elección de la mejor delegación

La sede designará a la mejor delegación, de acuerdo con los siguientes criterios:

1. Criterio administrativo (20 %) (por acuerdo en la reunión de homólogos de 2010), se entregará un avance de calificación, en la primera junta del Comité Interplanteles:
 - a. Puntualidad en la entrega de la documentación (7 %).
 - I. Envío de los formatos de inscripción, firmados, sellados y con toda la información solicitada, de los deportes en los que se participará para la fecha límite que el Comité Organizador (CO) señale. La cantidad de participantes puede superar hasta un 20 %, el máximo establecido en el reglamento para cada disciplina deportiva (3.5 %).
 - II. Envío de los candidatos a premios especiales en la fecha límite que el Comité Organizador señale (estudiantes que participarán por última vez en INTERSUJ y que además de su calidad deportiva, se distinguen en lo académico y lo social) (3.5 %).
 - b. Confirmación oportuna de los deportes en que se participará (7 %).

- c. Credencial vigente (3 %). Según cuántos estudiantes carezcan de la misma, la calificación de este aspecto será la siguiente:
 - I. De 1 a 5 estudiantes sin credencial (2 %).
 - II. De 6 a 10 estudiantes sin credencial (1 %).
 - III. Más de 10 estudiantes sin credencial (0 %).
 - d. La carencia de credencial, por motivos atribuibles al plantel de procedencia, serán estudiados por el Comité Organizador que resolverá al respecto.
 - e. Uniformes (3 %). Se refiere a uniformes interiores con todas las características marcadas en el reglamento de cada deporte, incluyendo números. Según cuántos estudiantes carezcan de uniforme, la calificación de este aspecto será la siguiente:
 - I. De 1 a 5 estudiantes sin uniforme interior completo (2 %).
 - II. De 6 a 10 estudiantes sin uniforme interior completo (1 %).
 - III. Más de 10 estudiantes sin uniforme interior completo (0 %).
2. Criterio deportivo (35 %): es el resultado obtenido de la relación del porcentaje de la puntuación obtenida y la puntuación posible (30 %).
- I. Se multiplica el número de puntos obtenidos por 100 y se divide entre el número máximo de puntos que cada delegación puede obtener conforme a su participación.

Ejemplo:

Delegación «Y», con 66 puntos obtenidos. El máximo de puntos posibles para dicha delegación, 113.

$$66 \times 100 = 6\,600 / 113 = 58.4 \%$$

El número de puntos estará en función del número de equipos participantes en cada disciplina. Se otorgará al primer lugar un número de puntos igual al de equipos participantes en la disciplina correspondiente más uno.

II. Al segundo lugar se le otorgará un número de puntos igual al de equipos participantes en la disciplina correspondiente menos uno.

III. Los siguientes equipos recibirán un punto menos, hasta el último lugar que tendrá un punto.

Ejemplo con cuatro participantes:

Equipo	Lugar	Puntos
Puebla	1°	5
León	2°	3
Torreón	3°	2
Tijuana	4°	1

IV. Para determinar la puntuación final de cada delegación en este rubro, se multiplicará el porcentaje obtenido por 30 y se dividirá entre 100.

Ejemplo:

Delegación «Y» con un porcentaje de 58.4 %:

$$58.4 \times 30 = 1752 / 100 = 17.52 \text{ (puntuación final).}$$

3. Superación con respecto al año anterior (5 %).

I. Se multiplicará el número de puntos obtenidos por 100 y se divide entre el número máximo de puntos que cada delegación puede obtener, tanto del encuentro correspondiente como del anterior, y se comparará. En caso de mejorar dicho porcentaje se otorgará el 5 %.

Ejemplo:

La delegación «Y», en el encuentro del 2005, obtuvo 70 puntos de 132 posibles; en el 2006 obtuvo 66 puntos de 113 posibles.

En el 2005 la calificación sería:

$$(70 \times 100) / 132 = 53.03 \text{ \%}.$$

En el 2006 la calificación sería:

$$(66 \times 100) / 113 = 58.40 \%$$

Por tanto, la delegación «Y» mejoró y se hace acreedora al 5 % correspondiente.

4. Criterio ético (45 %).

- a. Comportamiento del delegado y entrenadores. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %).
- b. Comportamiento en la cancha. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %).
- c. Comportamiento de porras. Determinado por el Comité Organizador y los visores (5 %).
 - I. Comportamiento y convivencia con otras delegaciones. Determinado por el Comité Organizador (2.50 %).
 - II. Autoevaluación (2.50 %).
- d. Comportamiento en hotel. Determinado por gerentes conforme a encuestas (5 %).
- e. Participación en actividades no deportivas. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- f. Participación en junta previa. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- g. Apoyo a la sede. Determinado por el Comité Organizador (5 %).
- h. Ambiente interno:
 - I. Determinado por el Comité Organizador (2.50 %).
 - II. Autoevaluación (2.50 %).

- 5. En caso de empate entre dos o más equipos que sumen la misma cantidad de puntos, para la designación del equipo ganador entre los equipos involucrados, el desempate se hará:

- a. Mediante la ponderación de la mayor cantidad de medallas de oro alcanzada. En caso de persistir el empate, se verificará quién obtuvo mayor cantidad de medallas de plata.
 - b. De continuar el empate, se tomarán en cuenta la cantidad de medallas de bronce alcanzadas.
 - c. Si aun así continuase el empate, se remitirá al libro de estadísticas de la World Athletics, para cotejar la mayor puntuación alcanzada por su mejor deportista.
 - d. De continuar, se realizará un sorteo por el Comité Interplanteles para definir el ganador.
6. La designación del mejor atleta, en la rama femenina y masculina, se hará mediante el siguiente procedimiento:
- a. Mayor cantidad de medallas de oro obtenidas, incluyendo los relevos.
 - b. En caso de continuar el empate, mayor cantidad de medallas de plata obtenidas, incluyendo los relevos.
 - c. En caso de continuar el empate, mayor cantidad de medallas de bronce obtenidas, incluyendo los relevos.
 - d. En caso de continuar el empate, se remitirá al libro de estadísticas de la World Athletics, para cotejar la mayor puntuación alcanzada por el deportista.
 - e. De continuar, se realizará un sorteo por el Comité Interplanteles para definir el ganador.
7. La designación de mejor atleta se hará según el Reglamento de Competición y Técnico 2024 de la World Athletics, con base en la obtención de mayor cantidad de medallas de oro.



ITESO, Universidad
Jesuita de Guadalajara



Universidad Centroamericana
José Simeón Cañas



Tecnológico Universitario
del Valle de Chalco



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

IBERO

CIUDAD DE MÉXICO • LEÓN • PUEBLA • TIJUANA • TORREÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala



Universidad Iberoamericana León



@Ibero_leon



@iberoleon



@Iberoleon