

MONDRAGON UNIBERTSITATEKO KIROL TXAPELKETA

2024

Campeonato de Mondragon Unibertsitatea de
Deporte Universitario
2024



**Mondragon
Unibertsitatea**

Kirol Zerbitzua

ARAUDIA Reglamento

REGLAMENTO / ARAUDIA

1.- PRELIMINAR

1.1.- El juego limpio "Fair Play" será la premisa del campeonato, de tal modo que cualquier acción u omisión de hecho, cometida por alguno de los participantes, que atente contra el mismo será motivo suficiente para la eliminación de la competición.

1.2.- La participación en el campeonato supone aceptar sus Normas Generales y Reglamento Técnico, así como aquellas que puedan emanar de los diferentes comités y comisiones técnicas formadas al efecto.

2.- ORGANIZACIÓN

La organización del Campeonato de Mondragon Unibertsitatea de Deporte Universitario, en las modalidades deportivas que se convocan, irá a cargo del Servicio de Deportes de la universidad. El campeonato se jugará en las instalaciones deportivas de Aretxabaleta y Arrasate.

3.- SEDE ORGANIZADORA

3.1.- El servicio de deportes, tomará todas las disposiciones necesarias para la realización del campeonato, de acuerdo con lo aprobado por los propios técnicos del servicio.

3.2.- El servicio de deportes deberá hacer frente a las siguientes obligaciones:

- 1.- Garantizar las instalaciones deportivas necesarias para el correcto desarrollo de la competición durante el día y horas previstas. En caso de los deportes no clasificatorios, se podrán no organizarse por falta de disponibilidad de instalaciones adecuadas, justificada.
- 2.- Garantizar el personal arbitral y los/as jueces/as que se precisen para el normal desarrollo de los diferentes encuentros deportivos.
- 3.- Aportación del material deportivo necesario para el desarrollo de la competición (*exceptuando el material personal necesario para el juego y el material para el calentamiento*).
- 4.- Confeccionar y reproducir, preferentemente con apoyo informático; boletines informativos con el calendario de los partidos, resultados, información..., y hacerlos llegar a cada facultad o campus participante.
- 5.- Dar la máxima publicidad a los campeonatos a través de los medios de comunicación.

4.- DEPORTES

Deportes colectivos

- Baloncesto masc. y fem.
- Balonmano masc. y fem.
- Fútbol 11 masc. y fem.
- Fútbol Sala masc. y fem.
- Rugby 7 masc. y fem.
- Voleibol masc. y fem.

Deportes individuales y/o parejas

- Ajedrez mixto
- Bádminton ind. masc. y fem.
- Frontenis dobles masc. y fem.
- Pádel masc. y fem.

1.- ATARIKOAK

1.1.- "Fair Play" delakoa, hau da, joko garbia, izango da txapelketako premisa. Beraz, parte hartzailearen batek garbi jokatzeko ez badu, txapelketatik kanpo geratuko da.

1.2.- Txapelketan parte hartzen dutenek Arau Orokorrak eta Araudi Teknikoa onartzen dituzte, baita txapelketarako eratzen diren komite eta batzordeek jar ditzaketen arauak ere.

2.- ANTOLAKETA

Mondragon Unibertsitateko Kirol Txapelketaren antolaketa, iragarritako kirol modalitate guztietan, unibertsitateko kirol zerbitzuaren ardura izango da. Txapelketa Aretxabaleta eta Arrasateko kirol instalakuntzetan jokatu da.

3.- ANTOLAKETA EGOITZA

3.1.- Kirol zerbitzuak, txapelketa aurrera eramateko beharrezko xedapen guztiak emango ditu, zerbitzuko teknikoen artean onartutakoaren arabera.

3.2.- Kirol zerbitzuak, honako betebeharrak izango ditu:

- 1.- Kirol instalazioak bermatzea, txapelketa egoki garatzeko, aurreikusitako egun eta orduetan. Saikakapenik ez dagoen kirolen kasuan, justifikaturiko instalakuntza falta izanez gero, posible izango da berau ez antolatzea.
- 2.- Arbitroak eta epaileak bermatzea, jokoak behar bezala garatzeko.
- 3.- Kirol materiala jartzea, txapelketa egoki garatzeko (*jokatze beharrezkoa den material pertsonala eta beroketarako erabiliko dena salbu*).
- 4.- Informazio orriak egitea, ahal bada euskarri informatikoan, eta orri horiek fakultate edo campus parte hartzaileei helaraztea. Orri horietan agertuko dira partidaren egutegia, emaitzak, informazioa eta abar.
- 5.- Txapelketari buruz ahal bezainbesteko publizitatea egitea, hedabideen bitartez.

4.- KIROLAK

Taldeko kirolak

- Saskibaloia, giz. eta emak.
- Eskubaloia, giz. eta emak.
- 11ko futbola, giz. eta emak.
- Areto-futbola, giz. eta emak.
- 7ko errugbia, giz. eta emak.
- Boleibola, giz. eta emak.

Banakako eta binakako kirolak

- Xakea, mistoa
- Badminton banaka, giz. eta emak.
- Frontenis binaka, giz. eta emak.
- Padela, giz. eta emak.
- Gomazko paleta, giz. eta emak.

Paleta goma masc. y fem.
Pelota mano ind. masc. y fem.
Pelota mano parejas masc. y fem..
Tenis ind. masc y fem.
Tenis dobles masc y fem.
Tenis de mesa ind. masc. y fem.
Tenis de mesa dobles masc. y fem.

5.- PARTICIPANTES

5.1.- Podrán tomar parte, todas aquellas personas que se encuentren matriculadas en el curso 2023-2024, y que acrediten ser estudiantes de Grado, Master y Doctorado de los títulos que tengan carácter oficial y validez en todo el territorio nacional a los que se refiere el artículo 37 de la Ley Orgánica 6/2001 de 21 de diciembre de Universidades, en su redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, de 21 de 12 de abril, pertenecientes a Mondragon Unibertsitatea.

5.2.- La participación será en representación de la facultad en la que se esté matriculado, excepto en el caso del campus de Bilbao.

5.3.- Cada facultad o campus podrá inscribir una o dos personas representantes en deportes individuales y un equipo en deportes colectivos, conforme a los diferentes reglamentos técnicos. Cada alumno/a podrá participar en una única modalidad deportiva.

6.- CALENDARIO DE COMPETICIÓN

21 de febrero de 2024

7.- INSCRIPCIONES

7.1.- **Inscripción general:** las facultades o campus deberán comunicar su intención formal de participar en los diferentes deportes al responsable de la organización, con tiempo suficiente para facilitar los trabajos preparativos previos, es decir, **antes del 31 de enero del 2024.**

7.2.- **Inscripción nominativa:** La inscripción nominativa de los representantes universitarios que participarán en los diferentes deportes deberá tener entrada en la universidad organizadora 72 horas antes del comienzo del campeonato. Dicha inscripción se hará mediante la cumplimentación de todos los datos recogidos en los formularios oficiales y firmados por el técnico/a de la universidad correspondiente.

8.- DOCUMENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Cada persona participante deberá acreditar su identificación personal ante los/as jueces/as o personal arbitral correspondientes, mediante la presentación de:

- 1.- Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Carné de Conducir o Carné universitario.
- 2.- Formulario de inscripción nominativa, debidamente cumplimentado y sellada y/o firmada por el/la responsable del servicio de deportes.
- 3.- En su caso, certificado de nivel deportivo, según establezcan los diferentes reglamentos técnicos de los Campeonatos de España Universitarios.

9.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Se disputará en una única jornada, reduciendo el tiempo o el tanteo de los diferentes partidos. El sistema de competición será diferente según el número de facultades o campus representadas en cada modalidad y se especifica en el apartado de las normas técnicas de los deportes colectivos e individuales. Una vez finalizada el plazo de la inscripción general, se procederá al sorteo de cruces y orden de los partidos a jugar. El sorteo será el mismo para todas las modalidades que tengan la misma participación de facultades o campus.

Esku-pilota banaka, giz. eta emak.
Esku-pilota binaka, giz. eta emak.
Tenisa banaka, giz. eta emak.
Tenisa binaka, giz. eta emak.
Mahai-tenisa banaka, giz. eta emak.
Mahai-tenisa binaka, giz. eta emak.

5.- PARTE HARTZAILEAK

5.1.- 2023-2024 ikasturtean Mondragon Unibertsitatean matriculatuta dauden pertsona guztiek hartu ahal izango dute parte. Aldez aurretik, gradu, master edo doktoretzako ikasleak direla ziurtatu beharko dute; betiere, titulazioak ofizialak direla eta estatu mailan baliagarritasuna dutela, abenduaren 21eko 6/2001 Lege Organikoaren 37 artikulua dioenaren arabera, apirilaren 12ko 4/2007 Lege Organikoak emandako erredakzioan.

5.2.- Parte hartzaileak, matriculatuta dagoen fakultatea ordezkatu du, Bilboko campuseko ikasleen kasuan izan ezik.

5.3.- Fakultate edo campus bakoitzak ordezkari bat edo bi izan ditzake banakako kirolean, eta talde bat taldekoetan, araudi teknikoekin bat etorri. Ikasle bakoitzak kirol jokamolde bakarrean hartu ahal izango du parte.

6.- TXAPELKETAREN EGUTEGIA

2024ko otsailaren 21a

7.- IZEN-EMATEAK

7.1.- **Izen-emate orokorra:** fakultate edo campusek, antolatzaileei formalki jakinarazi behar diete, zein kirolean parte hartzeko asmoa duten. Beterie, aurrerapen nahikoarekin, aldez aurreko antolaketa lanak errazteko, hau da, **2024ko urtarrilaren 31a baino lehen.**

7.2.- **Izen-emate izenduna:** Kirol bakoitzean parte hartuko duten unibertsitateko ordezkarien izen-emate izenduna txapelketa hasi baino 72 ordu lehenago eman egin behar da unibertsitate antolatzailean. Izena emateko, inprimaki ofizialetako datu guztiak bete behar dira eta inprimakia dagokion unibertsitateko teknikariak sinatu behar du.

8.- PARTE HARTZAILEEN DOKUMENTAZIOA

Parte hartzaile bakoitzak, nor den jakiteko, epaileei edo arbitroei honako hauek aurkeztu behar dizkie:

- 1.- Nortasun agiria, pasaportea, gidabaimena edo unibertsitateko txartela.
- 2.- Izen-emate izendunaren inprimakia, behar bezala beteta, eta kirol zerbitzuko arduradunak zizilatuta eta/edo sinatuta.
- 3.- Hala badagokio, kirol mailaren egiaztagiria, Espainiako Unibertsitate Lehiaketetako araudi teknikoek ezartzen dutenaren arabera.

9.- LEHIAKETA SISTEMA

Jardunaldi bakar batean egingo da, partidetak denbora edo puntuazioa murriztuz. Txapelketa sistema ezberdina izango da jokamolde bakoitzean aurkezten diren fakultate edo campus ordezkari kopuruaren arabera eta taldekako zein banakako kirolen araudi teknikoan zehazten da honen berri. Behin izen emate orokorraren epea amaituta, partidien gurutzaketa eta hurrenkeraren zozketa egingo da. Zozketa berdina izango da fakultate edo campusen partaidetza berdina duten jokamolde guztientzat.

10.- NORMAS DE DISCIPLINA DEPORTIVA

Existirá un comité de competición formada por los/as responsables de cada facultad o campus que tratará todas las reclamaciones presentadas a su persona. El plazo máximo de presentación de reclamaciones por escrito es de 2 horas a partir de producirse el acto motivo de reclamación.

Como norma general, la descalificación (tarjeta roja, azul, técnica descalificante etc.) de un jugador implicará no poder jugar el siguiente partido.

Las infracciones que se produzcan se regularán según el Reglamento de Disciplina Deportiva publicado por CSD para Deporte Universitario.

Las decisiones del comité de competición en materia disciplinaria podrán ser recurridas ante el Comité Vasco de Justicia Deportiva.

Cualquier cambio efectuado durante el día de la competición que afecte al desarrollo de este, deberá ser notificada al comité de competición, que estará presente en las instalaciones.

11.- OBLIGACIONES DE LAS FACULTADES O CAMPUSES PARTICIPANTES

11.1.- Las facultades o campus participantes remitirán a la sede organizadora los formularios de inscripción debidamente cumplimentados dentro de los plazos establecidos.

11.2.- Cada facultad o campus organizará y gestionará los viajes de incorporación y retorno que deban realizar sus deportistas en la competición.

11.3.- Las facultades o campus, al formular sus inscripciones se comprometen a que sus deportistas participen en las pruebas y competiciones programadas.

11.4.- Las facultades o campus participantes deberán disponer de un jefe/a de delegación que ostentará la representación de este ante la sede organizadora.

12.- NORMAS TÉCNICAS

12.1-DEPORTES COLECTIVOS

12.1.1.- Participantes:

Cada equipo, según el deporte, podrá presentar el siguiente número de fichas:

- Baloncesto: 12
- Balonmano: 16
- Fútbol 11: 20
- Fútbol Sala: 12
- Rugby 7: 14
- Voleibol: 12

En todos los deportes se podrán hacer todos los cambios que se quieran excepto en fútbol 11 que se podrán hacer 3 cambios incluido portero, si se juega a sistema de liga o eliminatoria entre 3 o 4 participantes. Si se juega a partido completo (2 participantes) se podrán hacer 5 cambios.

Todos los equipos podrán presentar un/a entrenador/a y un/a delegado/a o el número que marque el reglamento de cada deporte.

12.1.2. Sistema de competición:

El campeonato se jugará en formato de final directa en caso de que sólo dos facultades o campus presenten equipos, una triangular en el caso de que tres lo presenten o sistema de liga o eliminatoria (según disponibilidad de instalaciones, pero siempre prevaleciendo organizarlo en formato de liga) en caso de que las cuatro facultades y campus presenten equipo.

10.- KIROL DIZIPLINAKO ARAUAK

Fakultate edo campus ezberdinetako arduradunek osaturiko lehiaketa komitea osatuko da eta idatziz aurkeztutako kexa guztiak ebatziko ditu . Komite honi, kexak idatziz aurkeztu behar zaizkio, kexa jartzeko arrazoia izan den gertakaria gertatu eta 2 ordura, gehienez.

Arau orokor gisa, jokalaria bat deskalifikatu egiten bada (txartel gorria, urdina, falta tekniko deskalifikatzailea...), ezin izango du hurrengo partida jokatu.

Arau haustek CSDk Unibertsitate Kirolerako argitaratutako Kirol Diziiplina Araudiaren arabera zigortuko dira.

Zigorrei dagokienez, lehiaketa komiteak hartzen dituen erabakien aurkako errekurtsioa jarri ahalko da Kirol Justiziako Euskal Batzordearen aurrean.

Txapelketari dagokion edozein aldaketaren berri, instalakuntzetan presente egongo den lehiaketa komiteari jakinaraziko zaio.

11.- PARTE HARTZEN DUTEN FAKULTATE EDO CAMPUSEN BETEBEHARRAK

11.1.- Parte hartzen duten fakultate edo campusek, izen-emate orriak bidali behar dizkiete antolatzaileei, behar bezala beteta eta ezarritako epearen barruan.

11.2.- Fakultate edo campus bakoitzak antolatu eta kudeatuko ditu kirolarien joan-etorriak txapelketan zehar.

11.3.- Fakultate edo campusek, izena ematean, konpromisoa hartzen dute beren kirolariak parte hartuko dutela programatutako proba eta lehiaketetan.

11.4.- Parte hartzen duten fakultate edo campusek ordezkari buru bat izan behar dute, antolatzaileen aurrean unibertsitatea ordezkatzeko.

12.- ARAU TEKNIKOAK

12.1-TALDEKAKO KIROLAK

12.1.1.- Parte hartzaileak:

Talde bakoitzak, kirolaren arabera, honako fitxa kopuru hau aurkez dezake:

- Saskibaloia: 12
- Eskubaloia: 16
- 11ko futbola: 20
- Areto futbola: 12
- 7ko errugbia: 14
- Boleibola: 12

Kirol guztietan nahi adina aldaketa egin daitezke, 11ko futboleant izan ezik; kirol horretan 3 aldaketa egin daitezke bakarrik, atezaina barne, kanporatze edo liga sisteman jokatuz gero 3 edo 4 parte hartzaileekin. Partidu osoa jokatuz gero (2 parte hartzaile), 5 aldaketa egin ahalko dira.

Talde guztiek eduki dezakete entrenatzailea eta ordezkari bat edo kirol bakoitzeko araudiak zehazten duen kopurua.

12.1.2. Lehia sistema:

Soilik bi fakultate edo campusek taldeak aurkeztuz gero, final zuzena jokatuko da, hiruk aurkeztuz gero, hiruko txapelketa egingo da eta lau talde aurkeztuz gero, liga edo kanporatze sistema jokatuko da (instalakuntza erabilgarritasunaren arabera, baina betiere liga formatuan antolatzea lehenetsiz).

Empates: Ningún partido, sea disputado bajo el sistema de liga o mediante el enfrentamiento directo, puede finalizar con empate en el marcador.

Sistema de desempate:

1^{er} criterio: se regirá por la clasificación del juego limpio, menor suma, conforme a los siguientes puntos.

JUEGO LIMPIO:

Fútbol 11 y fútbol sala: tarjetas amarillas (1 punto) y rojas (2 puntos).

Balonmano: tarjetas amarillas (1 puntos), exclusiones (2 puntos) y tarjetas rojas (3 puntos).

Baloncesto: faltas anti-deportivas (1 punto) y faltas técnicas (3 puntos).

Rugby a 7: sanciones y/o expulsiones (1 punto).

La tarjeta roja por acumulación no suma puntos.

Una tarjeta roja directa teniendo ya una amarilla (3 puntos).

Las sanciones al cuerpo técnico tendrán doble puntuación.

2^o criterio: Si el empate persiste tras aplicar la anterior regla, el vencedor se determinará de la siguiente manera:

En balonmano, fútbol 11 y fútbol sala, se realizarán lanzamientos de penaltis alternativos (muerte súbita) para deshacer el empate.

Nota: Los penaltis se ejecutarán al finalizar cada encuentro de forma sistemática. Sólo dejarán de ejecutarse, cuando la situación de empate de grupo ya no sea posible.

En baloncesto, tiros libres alternativos (muerte súbita).

En rugby, el equipo que más ensayos haya logrado será el vencedor. En el caso de persistir el empate a ensayos, se efectuarán tiros a palos alternativos (muerte súbita) desde la posición que elija el primer lanzador.

12.1.3. Puntuación: cuando se dispute bajo el sistema de liga con las facultades o campus enfrentadas entre sí, la victoria equivale a 1 punto y la derrota, 0 puntos.

Cuando se enfrenten tres o cuatro equipos entre sí el orden de clasificación de los equipos se determinará por el mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos.

Cuando perdura el empate a puntos, los criterios a seguir son;

a) Clasificación del juego limpio sumando todos los encuentros disputados, si perdura el empate; b) se tienen en cuenta el que mayor average tenga (diferencia de los tantos a favor y en contra), si perdura, c) en el caso de balonmano, fútbol 11 y fútbol sala se tendrán en cuenta los tantos y penaltis a favor que tenga, y en el resto de las modalidades el mayor número de tantos a favor que tenga, si perdura el empate, d) sorteo.

12.1.4.- Reglamentos:

El desarrollo de la competición se hará de acuerdo con los Reglamentos de la Federación Vasca correspondiente a cada deporte y las de la presente normativa.

En caso de haber cuatro equipos, los tiempos ajustarán de la siguiente manera:

- En balonmano se jugará a tiempo corrido, 2 tiempos de 12 minutos (un tiempo muerto por equipo y tiempo).
- En fútbol sala se jugará a tiempo corrido ~~a excepción de los 2 últimos minutos (a tiempo parado).~~ 2 tiempos de 12 minutos.
- En baloncesto se jugará a tiempo corrido a excepción de los 2 últimos minutos (a tiempo parado). 2 tiempos de 10 minutos (3 faltas máximo por jugador y un tiempo muerto por equipo y tiempo).
- En fútbol 11 se jugará a tiempo corrido, 2 tiempos de 15 minutos.
- En voleibol se jugará al mejor de 3 sets de 12 puntos.

Berdinketa: Partidak ezin dira berdinketan bukatu, ez liga sisteman ezta lehia zuzenetan ere.

Berdinketa hausteko sistema:

1. irizpidea: joko garbiaren sailkapenaren erabiliko da, kopuru txikienean, puntu hauei jarraikiz.

JOKO GARBIA:

11ko futbola eta areto futbola: txartel horiak (puntu 1) eta gorriak (2 puntu).

Eskubaloia: txartel horiak (puntu 1), kanporaketak (2 puntu) eta txartel gorriak (3 puntu).

Saskibaloia: kirol-legearen kontrako falta (puntu 1) eta falta teknikoak (3 puntu).

7ko errugbia: zigorrak edota kanporaketak (puntu 1).

Pilatzeagatik txartel gorriak ez du punturik gehituko.

Txartel horia izanda txartel gorri zuzena jasotzea (3 puntu).

Teknikariei zuzendutako zigorrek puntuazio bikoitza jasoko dute.

2. irizpidea: aurreko araua aplikatu ondoren berdinketa mantentzen bada, horrela erabakiko da nor den irabazlea:

Eskubaloia, 11ko futbola eta areto futbola: txandakako penaltiak jaurtiketo dira (garaipen golaren sistema) berdinketa hausteko.

Oharra: penaltiak partida bakoitzaren amaieran botako dira, modu sistematikoan. Taldeko berdinketa ezinezkoa denean, ez dira penaltiak botako.

Saskibaloia: txandakako jaurtiketa libreak jaurtiketo dira (garaipen saskiratzearen sistema).

Errugbia: entsegu gehien egin dituen taldea izango da irabazlea. Entsegu berdinketa gertatuz gero, zutoinetarako jaurtiketak egingo dira txandaka (garaipen entseguaren sistema), lehendabiziko jaurtilariak aukeratutako tokitik.

12.1.3. Puntuazioa: fakultate edo campusen artean liga sistema jokatzen denean, garaipenak 1 puntu balioko du, eta galtzeak, berriz, 0 puntu.

3 edo 4 taldek euren artean lehiatzen dutenean, sailkapena partida guztietako puntuak zenbatuta zehaztuko da.

Puntuen berdinketa gertatzen denean, irizpide hauei jarraituko zaie:

a) Jokatutako partidu guztien ondorengo joko garbiaren sailkapena, berdinketak jarraitzen badu; b) goal-averagea (aldeko eta kontrako puntuen arteko aldea), mantentzen bada; c) eskubaloian, 11ko futboleant eta areto futboleant, taldeak dituen tantoak gehi aldeko penaltiak hartuko dira kontuan, eta gainerako modalitateetan berriz, aldeko puntu gehien dituen. Berdinketak jarraitzen badu, eta mantentzen bada, d) zozketa.

12.1.4.- Araudiak:

Txapelketa, kirol bakoitzari dagokion Euskal Federazioaren Araudien eta araudi honen arabera garatuko da.

Lau taldeen arteko liga jokatuz gero, denborak era honetan egokituko dira:

- Eskubaloian, denbora jarraituan jokatuko da, 12 minutuko 2 zatitan (taldekako hutsarte bakarra zati bakoitzeko).
- Areto futboleant, denbora jarraituan jokatuko da, ~~azken 2 minutuetan izan ezik (denbora etenean).~~ 12 minutuko 2 zati izango dira.
- Saskibaloian, denbora jarraituan jokatuko da, azken 2 minutuetan izan ezin (denbora etenean). 10 minutuko 2 zatitan (3 falta jokalaria bakoitzeko eta taldekako hutsarte bakarra zati bakoitzeko).
- 11ko futboleant, denbora jarraituan jokatuko da, 15 minutuko 2 zatitan.

- En rugby a 7 se jugarán dos tiempos de 7 minutos.
- En 3x3 baloncesto, un tiempo de 10 minutos o al alcanzar un equipo los 21 puntos. El tiempo se para en balones muertos o tiros libres.

En caso de haber cuatro equipos y tener que organizarlo en formato de eliminatoria, los tiempos se ajustarán como en el caso de la liga de tres.

En caso de jugar liga de tres, los tiempos se ajustarán de la siguiente manera:

- En balonmano se jugará a tiempo corrido, 2 tiempos de 15 minutos (un tiempo muerto por equipo y tiempo).
- En fútbol sala se jugará a tiempo corrido a excepción de los 2 últimos minutos (a tiempo parado). 2 tiempos de 12 minutos.
- En baloncesto se jugará a tiempo parado, 2 tiempos de 10 minutos (3 faltas máximo por jugador y un tiempo muerto por equipo y tiempo).
- En fútbol 11 se jugará a tiempo corrido, 2 tiempos de 25 minutos.
- En voleibol se jugará al mejor de 3 sets de 15 puntos.
- En rugby a 7 se jugarán dos tiempos de 7 minutos.
- En 3x3 baloncesto, un tiempo de 10 minutos o al alcanzar un equipo los 21 puntos. El tiempo se para en balones muertos o tiros libres.

En caso de jugar a partido único (dos facultades o campusess) se jugará una final a tiempo oficial según el Reglamento de la Federación Vasca correspondiente a cada modalidad.

12.2.-DEPORTES INDIVIDUALES O PAREJAS

12.2.1.-Sistema de competición

Cada facultad o campus podrá presentar 2 estudiantes en deportes individuales y 2 parejas en deportes de parejas.

En caso de que 2 facultades o campus presenten 1 participante cada una, se jugará una final directa según el reglamento de la federación vasca.

Si dos facultades o campus presentan entre ambas 3 o más deportistas individuales o parejas, se ajustarán los tanteos y se limitará el tiempo de juego. Por norma general se disputará un sistema de liga entre todas las personas participantes a excepción de las modalidades de frontones que combinarán este sistema con el de quiniela en función de los participantes y de las instalaciones disponibles.

12.2.2.-Puntuación

Para decidir el ganador, en cada partido ganado se dará un punto, siendo el vencedor el que más puntos obtenga en la clasificación. Si se diese empate, se tendrá en cuenta el resultado del enfrentamiento entre las personas empatadas, si persiste, se tendrá en cuenta la diferencia entre los tantos a favor y en contra.

En caso de persistir el empate se realizará sorteo para determinar el ganador.

No habrá competición si solamente se inscribe una facultad o campus.

Las clasificaciones finales se registrarán por facultades o campus; es decir, si dos de los tres primeros clasificados son de la misma facultad o campus, sólo se tendrá en cuenta al mejor clasificado a la hora de la entrega de premios.

- Boleibolean, 12 puntuko 3 setetan onenak irabaziko du.
- 7ko errugbian, 7 minutuko bi zati jokatu dira.
- 3x3 saskibaloian, 10 minutuko denbora edo talde batek 21 puntu lortzen dituenean. Denbora baloi hiletan edo jaurtiketa libreetan gelditzen da.

Lau talde edukita, kanporatze sisteman antolatu beharra izanez gero, denborak, hiru talderen arteko ligako denborak bezala egokituko dira.

Hiru taldeen arteko liga jokatuz gero, denborak era honetan egokituko dira:

- Eskubaloian, denbora jarraituan jokatuko da, 15 minutuko 2 zatitan (taldekako hutsarte bakarra zati bakoitzeko).
- Areto futboleant, denbora jarraituan jokatuko da, azken 2 minutuetan izan ezik (denbora etenean). 12 minutuko 2 zati izango dira.
- Saskibaloian, denbora etenean jokatuko da, 10 minutuko 2 zatitan (3 falta jokalaria bakoitzeko eta taldekako hutsarte bakarra denbora bakoitzeko).
- 11ko futboleant, denbora jarraituan jokatuko da, 25 minutuko 2 zatitan.
- Boleiboleant, 15 puntuko 3 setetan onenak irabaziko du.
- 7ko errugbian, 7 minutuko bi zati jokatu dira.
- 3x3 saskibaloian, 10 minutuko denbora edo talde batek 21 puntu lortzen dituenean. Denbora baloi hiletan edo jaurtiketa libreetan gelditzen da

Partidu bakarrera jokatzeke kasuan (bi fakultate edo campus ordezkaturik) final zuzena jokatuko da kirol bakoitzeko Euskal Federazioko arautegiaren arabera.

12.2.-BANAKAKO ETA BINAKAKO KIROLAK

12.2.1.- Lehia sistema

Fakultate edo campus bakoitzak 2 ikasle aurkeztu ahaliko ditu banakako kirolean, eta 2 bikote binakakoetan.

2 fakultate edo campusek parte hartzaile bakarra aurkeztuz gero, bakoitzak 1, final zuzena jokatuko da Euskal Federazio bakoitzak arautzen duen eran.

Bi fakultate edo campusek bien artean 3 banakako kirolari edo bikote, edo gehiago aurkezten badituzte, tanteoak egokituko dira, eta jokatzeke denbora muga ezarriko da. Liga sistema ezarriko da parte hartzaile guztien artean, frontoi modalitateetan izan ezik; kasu horretan, sistema hori eta kiniela sistema konbinatuko dira, parte hartzaileen eta dauden instalazioen arabera.

12.2.2.- Puntuazioa

Irabazlea nor den erabakitzeke, irabazitako partida bakoitzeko puntu bat emango da, eta irabazlea izango da sailkapenean puntuaziorik altuena lortzen duena.

Berdinketa gertatuz gero, berdinketa egin duten pertsonen arteko partida kontuan hartuko da; eta berdinketa mantentzen bada, goal-averagea.

Horrela ebatzi ezean, zozketa bidez erabaki beharko da.

Fakultate edo campus batek bakarrik ematen badu izena, ez da lehiaketarik egongo.

Azken sailkapena fakultate edo campuseka izango da; hau da, lehengo hiru kirolarietatik bi fakultate edo campus berekoak badira, maila honena lortu duena bakarrik hartuko da kontuan eta berak jasoko du saria.

12.2.3.-Reglamentos

El desarrollo de la competición se hará de acuerdo con los Reglamentos de la Federación Vasca correspondiente a cada deporte y las de la presente normativa.

Ejemplo para las modalidades de frontón:

- En el caso de que haya una inscripción de 3 participantes, se disputará a 20 puntos. Duración máxima del encuentro de 1/2 hora.
- En el caso de que haya una inscripción de 4 participantes, se disputará a 18 puntos. Duración máxima del encuentro de 18 minutos.
- En el caso de que haya una inscripción de 5 participantes, se disputará a 15 puntos. Duración máxima del encuentro de 15 minutos.
- En el caso de que haya una inscripción de 6 participantes, se dividirán en dos grupos de 3 participantes y se jugará como en los casos de 3 participantes.
- En el caso de que haya una inscripción de 7 participantes, se dividirán en dos grupos (3 y 4 participantes) y se jugará como en los casos de 3 o 4 participantes.
- En el caso de que haya una inscripción de 8 participantes, se dividirán en dos grupos de 4 participantes y se jugará como en los casos de 4 participantes.

En caso de no disponer instalaciones suficientes para jugar a sistema de ligas, se puede aplicar el sistema de quinielas, de la siguiente manera;

Sistema de quiniela, en función de la participación:

Comienza sacando el 1 y resta el 2. El que pierde el tanto sale y entra el 3, y así sucesivamente hasta que el primero que gane 16 puntos (en caso de 4 o 5 participantes), con un límite de 1 hora y 30 minutos. 11 puntos (en caso de 6, 7 u 8 participantes), con un límite de 2 horas

A partir de que vuelven a entrar el 1 o el 2, se cuenta por doble el tanto y en el caso de que un jugador complete la ronda (ganar a todos los demás participantes seguido), tendrá que salir a descansar y entrarán los siguientes dos participantes al juego.

Si se consume el tiempo establecido, será ganador el deportista que haya obtenido el mayor número de puntos hasta ese momento.

El orden de salida de los participantes se sorteará en los momentos previos a la hora estipulada para el comienzo de la competición. En el caso de que únicamente una o dos facultades o campus presenten dos participantes, a los cuales se les denominará I y II (Por ejemplo, MGEP I y MGEP II), se les considerarán cabeza de serie a la hora del sorteo; es decir, comenzarán antes que aquellas facultades o campus con un único representante. El orden de juego de los participantes "II", será el mismo que el de los participantes "I".

Cada punto se obtendrá por ganar el enfrentamiento al mejor de tres tantos. Al comienzo de cada enfrentamiento, sacará el o la participante que entre en juego. En caso de haber dos deportistas empatados a puntos a la finalización del tiempo establecido, se realizará el desempate disputando un enfrentamiento entre ellos al mejor de tres tantos.

12.2.3.- Araudiak

Txapelketa, kirol bakoitzari dagokion Euskal Federazioaren Araudien eta araudi honen arabera garatuko da.

Frontoiko modalitateetarako adibidea:

- 3 parte-hartzailek izena emanez gero, 20 puntura jokatu da. Norgehiagokaren iraupena, gehienez, ordu erdikoa izango da.
- 4 parte-hartzailek izena emanez gero, 18 puntura jokatu da, Norgehiagokaren iraupena, gehienez, 18 minutukoa izango da.
- 5 parte-hartzailek izena emanez gero, 15 puntura jokatu da. Norgehiagokaren iraupena, gehienez, 15 minutukoa izango da.
- 6 parte-hartzailek izena emanez gero, 3 partaideko 2 multzotan banatuko dira eta 3 partaideko kasuetan bezala jokatu da.
- 7 parte-hartzailek izena emanez gero, 2 multzotan banatuko dira (3 eta 4 partaide) eta 3 edo 4 partaideko kasuetan bezala jokatu da.
- 8 parte-hartzailek izena emanez gero, 4 partaideko 2 multzotan banatuko dira eta 4 partaideko kasuetan bezala jokatu da.

Liga-sistemara jolasteko instalazio nahikorik ez badago, kinielen sistema aplika daiteke, jarraian azaltzen den moduan;

Kiniela sistema, parte-hartzearen arabera:

1a sakearekin hasten da eta 2ak errestatzen du. Tantoa galtzen duena kanpora doa eta 3a sartzen da, eta horrela hurrenez hurren, parte-hartzaile batek 16 puntu lortu arte (4 edo 5 parte-hartzailearen kasuan), ordubete eta 30 minutuko mugarekin. **6, 7 edo 8 parte-hartzaile izanez gero, 11 puntu** lortu arte, 2 orduko mugarekin.

1a edo 2a berriro sartzen direnetik aurrera, balio bikoitza izango dute tantoek eta kirolariren batek ronda osoa osatzen badu (aurkari guztiei jarraian irabaztea), atsedean hartzera irten beharko da, hurrengo bi partaideak sartuz jokora.

Denbora amaitzen bada, irabazle izango da momentu horretara arte puntu gehien lortu dituen kirolaria.

Parte hartzaileen artea hurrenkera lehiaketa hasteko ezarritako ordua baino lehen zozkatuko da. Soilik fakultate edo campus batek edo bik aurkezten badituzte bi parte hartzaile, I eta II izendapena (adibidez, MGEP I eta MGEP II) emango zaie eta zerrendaburu izango dira zozketa egiterakoan; hau da, ordezkari bakarra duten fakultate edo campusen aurretik hasiko dira. II izendapena duten jokalariren hurrenkera I izendapena dutenen bezalako izango da.

Puntu bikoitza lortuko da hiru tantuko enfrontamendua irabazten. Enfrontamendu bakoitza hasteko, jokoan hasiko den parte hartzaileak aterako du. Denbora amaitu ondoren, puntuazio berdinketarik egonez gero, azken enfrontamendua jokatu dute kirolariek hiru tanturik onenera.

FRONTENIS

Participantes: cada facultad o campus podrá participar con 2 participantes en las siguientes modalidades:

Dobles masculino y femenino

Sistema de competición: el descrito en el punto 12.2

BÁDMINTON

Participantes: cada facultad o campus podrá participar con 2 participantes en las siguientes modalidades:

Individual masculino y femenino

Sistema de competición: Se ajustarán los sets y el tiempo en función de las personas participantes.

PÁDEL

Participantes: cada facultad o campus podrá presentar dos parejas de participantes en las siguientes modalidades:

- Pádel masculino
- Pádel femenino

Sistema de competición: en caso de presentarse dos parejas, se jugará al mejor de 3 sets con tie-break en los 3. Si se presentan 3 parejas ó más, se ajustarán los sets y el tiempo en función de las parejas participantes de la siguiente manera.

- 3 parejas, 1 set de 9 juegos con un máximo de 40 minutos.
- 4 parejas, 1 set de 7 juegos con un máximo de 20 minutos.
- 5 parejas, 1 set de 6 juegos con un máximo de 15 minutos.
- 6 parejas, dos grupos de 3 parejas, y el tanteo correspondiente.
- 7 parejas, dos grupos de 3 y 4 parejas, y el tanteo correspondiente.
- 8 parejas, dos grupos de 4 parejas, y el tanteo correspondiente.

PELOTA

Participantes: cada facultad o campus podrá participar con dos personas en las siguientes modalidades:

- Paleta goma individual masculina y femenina.
- Pelota mano individual y parejas; masculina y femenina.
- Paleta cuero doble masculina.

Sistema de competición:

Si se presentan tres participantes se jugará triangular a:

- Paleta goma y cuero: 20 tantos.
- Mano individual y parejas: 15 tantos.

Si se presenta un número superior a tres participantes el sistema de competición: el descrito anteriormente en el punto 13.1

FRONTENISA

Parte hartzaileak: fakultate edo campus bakoitzak 2 parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

Binakakoa, gizezkoena eta emakumezkoena

Lehia sistema: 12.2 puntuan adierazitakoa.

BADMINTONA

Parte hartzaileak: fakultate edo campus bakoitzak 2 parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

Banakakoa, gizezkoena eta emakumezkoena

Lehia sistema: Setak eta denbora parte hartzaileen arabera egokituko dira.

PADELA

Parte hartzaileak: fakultate edo campus bakoitzak bi bikote parte hartzaile aurkeztu ahal izango ditu honako modalitate hauetan:

- Gizonen padela
- Emakumeen padela

Lehia sistema: bi bikote aurkezten badira, 3 setetan onenera jokatuko dira, hiruretan tie-breakarekin. 3 bikote edo gehiago aurkezten badira, setak eta denbora parte hartzen duten bikoteen arabera egokituko dira, era honetan:

- 3 bikote: 9 jokoko set bat, gehienez ere 40 minutukoa.
- 4 bikote: 7 jokoko set bat, gehienez ere 20 minutukoa.
- 5 bikote: 6 jokoko set bat, gehienez ere 15 minutukoa.
- 6 bikote: 3 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.
- 7 bikote: 3 edo 4 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.
- 8 bikote: 4 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.

PILOTA

Parte hartzaileak: fakultate edo campus bakoitzak bi parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

- Gomazko paleta, banakakoa, giz. eta emak.
- Esku-pilota, banaka eta binaka; giz. eta emak.
- Larruzko pala, binaka, giz.

Lehia sistema:

Hiru parte hartzaile aurkezten badira, hiruko liga kokatuko da, tanto hauetara:

- Gomazko eta larruzko paleta: 20 tanto.
- Esku-pilota, banakakoa eta binakakoa: 15 tanto.

Hiru parte hartzaile baino gehiago aurkezten badira, hau izango da lehia sistema: 13.1 puntuan adierazitakoa.

TENIS

Participantes: cada facultad o campus podrá presentar dos participantes en las siguientes modalidades:

- Individual masculina y femenina
- Dobles masculina y femenina.

Pruebas: individual masc/ Indiv fem. / doble masc y fem.

Sistema de competición: en caso de presentarse dos equipos, se jugará al mejor de 3 sets con tie-break en los 3. Si se presentan 3 parejas ó mas se ajustarán los sets y el tiempo en función de las parejas participantes de la siguiente manera.

- 3 parejas, al mejor de 9 juegos con un máximo de 40 minutos.
- 4 parejas, al mejor de 7 juegos con un máximo de 20 minutos.
- 5 parejas, al mejor de 6 juegos con un máximo de 15 minutos.
- 6 parejas, dos grupos de 3 parejas, y el tanteo correspondiente.
- 7 parejas, dos grupos de 3 y 4 parejas, y el tanteo correspondiente.
- 8 parejas, dos grupos de 4 parejas, y el tanteo correspondiente.

TENIS DE MESA

Participantes: máximo de 2 participantes por facultad o campus en cada modalidad:

- Individual masculina y femenina
- Dobles masculina y femenina.

Sistema de competición: en caso de que se presenten dos o tres personas ó parejas se jugará al mejor de 5 set, de 11 puntos con ventaja de 2.

Si se presentasen 4 o 5 personas o parejas, se jugarán 3 sets, de 11 puntos con ventaja de 2.

Si se presentan 6, 7 u 8 personas o parejas se hacen 2 grupos de 3 o 4.

AJEDREZ

Participantes: cada facultad o campus podrá presentar dos participantes.

Sistema de competición: de 2 a 5 participantes: Todos contra todos a doble vuelta, una partida con blancas y otra con negras a 15 minutos a finish. En caso de empate entre dos ganará el que haya ganado con negras. Si el empate es entre 3 el que más haya ganado con negras. Si persiste el empate se jugará una partida a 5 minutos finish. Con 6, 7 u 8 participantes; se usará el sistema de 5'+2''

12.3.- Vestimenta:

Los/as deportistas deberán presentarse debidamente uniformados y con calzado adecuado a la superficie en que se dispute el encuentro. En caso de coincidencia en el color del equipaje de juego deberá de cambiar el equipo que figura como local.

TENISA

Parte hartzaileak: unibertsitate bakoitzak bi parte hartzaile aurkeztu ditzake proba bakoitzean.

- Banakakoa gizonezkoa eta emakumezkoa.
- Binakakoa gizonezkoa eta emakumezkoa.

Probak: banakakoa giz. eta emak. / binakakoa giz. eta emak.

Lehia sistema: bi talde aurkezten badira, 3 setetan onenera jokatuko da, hiruretan tie-breakarekin. Hiru talde aurkezten badira, 9 jokoko set bakarra jokatuko da, tie-breakarekin. 3 bikote edo gehiago aurkezten badira, setak eta denbora parte hartzen duten bikoteen arabera egokituko dira, era honetan:

- 3 bikote: 9 jokatuan onena, gehienez ere 40 minutuz.
- 4 bikote: 7 jokatuan onena, gehienez ere 20 minutuz.
- 5 bikote: 6 jokatuan onena, gehienez ere 15 minutuz.
- 6 bikote: 3 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.
- 7 bikote: 3 edo 4 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.
- 8 bikote: 4 bikoteko 2 multzo eta dagokion set eta denbora muga.

MAHAI TENISA

Parte hartzaileak: gehienez bi parte hartzaile fakultate edo campuseko kategoria bakoitzean:

- Banakakoa gizonezkoa eta emakumezkoa.
- Binakakoa gizonezkoa eta emakumezkoa.

Lehia sistema: bi edo hiru pertsona edo bikote aurkezten badira, 11 puntuko 5 setetan onenak irabaziko du; setak bi puntuko aldearekin irabazi behar dira.

4 edo 5 pertsona edo bikote aurkezten badira, 11 puntuko 3 set jokatuko dira; setak bi puntuko aldearekin irabazi behar dira.

6, 7 edo 8 pertsona o bikote aurkezten badira hiru edo lau bi talde egingo dira.

XAKEA

Parte hartzaileak: fakultate edo campus bakoitzak bi parte hartzaile aurkeztu ahalko ditu.

Lehia sistema: denak denen kontra, bi buelta, partida batean zuriekin eta bestean beltzeekin, 15 minutuko "finish" erakoak. Biren arteko berdinketa gertatzen bada, beltzeekin irabazi duenak irabaziko du. Hiruren arteko berdinketa bada, beltzeekin partida gehiago irabazi duenak irabaziko du. Berdinketa mantentzen bada, 5 minutuko "finish" erako partida jokatuko da. 6, 7 edo 8 partehartzaileekin; 5'+2'' sistema erabiliko da.

12.3.- Jantziak:

Kirolariak uniformeak eta partida jokatzen den zoruari egokitutako oinetakoak jantzi behar dituzte. Taldeek kolore bereko jantziak badituzte, etxeko taldeak aldatu beharko du.

12.4.- Deportes de herramienta:

Los deportistas deberán de llevar sus herramientas de juego, así como sus protecciones (gafas, cascos, ...).

12.5.- Material de calentamiento (pelotas, balones, ...)

Cada facultad o campus llevará el material que considere necesario para realizar el calentamiento. La sede organizadora sólo pondrá el material necesario para el desarrollo de los encuentros.

12.4.- Tresnaren bat behar duten kirolak

Kirolariek eraman beharko dituzte jokatzeko tresnak, baita babesak ere (betaurrekoak, kaskoak...).

12.5.- Beroketarako materiala (pilotak, baloiak, ...)

Fakultate edo campus bakoitzak beroketa egiteko beharrezkotzat jotzen duen materiala eramango du. Antolatzaileak topaketak egiteko behar den materiala baino ez du jarriko.