

# EUSKADIKO UNIBERTSITATE TXAPELKETA

## 2024

Campeonato de Euskadi Universitario

*Euskadi, auzolana, bien común*



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 Euskadi de Deporte Universitario, en las modalidades deportivas que se convocan, se realizará de forma rotativa entre las diferentes universidades, atendiendo a las dificultades que se puedan encontrar para la celebración de alguna de las competiciones. **Mondragon Unibertsitatea será la sede organizadora en el año 2024.**

### 3.- SEDE ORGANIZADORA

3.1.- La universidad encargada del evento, tomará todas las disposiciones necesarias para la realización del campeonato, de acuerdo con lo aprobado por las propias universidades.

3.2.- La Universidad organizadora 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 Universidad participante. Compartir un borrador de calendario de partidos con el resto de las universidades, dos semanas antes de la competición, de cara a prever la organización de traslados.
- 5.- Dar la máxima publicidad a los campeonatos a través de los medios de comunicación.
- 6.- Garantizar asistencia médica primaria, según las características de cada deporte, incluyendo la disponibilidad de traslado en ambulancia.
- 7.- Confeccionar la memoria deportiva y económica del campeonato.
- 8.- Solicitar subvenciones a instituciones y empresas.

### 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.
- Sokatira masc y fem
- Voleibol masc. y fem.
- 3x3 baloncesto masc. y fem.

#### Deportes individuales y/o parejas

### 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

Euskadiko Unibertsitate Kirol Txapelketa (iragarritako kirol modalitate guztietan) unibertsitateek antolatuko dute, txandaka. Dena den, kontuan hartuko dira txapelketaren bat aurrera eramateko izan ditzaketen zailtasunak. **Mondragon Unibertsitatea antolatuko du 2024ko txapelketa.**

### 3.- ANTOLAKETA EGOITZA

3.1.- Txapelketa antolatzen duen unibertsitateak txapelketa aurrera eramateko beharrezko xedapen guztiak emango ditu, unibertsitateek beraiek onartutakoaren arabera.

3.2.- Txapelketa antolatzen duen Unibertsitateak honako betebeharrak izango ditu:

- 1.- Kirol instalazioak bermatzea, txapelketa egoki garatzeko, aurreikusitako egun eta orduetan. Saillkapenik 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 parte hartzaileei helaraztea. Orri horietan agertuko dira partiden egutegia, emaitzak, informazioa eta abar. Partiden egutegiaren zirriborroa, lehiaketa eguna baino bi aste lehenago, gainontzeko unibertsitateekin partekatuko da, desplazamenduen antolaketa aurreikusteko.
- 5.- Txapelketari buruz ahal bezainbesteko publizitatea egitea, hedabideen bitartez.
- 6.- Oinarrizko laguntza medikoa bermatzea, kirol bakoitzaren ezaugarrien arabera; baita zaurituak anbulantziak eraman ahal izatea bermatzea ere.
- 7.- Txapelketako memoria egitea; kirol zein ekonomia arlokoa.
- 8.- Dirulaguntzak eskatzea erakunde eta enpresei.

### 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.
- Sokatira, giz. eta emak.
- Bolebola, giz. eta emak.
- 3x3 saskibaloia; giz. eta emak.

#### Banakako eta binakako kirolak

Ajedrez mixto  
Bádminton ind. masc. y fem.  
Frontenis dobles masc. y fem.  
Mazorkas masc. y fem.  
Pádel masc. y fem.  
Pala cuero parejas masc. y fem.  
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.

Xakea, mistoa  
Badmintona banaka, giz. eta emak.  
Frontenisa binaka, giz. eta emak.  
Lokotxak, giz. eta emak.  
Padela, giz. eta emak.  
Larruz paleta binaka, giz. eta emak.  
Gomazko paleta, giz. eta emak.  
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.- 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 la Universidad de Deusto, Universidad del País Vasco, Mondragon Unibertsitatea o la universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ.

5.2.- La participación será en representación de la universidad en la que se esté matriculado.

5.3.- Cada Universidad 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

5 de marzo de 2024

### 7.- INSCRIPCIONES

7.1.- **Inscripción general:** las universidades deberán comunicar su intención formal de participar en los diferentes deportes a la sede organizadora con tiempo suficiente para facilitar los trabajos previos de organización, es decir, **antes del 19 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 representante de la universidad.
- 3.- En su caso, certificado de nivel deportivo, según establezcan los diferentes reglamentos técnicos de los Campeonatos de España Universitarios.

## 9.- SISTEMA DE COMPETICIÓN

El campeonato se jugará en las instalaciones deportivas del valle de

## 5.- PARTE HARTZAILEAK

5.1.- 2023-2024 ikasturtean Deustuko Unibertsitatean, Euskal Herriko Unibertsitatean, Mondragon Unibertsitatean edo Gasteizko EUNEIZ unibertsitatean matrikulatuta 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 matrikulatuta dagoen unibertsitatea ordezkatu du.

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

## 6.- TXAPELKETAREN EGUTEGIA

2024ko martxoaren 5a

### 7.- IZEN-EMATEAK

7.1.- **Izen-emate orokorra:** unibertsitateek, antolatzaileei formalki jakinarazi behar diete, zein kiroletan parte hartzeko asmoa duten. Beterie, aurrerapen nahikoarekin, aldez aurreko antolaketa lanak errazteko, hau da, **2024ko urtarrilaren 19a 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 ofizialeko 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, pasaporte, gidabaimena edo unibertsitateko txartela.
- 2.- Izen-emate izendunaren inprimakia, behar bezala beteta, eta unibertsitateko arduradunak zigilatuta eta/edo sinatuta.
- 3.- Hala badagokio, kirol mailaren egiaztagiria, Espainiako Unibertsitate Lehiaketeko araudi teknikoek ezartzen dutenaren arabera.

## 9.- LEHIA SISTEMA

Txapelketa Debagoiena bailarako kirol instalakuntzetan jokatu da.

Debagoiena. 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 universidades 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 universitaria.

#### 10.- NORMAS DE DISCIPLINA DEPORTIVA

Existirá una persona Jueza Única, nombrada por el Gobierno Vasco 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 Juez o Jueza única 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 a la persona jueza única. En caso de no poder contactar con dicha figura, prevalecerá seguir adelante con el transcurso de la competición y se aplicarán las modificaciones acordadas entre los/as responsables de las universidades participantes.

#### 11.- OBLIGACIONES DE LAS UNIVERSIDADES PARTICIPANTES

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

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

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

11.4.- Las universidades participantes deberán disponer de un jefe 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: 20
- Fútbol Sala: 12
- Sokatira: 4
- Rugby 7: 14
- Voleibol: 12
- 3x3 Baloncesto: 4

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

#### 10.- KIROL DIZIPLINAKO ARAUAK

Eusko Jaurlaritzak, Epaila Bakar bateko pertsona izendatuko du eta idatziz aurkeztutako kexa guztiak ebatziko ditu . Epailari 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 hausteak CSDk Unibertsitate Kirolerako argitaratutako Kirol Diziiplina Araudiaren arabera zigortuko dira.

Zigorrei dagokionez Lehiaketa epaile bakarrak hartzen dituen erabakien aurkako errekurtsoa jarri ahal da Kirol Justiziako Euskal Batzordearen aurrean.

Txapelketari dagokion edozein aldaketaren berri jakinaraziko zaio epaile bakarrari. Berarekin kontaktu ezinez gero, txapelketa aurrera ateratzea lehenetsiko da, unibertsitateko ordezkarien artean adostutako egokitzapenak aplikatuz.

#### 11.- PARTE HARTZEN DUTEN UNIBERTSITATEEN BETEBEHARRAK

11.1.- Parte hartzen duten unibertsitateek izen-emate orriak bidali behar dizkiete antolatzaileei, behar bezala beteta eta epea amaitu baino lehen.

11.2.- Unibertsitate bakoitzak antolatu eta kudeatuko ditu kirolarien joan-etorriak txapelketan zehar.

11.3.- Unibertsitateek, izena ematean, konpromisoa hartzen dute beren kirolarietako parte hartuko dutela programatutako proba eta lehiaketetan.

11.4.- Parte hartzen duten unibertsitateek 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
- Futbola: 20
- Areto-futbola: 12
- Sokatira: 4
- 7ko errugbia: 14
- Boleibola: 12
- 3x3 Saskibaloia: 4

En todos los deportes se podrán hacer todos los cambios que se quieran excepto en fútbol 11 que se podrán hacer 3 cambios incluido

Kirol guztietan nahi adina aldaketa egin daitezke, 11ko futboleant izan ezik; kirol horretan 3 aldaketa egin daitezke bakarrik, atezaina barne,

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 universidades 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 universidades presenten equipo.

**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<sup>er</sup> criterio:** se registrá 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 5x5, 3x3:** 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<sup>o</sup> 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 universidades enfrentadas entre sí, la victoria equivale a 1 puntos 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:**

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 unibertsitateek taldeak aurkeztuz gero, final zuzena jokatuko da, hiru unibertsitateek aurkeztuz gero, hiruko txapelketa egingo da eta lau unibertsitateek taldea aurkeztuz gero, liga edo kanporatze sistema jokatuko da (instalakuntza erabilgarritasunaren arabera, baina betiere liga formatuan antolatzea lehenetsiz).

**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 5x5, 3x3:** kirol-legearen kontrako falta (puntu 1) eta falta teknikoak (3 puntu).

**7ko errugbia:** zigorrak eta/edo kanporaketak (puntu 1).

Pilatzeagatiko 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 jaurtikotik 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 jaurtikotik dira (garaipen saskiratzearen sistema).

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

**12.1.3. Puntuazioa:** unibertsitateen 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.

Puntuak berdinketa gertatzen denean, irizpide hauei jarraituko zaie:

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

### **12.1.4.- Araudiak:**

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



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 10 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.
- 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 universidades representadas) 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 universidad podrá presentar 2 estudiantes en deportes individuales y 2 parejas en deportes de parejas.

En caso de que 2 universidades presenten 1 participantes cada una, se jugará una final directa según el reglamento de la federación vasca.

Si dos universidades 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

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

- Eskubaloian, denbora jarraituan jokatu da, 12 minutuko 2 zatitan (taldekako hutsarte bakarria zati bakoitzeko).
- Aretu futboleant, denbora jarraituan jokatu da, azken 2 minutuetan izan ezik (denbora etenean). 10 minutuko 2 zati izango dira.
- Saskibaloian, denbora jarraituan jokatu da, azken 2 minutuetan izan ezin (denbora etenean). 10 minutuko 2 zatitan (3 falta jokalaria bakoitzeko eta taldekako hutsarte bakarria zati bakoitzeko).
- 11ko futboleant, denbora jarraituan jokatu da, 15 minutuko 2 zatitan.
- Boleiboleant, 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 dituenent. 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 jokatzuz gero, denborak era honetan egokituko dira:

- Eskubaloian, denbora jarraituan jokatu da, 15 minutuko 2 zatitan (taldekako hutsarte bakarria zati bakoitzeko).
- Aretu futboleant, denbora jarraituan jokatu da, azken 2 minutuetan izan ezik (denbora etenean). 12 minutuko 2 zati izango dira.
- Saskibaloian, denbora etenean jokatu da, 10 minutuko 2 zatitan (3 falta jokalaria bakoitzeko eta taldekako hutsarte bakarria denbora bakoitzeko).
- 11ko futboleant, denbora jarraituan jokatu 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 dituenent. Denbora baloi hiletan edo jaurtiketa libreetan gelditzen da

Partidu bakarrera jokatzeko kasuan (bi unibertsitate ordezkaturik) final zuzena jokatu da kirol bakoitzeko Euskal Federazioko arautegiaren arabera.

## 12.2.-BANAKAKO ETA BINAKAKO KIROLAK

### 12.2.1.- Lehia sistema

Unibertsitate bakoitzak 2 ikasle aurkeztu ahalko ditu banakako kirolean, eta 2 bikote binakakoetan.

2 unibertsitatek parte hartzaile bakarria aurkeztuz gero, bakoitzak 1, final zuzena jokatu da Euskal Federazio bakoitzak arautzen duen eran. Bi unibertsitatek bien artean 3 banakako kirolari edo bikote, edo gehiago aurkezten badituzte, tanteoak egokituko dira, eta jokatzeko denbora muga ezarriko da. Liga sistema ezarriko da parte hartzaile guztien artean, frontoi modalitateetan izan ezik; kasu horretan, sistema hori eta kiniela sistema konbinatu dira, parte hartzaileen eta dauden instalazioen arabera.

### 12.2.2.- Puntuazioa

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

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 universidad.

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

### 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 entrarían 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 universidades presenten dos participantes, a los cuales se les denominará I y II (Por ejemplo, Deusto I y Deusto II), se les considerarán cabeza de serie a la hora del sorteo; es decir, comenzarán antes que aquellas universidades 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

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.

Unibertsitate batek bakarrik ematen badu izena, ez da lehiaketarik egongo.

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

### 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. Tanta 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), orubete eta 30 minutuko mugarekin. 6, 7 edo 8 parte-hartzaile izanez gero, 11 puntu lortu arte, 2 orduko mugarekin.

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

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

Parte hartzaileen artean hurrenkera lehiaketa hasteko ezarritako ordua baino lehen zokatuko da. Soilik unibertsitate batek edo bik aurkezten badituzte bi parte hartzaile, I eta II izendapena (adibidez, Deusto I eta Deusto II) emango zaie eta zerrendaburu izango dira zozketa egiterakoan; hau da, ordezkari bakarra duten unibertsitateen aurretik hasiko dira. II izendapena duten jokalarien hurrenkera I izendapena dutenen bezalakoa izango da.

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

realizará el desempate disputando un enfrentamiento entre ellos al mejor de tres tantos.

### FRONTENIS

*Modalidades:* Cada Universidad podrá participar con 2 participantes en las siguientes modalidades:

Dobles masculino y femenino

*Sistema de competición:* el descrito en el punto 13.1

### BÁDMINTON

*Participantes:* Cada Universidad 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

*Modalidades:* Cada universidad 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 mas 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

*Modalidades:* cada universidad podrá participar con dos personas en las siguientes modalidades:

- Paleta goma dobles 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

*Modalitateak:* Unibertsitate bakoitzak 2 parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

Binakakoa, gizezkoena eta emakumezkoena

*Lehia sistema:* 13.1 puntuan adierazitakoa.

### BADMINTONA

*Parte hartzaileak:* Unibertsitate bakoitzak 2 parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

Banakakoa, gizezkoena eta emakumezkoena

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

### PADELA

*Modalitateak:* Unibertsitate 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. eta horietan onena izan denak irabaziko du. 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

*Modalitateak:* unibertsitate bakoitzak bi parte hartzaileekin parte har dezake modalitate hauetan:

- Gomazko paleta, binakakoa, 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, binakakoa eta binakakoa: 15 tanto.

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



## TENIS

*Participantes:* cada universidad podrá presentar dos participantes en cada prueba.

*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 Universidad en cada categoría

*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 universidad 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"

## SOKATIRA

*Participantes:* cada universidad podrá presentar dos equipos de 4 participantes en cada categoría.

*Pruebas:* masculino y femenino.

*Sistema de competición:* cada equipo realizará un enfrentamiento de dos tiradas contra cada equipo inscrito. Si un equipo gana ambas tiradas en un mismo enfrentamiento logrará 3 puntos; si cada equipo gana una tirada, se otorgará un punto a cada uno. El equipo que más puntos sume al finalizar todos los enfrentamientos será el ganador. En caso de que se dé un empate, se realizará una tirada de desempate

## TENISA

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

*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 bakarria 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 jokotan onena, gehienez ere 40 minutuz.
- 4 bikote: 7 jokotan onena, gehienez ere 20 minutuz.
- 5 bikote: 6 jokotan 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 unibertsitateko kategorian bakoitzean.

*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:* unibertsitate bakoitzak bi parte hartzaile aurkeztu ahalko ditu.

*Lehia sistema:* denak denen kontra, bi buelta, partida batean zuriekin eta bestean beltzekin, 15 minutuko "finish" erakoak. Biren arteko berdinketa gertatzen bada, beltzekin irabazi duenak irabaziko du. Hiruren arteko berdinketa bada, beltzekin 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.

## SOKATIRA

*Parte hartzaileak:* unibertsitate bakoitzak 4 parte hartzailek osatutako bi talde aurkeztu ditzake kategorian bakoitzean.

*Probak:* gizonezkoa eta emakumezkoa.

*Lehia sistema:* talde bakoitzak enfrontamendu bat jokatuko du beste taldeen aurka, enfrontamendu bakoitzean bi aldiz tira egingez. Talde batek 3 puntu lortuko ditu enfrontamendu bateko bi tiraldiak irabazten baditu; talde bakoitzak tiraldi bat irabaziz gero, bakoitzak 1 puntu lortuko du. Irabazlea izango da enfrontamendu guztiak amaitu ondoren puntu gehien lortu dituen. Berdinketa gertatzen bada, beste tiraldi bat

entre los equipos involucrados.

#### **RECOGIDA DE MAZORCAS**

*Participantes:* cada universidad podrá presentar 2 participantes en cada categoría.

*Pruebas:* Masculino y femenino

*Sistema de competición:* se trata de recoger en una cesta, en el tiempo más corto posible, 25 Lokotxas, colocadas de forma doble en filas a 1,25 metros de distancia. El orden de recogida de las lokotxas será libre.

Las personas participantes deberán recoger en su cesta todas las lokotxas, una a una, con la particularidad de que no podrán caminar hacia una mazorca si antes no hubiese entrado en su cesta la lokotxa anterior.

Si por un error involuntario, alguno de las personas participantes, hubiese traído a la cesta una nueva lokotxa antes de que fuera introducida la anterior, el Juez le penalizará colocando la lokotxa no introducida a 1,25 metros más alejada, de donde estaba anteriormente.

#### **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.

#### **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 universidad llevará el material que considere necesario para realizar el calentamiento. La universidad organizadora sólo pondrá el material necesario para el desarrollo de los encuentros.

jokatuko da talde horien artean.

#### **LOKOTX BILTZEA**

*Parte hartzaileak:* unibertsitate bakoitzak 2 parte hartzaile aurkeztu ahalko ditu kategoria bakoitzean.

*Probak:* gizonetzkoa eta emakumezkoa.

*Lehia sistema:* saski batean jaso behar dira, ahalik eta denbora gutxienean, 1,25 m-ko distantziako lerroetan modu bikoitzean jarritako 25 lokotx. Lokotxak jasotzeko hurrenkera librea da.

Parte hartzaileek lokotx guztiak jaso beharko dituzte euren saskietan, banan-banan, eta ezingo dira beste baten bila abiatu aurreko lokotxa saski barruan sartu ez bada.

Parte hartzailearen batek beste lokotx bat eramaten badu saskira aurrekoa bertan sartu aurretik, epaileak zigortuko du, sartu gabeko lokotxa zegoen lekutik 1,25 metro urrunago jarrita.

#### **12.3.- Jantziak:**

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

#### **12.4.- Tresnaren bat behar duten kirolak**

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

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

Unibertsitate bakoitzak beroketa egiteko beharrezkotzat jotzen duen materiala eramango du. Unibertsitate antolatzaileak topaketak egiteko behar den materiala baino ez du jarriko.