



AJEDREZ

Reglamento	Federación Nacional de Ajedrez , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Duración	1 hora y media por jugador (ad finis)
Tablas	En caso de tablas, se jugará una partida rápida de 15 minutos por jugador <i>Jugaría con blancas el jugador que hubiese conducido las negras en la partida anterior.</i>
Piezas	El color de las piezas se establecerá por sorteo previo.
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate a puntos, se jugará una liguilla, a partida rápida de 15 minutos, entre los jugadores que tengan los mismos puntos.
Incomparecencia	Los relojes comenzarán a funcionar a la hora establecida y transcurridos <u>quince minutos</u> se dará por perdida la partida al jugador que no se haya presentado.



BALONCESTO

Reglamento	Federación Nacional de Baloncesto, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	5 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidos	Uno
Duración	4 tiempos de 10 minutos cada uno
Prorroga	En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se jugará una prórroga de 5 minutos y en caso de finalizar también en empate se jugarían sucesivas prórrogas de 5 minutos hasta que uno de los equipos resulte vencedor
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0



BALONCESTO 3 X 3

Reglamento	Federación Nacional de Baloncesto, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	3 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidos	Uno
Duración	21 puntos con 2 de ventaja con una duración máxima de 20 minutos.
Prorroga	En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, cada jugador tendrá que lanzar un tiro libre y ganará el equipo que más canastas enceste. Si persiste el empate se lanzarán tiros libres, uno por cada equipo, sucesivamente hasta que uno de los jugadores enceste y el del equipo contrario falle.
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

BALONCESTO 3 X 3

- Sólo se utiliza medio campo, y una canasta.
- Los equipos estarán compuestos por cuatro jugadores, uno de los cuales comenzará como suplente.
- Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.
- El juego será a 21 puntos con 2 de ventaja y tendrá una duración máxima de 20 minutos. Al final de este tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.
- En caso de que el partido finalice en empate, cada jugador tendrá que lanzar un tiro libre y ganará el equipo que más canastas enceste.
- Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.
- La primera posesión de balón será sorteada.
- Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple.
- Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde medio campo.
- Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.
- Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que se defendía.
- Las faltas se sacarán siempre de banda, a partir de la octava falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y posesión de balón para el equipo que la reciba.
- Los jugadores serán eliminados al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.
- Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo sobre el que recaiga la falta.
- El principio fundamental del 3X3 es el "fair-play", o juego limpio. Cada partido se regirá por este principio y los participantes actuarán como árbitros. Cada jugador debe declarar las faltas que comete.

CAMPO

Sólo se utiliza la mitad del campo.

El balón parte de medio campo al inicio del juego, y después de cada canasta.

A partir de la línea de tres puntos, las canastas valen dos puntos.

Todas las faltas se sacan de banda.



BOWLING

Reglamento	Asociación Mundial de Bowling , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya conseguido en los partidos disputados entre ellos 2. El que más plenos (strikes) haya conseguido en los partidos disputados entre ellos. 3. El que más plenos haya conseguido en todos los partidos disputados en la liga. 4. El que más semiplenos (spare) haya conseguido en los partidos disputados entre ellos. 5. El que más semiplenos (spare) haya conseguido en todos los partidos disputados en la liga. 6. Se repetirán las tiradas nueve y diez entre todos los que tengan los mismos puntos, para determinar el vencedor.
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

BOWLING

Resumen de las normas de juego

1. JUEGO

Una partida consta de 10 cuadros. El jugador lanza dos bolas en cada uno de los 9 primeros cuadros al menos que marque pleno con la primera bola. En el décimo cuadro el jugador lanza 3 bolas si hace pleno (strike) o semipleno (spare).

✓ **PLENO (STRAIKE):**

Cuando se derriban todos los bolos erguidos en el primer lanzamiento

✓ **SEMIPLENO (SPARE)**

Cuando con el segundo lanzamiento se derriban los bolos que siguen erguidos después del primer lanzamiento.

2. PUNTUACIÓN

Excepto cuando se marca un pleno, el número de bolos derribados en el primer lanzamiento del jugador se marcará en la casilla superior izquierda de cada cuadro, y el número de bolos derribados en el segundo lanzamiento se marcará en la casilla superior derecha. En los lanzamientos en que no se derribe ningún bolo se marcará con un (-).

En la parte inferior del cuadro se anotará la suma de los bolos derribados entre los dos lanzamientos.

Cuando se hace pleno se marca con una (X) en la casilla superior izquierda. La puntuación de un pleno es 10 mas el número de bolos que se derriben en los dos próximos lanzamientos del cuadro siguiente.

Dos plenos consecutivos es un doble. La puntuación del primer pleno es 20 mas el número de bolos que se derriben en el primer lanzamiento a continuación del segundo pleno.

Tres plenos consecutivos es un triple. La puntuación del primer pleno es 30.

Para hacer la puntuación máxima de 300 el jugador deberá lanzar 12 plenos consecutivos.

Cuando se hace un semipleno se marca con un (/) en la casilla superior derecha del cuadro. La puntuación de un semipleno es de 10 mas el número de bolos que se derriben en el siguiente lanzamiento del jugador



DOMINO

Reglamento	Federación Nacional de Domino , con las excepciones que se indican a continuación	
Jugadores	2 por equipo.	
Competición	Liga/Eliminatorias	
Partidas	Previa Semifinal Final	Una Dos partidas ganadas Dos partidas ganadas
Duración	Previa 20 puntos Semifinal y final 30 puntos	
Partida Nula	Será partida nula la que al cierre tengan los dos equipos el mismo número de puntos.	
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor	
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia de puntos de partida a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de puntos de partida a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El que haya obtenido más puntos de partida a favor en todos los partidos disputados en la liga.	
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0	



FÚTBOL SALA

Reglamento	Federación Nacional de Fútbol Sala , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	5 por equipo (4 de campo y un portero)
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidos	Uno
Duración	2 tiempos de 25 minutos corridos cada uno
Prorroga	<u>Fase previa y Semifinales</u> En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se lanzarían 3 penaltis, por diferentes jugadores, por cada equipo. Si persistiese el empate se realizarían lanzamientos de penaltis alternos hasta que un equipo obtenga ventaja. <u>Final</u> En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se jugará una prórroga de 10 minutos dividida en dos tiempos
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre goles a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de goles a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El que haya obtenido más goles a favor en todos los partidos disputados en la liga. 5. En todos los cálculos de diferencia de goles a favor y en contra se tendrá en cuenta el resultado a la finalización del tiempo reglamentario
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

FÚTBOL SALA

Resumen de las normas de juego

1. No existe limite de cambios
2. El área de meta será la misma que la de balonmano
3. Los goles se podrán marcar desde dentro del área
4. Cuando el balón salga fuera de meta, el portero deberá ponerlo en juego con la mano.
5. No podrá devolverse dos veces consecutivas el balón al portero, si antes no ha sido tocado por un jugador del equipo contrario o haya traspasado la línea del centro del campo.
6. Las faltas serán acumulativas, y cuando un equipo llegue en uno de los tiempos a 6 faltas estas se tirarán directas y sin barrera a partir de la sexta.
7. En las faltas la barrera deberá estar colocada a 5 metros de distancia (excepto cuando la falta se señale a menos de dicha distancia en cuyo caso la barrera se colocará bajo la portería)
8. Todas las faltas serán directas
9. Las faltas de equipo acumulados en un tiempo no servirán para acumularlas a las cometidas en el siguiente, en el que partirá de cero.
10. Las faltas de los jugadores si serán acumuladas. Cuando un jugador cometa 5 faltas será sustituido obligatoriamente por otro jugador, sin que el jugador sustituido pueda volver a salir al terreno de juego durante el resto del partido.
11. Hay dos tipos de expulsiones o descalificaciones
 - ✓ Descalificación, en la que un jugador es sancionado con expulsión, y podrá ser sustituido por otro jugador (Ejemplo: doble tarjeta amarilla)
 - ✓ Expulsión directa, en la que el jugador es descalificado, y no puede ser sustituido por otro jugador (Ejemplo: roja directa)
 - ✓ En ambos casos es el arbitro el que debe autorizar el cambio del jugador descalificado.



FÚTBOL SIETE

Reglamento	Federación Nacional de Fútbol Siete , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	7 (6 de campo y un portero)
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidos	Uno
Duración	2 tiempos de 25 minutos cada uno
Prorroga	<u>Fase previa y Semifinales</u> En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se lanzarían 3 penaltis, por diferentes jugadores, por cada equipo. Si persistiese el empate se realizarían lanzamientos de penaltis alternos hasta que un equipo obtenga ventaja. <u>Final</u> En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se jugará una prórroga de 10 minutos dividida en dos tiempos
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre goles a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de goles a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El que haya obtenido más goles a favor en todos los partidos disputados en la liga. 5. En todos los cálculos de diferencia de goles a favor y en contra se tendrá en cuenta el resultado a la finalización del tiempo reglamentario
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

GOLF

Reglamento	Federación Española de Golf, con las excepciones que se indican a continuación. Así mismo, las distintas incidencias que se presenten por el desarrollo del juego, las resolverá el Comité de Competición.
Jugadores	Deberán estar en posesión de su correspondiente licencia federativa.
Competición	Stableford a 18 hoyos. Con Hándicap limitado: 24 Masculino y 32 Femenino.
Partidas	De 4, 3 ó 2 jugadores, a determinar por el número de inscripciones realizadas.
Puntuación	Por golpes, una vez aplicada la puntuación correspondiente por hándicap y el Slope del campo. Para el control de hándicap los resultados válidos deben convertirse a puntos Stableford. <i>LO MÁS INTERESANTE DE ESTA MODALIDAD ES QUE EN CASO DE NO PUNTUAR EN EL HOYO, SE PUEDE LEVANTAR BOLA E IR AL HOYO SIGUIENTE, PONIENDO UNA RAYA EN LA TARJETA, DE MANERA QUE NO SE FRENA EL CAMPO. SE RECOMIENDA NO TARDAR MÁS DE <u>15 MINUTOS</u> EN TERMINAR 1 HOYO.</i>
Desempate	Se tomaran los resultados de los últimos 9 hoyos, de continuar el empate, se tomara el resultado de los 6 últimos hoyos o el de los 3 últimos y finalmente el del hoyo 18.
Incomparecencia	El jugador que no esté presente 10 minutos antes de su salida establecida, se le quitara, como normal general, dos puntos a su resultado final o la descalificación del jugador. E El starter decidirá en que partida sale a jugar.
Reclamaciones	Las infracciones y penalizaciones que puedan cometerse en cada partida, deberán ser recogidas y comunicadas por el marcador correspondiente, en caso de reclamación, por alguno de los integrantes en la partida, será resuelta por el comité de Competición.
Premios	Campeón y Subcampeón en Masculino y Femenino y mejor resultado Scrach. Solo se podrá optar a uno de los premios.

TABLA DE PUNTOS STABLEFORD

Resultado neto en un hoyo	Puntos
Más de un golpe sobre el Par o sin resultado	0
Uno más del Par	1
Par	2
Uno menos del Par	3
Dos menos del Par	4
Tres menos del Par	5
Cuatro menos del Par	6



MINIMARATON

Reglamento	Federación Nacional de Atletismo, con las excepciones que se indican a continuación	
Jugadores	1 por equipo.	
Competición	Final	
Carreras	Una	
Duración	Hombres	7 Km
	Mujeres	5 Km
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0	



MUS

Reglamento	Federación Nacional de Mus, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	2 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidos	Uno
Duración	Cuatro juegos ganados
Juegos	40 tantos
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre juegos a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de juegos a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El que haya obtenido más juegos a favor en todos los partidos disputados en la liga. 5. Si, en caso extremo, tras la aplicación de los criterios anteriormente expuestos, persistiese el empate entre dos o más equipos se jugará una última liguilla entre los implicados. En la liguilla de desempate las partidas se celebrarán a un solo juego de cuarenta tantos y de persistir el empate este se deshará teniendo en cuenta la diferencia de tantos que se haya producido en cada partida, siendo vencedor el equipo que alcance mayor saldo favorable entre tantos a favor y en contra.
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

MUS

Resumen de las normas de juego

1. No se admitirán otras señas y expresiones orales que las universalmente contempladas en el reglamento. Ello con el objeto de evitar giros o expresiones de carácter local, es decir normales en una determinada zona o provincia, que puedan inducir a error al equipo contrario.
2. Dado que es común que en determinadas zonas de la geografía española se juegue a cuatro reyes mientras que en otras lo hacen a ocho, se permite que los equipos contrincantes, con carácter previo al inicio de la competición, se pongan de acuerdo respecto a la modalidad que decidan utilizar. En caso de no existir acuerdo se jugará a ocho reyes.
3. Dada igualmente la disparidad de criterios que rigen al respecto, con relación a treinta y una real, la competición se regirá por lo dispuesto en el punto anterior.
4. Si en el transcurso del juego se observasen irregularidades relevantes, el Delegado de la actividad, de oficio o a instancia del algún equipo, será competente para determinar si dicha irregularidad es o no constitutiva de infracción, en cuyo caso lo pondrá en conocimiento del COMITÉ DISCIPLINARIO para que este decida lo que considere pertinente.
5. El equipo que se considere perjudicado por cualquier incidencia, deberá presentar la pertinente reclamación por escrito al Delegado de la actividad en el momento de la firma del acta correspondiente.



NATACIÓN

Reglamento	Federación Internacional de Natación, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo.
Competición	Final
Pruebas	INDIVIDUAL 50 metros
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por descalificado al participante que no se haya presentado
Organización y recursos	✓ El Comité organizador declina toda responsabilidad en caso de accidente. ✓ En caso de desacuerdo y en los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador, decisión sin recurso



PADEL

Reglamento	Federación Nacional de Pádel, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	2 por equipo.
Competición	Liga
Partidos	Uno
Duración	Liguilla: Un set ganado Semifinal: Dos set ganados Final : Dos set ganados
Set	<u>Liguilla:</u> 10 juegos con dos de diferencia <i>Muerte súbita en todos los set (ganará el primero que llegue a 7 con dos de diferencia)</i> <u>Semifinal y Final:</u> 6 juegos con dos de diferencia <i>Muerte súbita en todos los set (ganará el primero que llegue a 7 con dos de diferencia)</i>
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre juegos a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de juegos a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El vencedor en un juego suplementario que se disputará entre todos los empatados a puntos generales (el servicio será sorteado).
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0



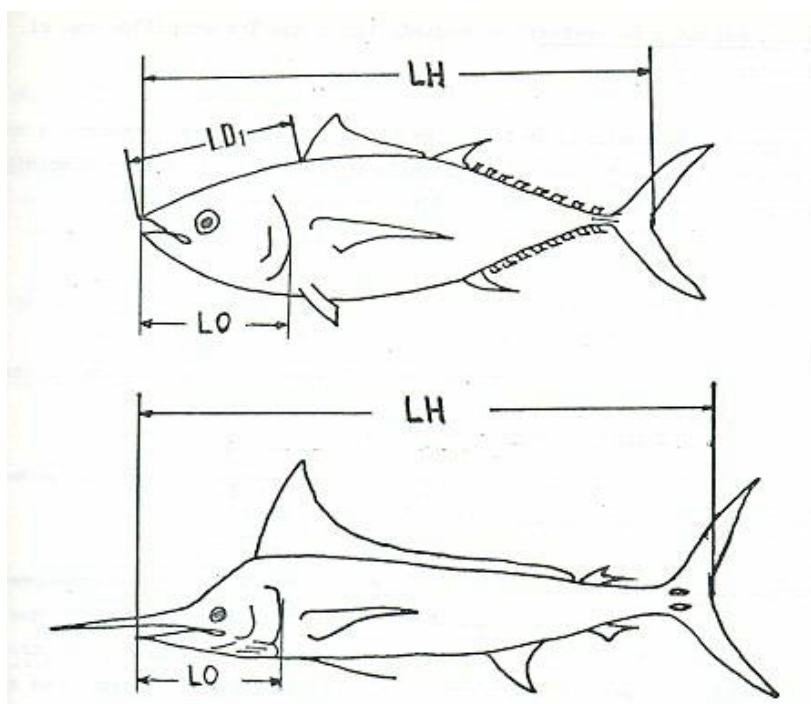
PESCA

Reglamento	Federación Española de Pesca y Casting, con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo. Cada participante debe estar en posesión de la licencia de pesca correspondiente que deberá mostrar al delegado antes del inicio de la competición.
Competición	2 mangas
Prueba	Lanzado desde costa
Duración	3/5 horas
Desempate	En caso de empate entre varios participantes se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que haya obtenido la pieza de mayor peso. 2. El que haya obtenido mayor número de piezas. 3. El que no haya sufrido ninguna penalización por piezas no válidas.
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

PESCA

Resumen de las normas de juego

1. Los sectores se ajustarán a las siguientes dimensiones mínimas:
20 metros de longitud x 10 metros de fondo en playas
2. La adjudicación de puestos se hará por sorteo en cada manga.
3. Para efectuar el lance se prohíbe entrar en el agua.
4. La situación del participante y los soportes para las cañas una vez efectuado el lance, debe ubicarse en la parte seca de la orilla, desde donde se ejercerá la acción de clavado y lucha con las piezas clavadas.
5. El lanzado puede realizarse desde cualquier posición dentro del puesto de pesca, siempre en dirección al mar y dentro de su espacio de mar delimitado por prolongación imaginaria de su puesto. Los lances son libres pero quedan prohibidos los que resulten oblicuos. Si el lance se ejecuta lateral o pendular y se rompe o suelta el lastre con cierta frecuencia, con peligro a los demás participantes o se cruza con ellos, el delegado podrá proponer la descalificación del causante.
6. Capturas
 - ✓ **Se considerarán validas**
 - Las que tengan como mínimo 15 cm de longitud, desde el extremo de la mandíbula superior/inferior hasta la horquilla (se considera la "horquilla" al punto medio de la aleta caudal. **Ver gráfico**



- Las que fuesen extraídas por varios anzuelos de diferentes participantes que se asignarán como capturas validas al participante cuyo anzuelo tenga enganchada la pieza de la boca.
- Las piezas clavadas en "fin de prueba" y que fuesen extraídas con el movimiento normal de recogida, sin tiempo extra para trabajarlas



✓ **No se considerarán válidas**

- Las que no cumplan la medida mínima establecida.
- Los peces incompletos o manipulados.
- Las piezas presentadas al pesaje con arena, algas u otros suplementos de peso.
- En caso de rotura de línea con capturas, las que se recuperen a mano, tirando de la línea.

✓ **Se considerarán nulas**

- Las piezas que tengan en la boca o fuera de ella más de un anzuelo, de distintos participantes.

✓ **Penalizaciones**

- Cada pieza no válida presentada al pesaje no puntuará pero penalizará con su peso al deportista que la presente.

7. Se pueden utilizar un número máximo de dos cañas de una longitud máxima de 5 metros

8. Los carretes que se utilicen serán de uso opcional ya se manual o automático, de bobina fija o giratoria.

9. El tamaño de los anzuelos es libre

10. No se permite el uso o tenencia de elementos olorosos

11. La clasificación final se obtendrá sumando los pesos parciales de las piezas obtenidos en cada una de las dos mangas.



PETANCA

Reglamento	Federación Nacional de Petanca , con las excepciones que se indican a continuación	
Jugadores	3 por equipo.	
Competición	Liga/Eliminatorias	
Partidas	Fase previa Semifinal Final	Una Dos partidas ganadas Dos partidas ganadas
Duración	13 puntos. <i>Ganará el equipo que primero alcance los 13 puntos.</i>	
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor	
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre puntos de partida a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de puntos de partida a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El que haya obtenido más puntos a favor en todos los partidos disputados en la liga.	
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0	

PETANCA

Resumen de las normas de juego

1. Por sorteo se determinará el equipo que lanzará primero el boliche.
2. Un jugador del equipo que haya ganado el sorteo trazará sobre el suelo una circunferencia de 0,35 a 0,50 m de diámetro en la que deberán posarse totalmente los pies de los jugadores. Debe trazarse a mas de 1 metro de todo obstáculo o del límite de un terreno prohibido.
3. Para que el boliche lanzado por un jugador sea válido es necesario que
 - ✓ Le separe del borde más próximo de la circunferencia 6 m mínimo y 10 m máximo.
 - ✓ Que el boliche ése a 1 m, como mínimo, de todo obstáculo y del límite más próximo de cualquier terreno prohibido.
4. Si tras tres lanzamientos consecutivos del mismo equipo, el boliche no ha sido lanzado en las condiciones reglamentarias mencionadas, el turno de lanzamiento pasará al equipo contrario que dispondrá igualmente de tres lanzamientos.
5. Esta totalmente prohibido, quitar, desplazar o pisar cualquier tipo de obstáculo situado en la pista
6. La medición de un tanto, será realizada por el jugador que ha intervenido en el último lugar o cualquiera de sus compañeros de equipo. Los adversarios tendrán siempre el derecho a repetir esa medición.
7. Si al efectuar la medición, el jugador desplaza el boliche o una de las bolas en litigio, perderá el punto.
8. Cuando dos bolas pertenecientes a equipos distintos se encuentran equidistantes del boliche, o lo tocan ambas, no quedando mas bolas por jugar, el resultado de la jugada será nulo y el boliche quedará a disposición del equipo que se apunto la jugada anterior.
9. Si al final de una jugada, no quedaran bolas en el terreno de juego autorizado, la jugada será nula.



SQUASH

Reglamento□	Federación Nacional de Squash , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo
Competición□	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una□
Duración□	Eliminatorias: 1 juego ganado Final: 2 juegos ganados
Juego□	Eliminatorias: 15 puntos Final: 11 puntos
Puntuación□	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate□	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre puntos de juego a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de puntos de juego a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El vencedor en un juego suplementario que se disputará entre todos los empatados a puntos generales (el servicio será sorteado).
Incomparecencia□	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al jugador que no se haya presentado por el resultado de 2-0□



TENIS DE MESA

Reglamento	Federación Nacional de Tenis de Mesa , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Duración	2 juegos ganados
Set	11 tantos, con diferencia de 2. <i>Si ambos jugadores alcanzan los 10 tantos seguirán jugando hasta que uno de los dos obtenga una diferencia de 2.</i>
Cambio de saque	El cambio de saque se realizará cada dos tantos jugados. <i>Si ambos jugadores alcanzan los 10 tantos cada jugador servirá un solo tanto alternativamente.</i>
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre tantos a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de tantos a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El vencedor en un set suplementario de tres juegos que se disputará entre todos los empatados a puntos generales (el servicio será sorteado).
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0

TENIS DE MESA

Resumen de las normas de juego

JUGADA

1. La pelota está *en juego* desde el último momento en que permanece inmóvil en la palma de la mano libre antes de ser puesta en servicio intencionadamente hasta que la jugada se decide como tanto o anulación.
2. Un jugador *obstruye* la pelota si él, o cualquier cosa que vista o lleve, la intercepta cuando la pelota está por encima de la superficie de juego o se está dirigiendo hacia ésta y no ha sobrepasado su línea de fondo, no habiendo tocado su campo desde la última vez que fue golpeada por su oponente.

JUEGO

1. Ganará un juego el jugador o pareja que primero alcance 11 tantos, excepto cuando ambos jugadores o parejas consigan 10 tantos; en este caso, ganará el juego el jugador o pareja que primero obtenga 2 tantos de diferencia sobre el jugador o pareja oponente.

PARTIDO

1. Un partido se disputará al mejor de cualquier número impar de juegos.

ELECCIÓN DE SERVICIO, RESTO Y LADOS

1. El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa se decidirá por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.
2. Después de haberse jugado 2 tantos, el restador o pareja restadora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 10 tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.
3. El jugador o pareja que sirva primero en un juego restará en primer lugar en el siguiente juego del partido, y en el último juego posible de un partido de dobles, la pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.
4. El jugador o pareja que comienza un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido, los jugadores o parejas cambiarán de lado cuando el primero de los jugadores o parejas anote 5 tantos.

REGLA DE ACELERACIÓN

1. Excepto que ambos jugadores o parejas hayan conseguido al menos 9 tantos, la regla de aceleración entrará en vigor si un juego no ha finalizado tras 10 minutos de juego o en cualquier otro momento anterior a petición de ambos jugadores o parejas.
2. Si se introduce la regla de aceleración o si la duración de un juego fuese superior a 10 minutos todos los juegos posteriores del partido deberán jugarse bajo la regla de aceleración.

DESCANSOS

1. El juego será continuo durante todo el partido excepto que todo jugador tiene derecho a:
 - ✓ un descanso de hasta 1 minuto entre juegos sucesivos de un partido;
 - ✓ breves descansos para utilizar la toalla después de cada 6 tantos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido.



TENIS DE PISTA

Reglamento	Federación Nacional de Tenis , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	1 por equipo
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Duración	Previa 2 set ganados Semifinal 2 set ganados Final 2 set ganados
Set	6 juegos con dos de diferencia <i>Muerte súbita en todos los set (ganará el primero que llegue a 7 con dos de diferencia)</i>
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre juegos a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de juegos a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga. 4. El vencedor en un set suplementario de tres juegos que se disputará entre todos los empatados a puntos generales (el servicio será sorteado).
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0



VOLEIBOL

Reglamento	Federación Nacional de Voleibol , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	6 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Duración	Mejor de 3 set
Set	25 puntos En caso de empate a 24, el juego continua hasta que se consigue una ventaja de dos puntos
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre puntos de set a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de puntos de set a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga.
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 2-0



VOLEIBOL-PLAYA

Reglamento	Federación de Voleibol Playa , con las excepciones que se indican a continuación
Jugadores	2 por equipo.
Competición	Liga/Eliminatorias
Partidas	Una
Duración	Mejor de 3 set
Set	<u>Dos primeros set</u> 21 puntos con un mínimo de dos puntos de ventaja. <i>En caso de empate 20-20, el juego continua hasta que se obtenga una ventaja de dos puntos.</i> <i>Cada 7 puntos se cambia de campo</i> <i>Cada equipo tiene derecho a 1 tiempo muerto por set de 30 segundos, que solamente se podrá pedir a partir de que la suma de los puntos de los dos equipos sumen 21.</i> <u>3º set</u> 15 puntos con un mínimo de dos puntos de ventaja. <i>En caso de empate 14-14, el juego continua hasta que se obtenga una ventaja de dos puntos.</i> <i>Cada 5 puntos se cambia de campo.</i> <i>No se puede pedir tiempo muerto</i>
Puntuación	2 Puntos al ganador y 0 al perdedor
Desempate	En caso de empate entre varios equipos se determinará el vencedor de acuerdo con las siguientes normas: 1. El que más puntos generales haya obtenido en los partidos disputados entre ellos. 2. El que tenga mayor diferencia entre puntos de set a favor y en contra de los partidos disputados entre ellos. 3. El que tenga mayor diferencia de puntos de set a favor y en contra de todos los partidos disputados en la liga.
Incomparecencia	Transcurridos <u>quince minutos</u> , desde la hora establecida para el inicio del partido, se dará por perdido el mismo al equipo que no se haya presentado por el resultado de 0-1 (0-21 y 0-21)
Organización y recursos	✓ El Comité organizador declina toda responsabilidad en caso de accidente. ✓ En caso de desacuerdo y en los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador, decisión sin recurso

