

BASES DE PALETA FRONTÓN

- **SOBRE LAS INSCRIPCIONES:**

- Cada equipo podrá inscribir cómo máximo ocho (8) personas, pero jugarán como máximo dos (02) jugadores.
- Si un jugador ya jugó la primera fecha, no podrá haber cambio de jugador para la siguiente fecha.
- Para la inscripción de los jugadores, se debe contemplar prioritariamente a trabajadores, practicantes y docentes con una dedicación mayor a medio tiempo. Siempre se deberá tener en cuenta las premisas indicadas en las bases generales en el apartado “sobre participantes”.

- **MODALIDADES:**

- Las competencias se desarrollarán en las canchas ubicadas en el área de deportes de la PUCP.
- Pueden participar damas y/o varones.

Individuales:

- Se conformará una llave según la cantidad de jugadores inscritos.
- Se disputará bajo el sistema de eliminación simple.
- Los partidos se disputarán al mejor de tres *sets* de 15 puntos (ganador de dos *sets* de tres jugados).
- La final se disputará al mejor de cinco *sets* de 15 puntos (ganador de tres *sets* de 5 jugados).
- Las posiciones desde el tercer lugar se determinarán por arrastre.

- **CLASIFICACIÓN FINAL:**

Las ubicaciones finales de cada equipo se determinarán sumando los puntajes que obtengan sus participantes según la siguiente tabla de puntuación:

Modalidades	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12° a más
Individuales	34	21	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1

- En caso de empate en la suma de puntajes, se procederá a desempatar considerando quien tenga la mejor ubicación de alguno de sus participantes en la tabla.
- Para cada partido, se darán 10 minutos de tolerancia, después de los cuales se procederá a dar el W.O.

BASES DE TENIS DE MESA

- **DE LA ORGANIZACIÓN:**

- Los partidos se realizarán en la Sala de Tenis de Mesa del Coliseo Polideportivo.
- El campeonato se registrará por lo estipulado en estas bases y con el Reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF).
- Resultará ganador el jugador que llegue primero a ganar dos (2) sets en todas las fases y modalidades de la competencia. Sets a once (11) puntos con y debe existir una diferencia de dos (2) puntos para ganar el set.
- Para la inscripción de los jugadores, se debe contemplar prioritariamente a trabajadores, practicantes y docentes con una dedicación mayor a medio tiempo. Siempre se deberá tener en cuenta las premisas indicadas en las bases generales en el apartado “sobre participantes”.
-

- **PRUEBAS POR EQUIPO:**

- Los partidos se jugarán bajo el sistema “Copa Corbillón - reducido”: cada equipo puede inscribir a 4 jugadores como máximo y 2 como mínimo, y el equipo puede estar conformado por damas y/o varones.
- Antes del inicio de cada encuentro, se inscribirán a los jugadores de la siguiente forma: Equipo AB y Equipo XY.
- Los encuentros serán entre equipos y se jugarán según la siguiente secuencia:
 - A vs. X
 - B vs. Y
 - Dobles
- Si los equipos inscritos son cuatro (4) o menos, se jugará mediante el sistema de todos contra todos. Si son cinco (5) o más, se conformará una llave de eliminación simple según la cantidad de equipos inscritos; los espacios libres se llenarán con “byes”.
- En el sistema de eliminación simple, el tercer y cuarto puesto se determinarán con un partido definitorio.
- Cada encuentro consiste en tres partidos (dos *singles* y un doble), el vencedor de dicho encuentro será el equipo que logre ganar en dos de los tres partidos en disputa.
- En el sistema todos contra todos, se deberán jugar los cinco (5) partidos. En el sistema de eliminación simple, no es necesario jugar todos los encuentros, luego de que uno de los dos equipos haya ganado tres (3) partidos.

- Antes del inicio de cada encuentro, los delegados deberán inscribir a dos de sus jugadores como su primera y segunda raqueta para todos los partidos de *singles*.
- La pareja de dobles puede ser designada terminando los dos primeros partidos *singles*, pueden ser los mismos dos participantes u otros integrantes del equipo inscrito.

● **PRUEBA DE INDIVIDUALES:**

- Se jugarán dos (2) categorías: damas y varones, bajo el sistema de "eliminación simple". Se pueden inscribir hasta dos deportistas indicando además quién es la 1° y 2° raqueta.
- No existe suplencia, el participante que empezó la prueba no puede ser reemplazado por otro hasta el final de su participación.
- La definición de los dos deportistas participantes en esta prueba entre los inscritos puede realizarse hasta 10 minutos antes del inicio de la competencia de individuales.
- Los participantes formarán una llave de 32, 16 u 8 según la cantidad de inscritos.
- Si existiesen casilleros libres, serán completados con "byes" y distribuidos primero a los extremos y luego en los medios de la llave, siguiendo con los cuartos y así sucesivamente, según el reglamento ITTF.
- Si los inscritos exceden los casilleros, se formarán tantas prellaves como sea necesario.

● **PUNTAJE:**

- Modalidad de puntaje por puesto:

Modalidad / Puesto	1°	2°	3°	4°	5° a 8°	9° a 16°
Prueba por equipos	40	30	25	20	15	08
Individuales	20	15	12	10	08	04

● **INDICACIONES FINALES:**

- De la suma de los puntajes obtenidos por cada equipo en cada una de las pruebas, se definirán los puestos definitivos del primero de acuerdo con la tabla.
- Todos los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados con los polos de su equipo y con algún documento de identificación.

- Todos los reclamos y apelaciones deberán presentarse en forma escrita por el delegado del equipo al juez general y al Comité organizador de manera conjunta.
- En caso de empate en el puntaje general, ganará el equipo que haya obtenido la mayor cantidad de primeros puestos en las modalidades. En caso de continuar el empate, se contarán los segundos, terceros y sucesivos puestos para las ubicaciones finales.
- El Comité Técnico y de Justicia resolverá cualquier punto no contemplado en las presentes bases.