



Mucho más que una *competencia*

COPA PUCP 2026

BASES GENERALES Y ESPECÍFICAS

ÍNDICE

Contenido

DISPOSICIONES GENERALES	3
• SOBRE LA COMPETENCIA:	3
• SOBRE EL COMITÉ ORGANIZADOR:	3
• SOBRE LA COMISIÓN TÉCNICA Y DE JUSTICIA:	3
• SOBRE LAS ACTIVIDADES:	4
• SOBRE LOS EQUIPOS:	5
• SOBRE LOS PARTICIPANTES:	5
• SOBRE EL CRONOGRAMA:	6
• SOBRE EL SISTEMA DE COMPETENCIAS:	6
• SOBRE EL REGLAMENTO:	7
• SOBRE LAS FALTAS Y SANCIONES:	8
• SOBRE EL PUNTAJE:	9
• SOBRE LOS PREMIOS:	9
BASES DE LA INAUGURACIÓN	10
BASES DE AJEDREZ	12
BASES DE CARRERA	16
BASES DE FULBITO DAMAS, VARONES Y MÁSTER VARONES	18
BASES DE PALETA FRONTÓN	23
BASES DE TENIS DE MESA	25
BASES DE VÓLEY MIXTO	28
BASES DE BÁSQUET MIXTO	30
BASES DEL SHOW DE TALENTOS	32
ACTIVIDADES EXTRAS	34

DISPOSICIONES GENERALES

- **SOBRE LA COMPETENCIA:**

La Copa PUCP es el campeonato deportivo Inter unidades que reúne a docentes, personal administrativo y practicantes en un espacio de integración, celebración y sana competencia. A través de diversas disciplinas deportivas, recreativas y culturales, esta iniciativa busca fortalecer los lazos entre las distintas áreas de nuestra Universidad, fomentar la actividad física y promover el sentido de identidad y comunidad entre los trabajadores PUCP.

- **SOBRE EL COMITÉ ORGANIZADOR:**

La Copa PUCP 2026 es organizada por la Dirección de Gestión del Talento Humano (DGTH), a través de su equipo de Experiencia y Bienestar. Este comité se encarga de la planificación, coordinación y ejecución del campeonato, asegurando una experiencia dinámica e integradora para todos los participantes.

FUNCIONES:

- Elaborar los lineamientos de las bases generales de la competencia, así como las bases específicas de cada disciplina y actividad recreativa, de acuerdo con la política de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Coordinar y supervisar el desarrollo de las disciplinas, garantizando el cumplimiento de las normas establecidas.
- Mantener comunicación constante con los delegados y subdelegados de los equipos participantes, quienes conformarán la Junta de delegados.
- Informar a los participantes sobre las sanciones correspondientes en caso de faltas disciplinarias, conductas antideportivas o agresiones, resaltando su impacto en el desarrollo de la competencia.
- Otras funciones inherentes a su cargo.

- **SOBRE LA COMISIÓN TÉCNICA Y DE JUSTICIA:**

La Comisión Técnica y de Justicia es el equipo encargado de garantizar el correcto desarrollo de la competencia, velando por el bienestar de los jugadores, la justicia y la imparcialidad en cada disciplina. Está conformada por un equipo de cinco (5) personas, quienes son:

- Un (1) representante del equipo de Relaciones Laborales
- Dos (2) representantes de la Junta de delegados (con un solo voto)
- Un (1) representante del Comité organizador
- Un (1) representante del personal administrativo
- Se invita de manera opcional a un representante del sindicato preferente el secretario de deportes.

FUNCIONES:

- Revisar y aprobar las bases de las disciplinas deportivas y actividades recreativas.
- Supervisar el cumplimiento de las normas y el adecuado desarrollo de cada competencia.
- Coordinar de manera permanente con el Comité Organizador.
- Atender y resolver los reclamos que surjan durante el campeonato.
- Llevar el control de los resultados de las competencias por fecha.
- Informar al Comité Organizador sobre los fallos y sanciones emitidos.
- Comunicar y hacer cumplir las sanciones por faltas disciplinarias o conductas antideportivas.
- Otras funciones inherentes a su cargo y/o asignadas por el Comité Organizador.

Disposición: En caso de que la Comisión Técnica y de Justicia esté conformada por seis (6) integrantes, el representante de Relaciones Laborales tendrá el voto dirimente en caso de empate.

● SOBRE LAS ACTIVIDADES:

Las actividades a desarrollarse serán:

○ Disciplinas deportivas:

1. Ajedrez
2. Básquet mixto
3. Carrera 3k damas
4. Carrera 3k varones
5. Fulbito damas
6. Fulbito libre varones
7. Fulbito máster varones (40 años a más)
8. Paleta frontón
9. Tenis de mesa
10. Vóley mixto

○ Actividades recreativas*:

1. Inauguración
2. Show de talentos – Clausura

○ Actividades extras*:

1. Semana de movilidad sostenible PUCP 2026
2. Cuatro capacitaciones de Seguridad y Salud en el Trabajo del 2026 y una capacitación de Hostigamiento sexual laboral. (HSL)

- **SOBRE LOS EQUIPOS:**

- Las unidades podrán fusionarse con otras, uniendo como máximo cinco (5) unidades en un solo equipo.
- En el caso de unidades que cuenten con más de 120 trabajadores, podrán fusionarse con una (1) unidad adicional, siempre que esta no tenga el mismo número de trabajadores.
- La fusión de unidades se mantendrá durante todo el campeonato. Cada participante solo podrá jugar para un equipo en todas las disciplinas.
- Para deportes grupales, cada unidad podrá inscribir un (01) equipo por disciplina. Los delegados deberán completar el formulario de inscripción indicando todas las disciplinas en las que su equipo participará, hasta el 7 de setiembre.
- Por respeto a los equipos contrincantes, las unidades que se inscriban y no se presenten perderán automáticamente cinco (5) puntos en la clasificación general.
- Para garantizar su participación, las unidades PUCP ubicadas fuera del campus jugarán en los últimos horarios de las fechas de competencia.

- **SOBRE LOS PARTICIPANTES:**

- La Copa PUCP 2026 está abierta a todo el personal administrativo, docente y practicantes de las distintas unidades del campus y demás sedes de la PUCP.
- Pueden participar todos los trabajadores administrativos y docentes con vínculo laboral activo y registrado en la Oficina de Relaciones Laborales de la DGTH.
- Quienes trabajen en dos unidades deberán elegir una para participar durante todo el campeonato.
- Antes de cada actividad, todos los participantes deberán identificarse con su DNI o documento con foto donde figure su número de DNI, incluyendo el móvil PUCP.
- La participación en las actividades deportivas es voluntaria. Ante cualquier incidente, la Universidad seguirá el protocolo de atención correspondiente para velar por la seguridad de los participantes.
- Si algún trabajador o trabajadora cuenta con una condición médica, lo deberá informar para que Vigilancia Médica realice una revisión. Para ello, se deberá completar un formulario proporcionado por el comité organizador.
- Cada participante podrá inscribirse en un máximo de tres (3) disciplinas deportivas. Esta restricción no aplica para las actividades recreativas.
- La inscripción de los participantes para cada una de las disciplinas es a libre decisión de cada equipo, pudiendo inscribir como máximo a veinticinco (25) jugadores por disciplina colectiva. Respetando el máximo que se puede inscribir en planilla por encuentro, señalado en las bases específicas de cada disciplina.
- Los jugadores que no hayan sido inscritos y validados previamente al encuentro por la DGTH, no podrán jugar. Es decir, no se podrán agregar más jugadores una vez la lista de inscripción esté entregada y validada.

- Para garantizar la equidad en la competencia, en las disciplinas deportivas colectivas se permitirá un máximo de dos (02) jugadores en cancha de manera simultánea entre los siguientes grupos:
 - Practicantes en todas sus dedicaciones.
 - Jefes de prácticas y profesores TPAs, con una dedicación menor a medio tiempo.
 - Trabajadores administrativos con una dedicación por horas.
- A su vez para los deportes individuales, podrán inscribir como máximo a un (01) deportista que se encuentre dentro de los siguientes grupos:
 - Practicantes en todas sus dedicaciones.
 - Jefes de prácticas y profesores TPAs, con una dedicación menor a medio tiempo.
 - Trabajadores administrativos con una dedicación por horas.

● **SOBRE EL CRONOGRAMA:**

Actividad	Fecha
Lanzamiento oficial	Viernes 28 de agosto
Inscripciones	Del viernes 28 al viernes 11 de setiembre hasta las 6:00 p.m.
Ceremonia de inauguración	Viernes 18 de setiembre
Desarrollo de disciplinas deportivas	Del lunes 21 setiembre al martes 13 de octubre
Semifinales deportivas	Lunes 12 de octubre
Finales deportivas	Martes 13 de octubre
Show de talentos, clausura y premiación	Viernes 23 de octubre

● **SOBRE EL SISTEMA DE COMPETENCIAS:**

- Los equipos deben presentarse con los colores y numeración asignados. En caso de no hacerlo, perderán el partido por W.O., con el score indicado en las bases específicas de cada disciplina.

- Los colores a elegir estarán dados por la DGTH y son los siguientes: **amarillo, verde botella, rosado, negro, celeste, gris, rojo, azul, marrón, guinda, beige, verde perico, azulino, verde limón, verde jade, fucsia, morado y lila.**
- La hora de inicio de cada partido será la establecida en el fixture tras el sorteo en la reunión de delegados. Se otorgará una tolerancia de 10 minutos.
- Si un equipo pierde dos (2) veces por W.O., quedará fuera de la competencia en esa disciplina y recibirá cero (0) puntos en la clasificación general. Esto incluye la fase de semifinales y finales, donde su lugar será ocupado por el equipo mejor ubicado en la tabla.
- Para que una disciplina deportiva se lleve a cabo, se requiere un mínimo de cuatro (04) equipos inscritos. Si uno de los cuatro se retira, la disciplina se considerará de exhibición y no sumará puntos en la clasificación general.
- Siendo catorce (14) equipos inscritos, sobre las disciplinas colectivas:
 - Primera etapa, etapa clasificatoria, se llevará a cabo en tres (03) series, dos (02) de cinco equipos y uno (01) de cuatro equipos.
 - Segunda etapa, cuartos de final, contará con los clasificados de la primera etapa, que serían los dos (02) primeros de cada serie y los dos mejores terceros.
 - Partido 1: 1ro serie 1 vs. 2do mejor tercero
 - Partido 2: 1ro serie 2 vs. 2do serie 3
 - Partido 3: 1ro serie 3 vs. 1er mejor tercero
 - Partido 4: 2do serie 1 vs. 2do serie 2
 - Tercera etapa, semifinales, se jugará en dos encuentros entre los ganadores de la segunda etapa.
 - Cuarta etapa, finales, se jugará por el tercer puesto entre los equipos perdedores de la segunda etapa y los ganadores jugarán por el primer puesto.
- Ranking de terceros:
 - Para efectos exclusivos de determinar los dos mejores terceros, en los grupos conformados por cinco (05) equipos no se considerará el resultado obtenido frente al equipo que finalice en quinto lugar. De esta manera, los terceros de los tres grupos serán comparados sobre la base de tres (03) partidos.
 - Luego para establecer desempates se consideraría los siguientes criterios, en el siguiente orden:
 - Puntos
 - Diferencia de goles, sets, puntos, según corresponda
 - Goles, sets, puntos a favor, según corresponda
 - Menor cantidad de tarjetas (fulbito)
 - Sorteo

● **SOBRE EL REGLAMENTO:**

- Cada disciplina y actividad recreativa contará con bases específicas elaboradas por un especialista en eventos deportivos y autorizado por la DGTH.
- La suplantación de jugadores está prohibida. Si se detecta, el equipo será descalificado de la disciplina y el caso será evaluado para posibles sanciones adicionales.

- Los reclamos deben presentarse al término del partido en el dorso de la planilla de juego, con la firma del delegado del equipo. Si el delegado no está disponible, podrá firmar el capitán del equipo y el reclamo será informado al equipo contrario.
- Los reclamos serán revisados por la Comisión Técnica y de Justicia, que emitirá un fallo en un máximo de 48 horas hábiles.
- Para presentar un reclamo, el delegado puede solicitar el asesoramiento del técnico responsable de la disciplina. La gestión del reclamo será responsabilidad exclusiva del delegado acreditado por el equipo.

● **SOBRE LAS FALTAS Y SANCIONES:**

- Cualquier falta grave será evaluada y sancionada por la Comisión Técnica y de Justicia.
- En caso de que un deportista sea expulsado, será suspendido por al menos una (01) fecha en la disciplina donde cometió la falta. En caso de reincidencia, podrá ser inhabilitado para el resto del torneo.
- Si la falta está contemplada en el Reglamento Interno de Trabajo, se procederá según lo estipulado en dicho reglamento. En lo que respecta al campeonato, la sanción será determinada por la Comisión Técnica y de Justicia.
- Estas sanciones se basarán en el informe del árbitro, la Comisión Técnica y de Justicia, y/o el Comité organizador. Las sanciones pueden incluir, pero no se limitan necesariamente a:
 - Suspensión temporal en los presentes juegos (1 o varias fechas)
 - Suspensión definitiva de seguir participando en los presentes juegos

En caso de agresión física o verbal por parte de uno o varios participantes hacia un árbitro, un miembro del Comité organizador o de la Comisión Técnica y de Justicia, el infractor será inhabilitado de continuar participando en los juegos deportivos actuales. Además, el caso será remitido a la DGTH para la evaluación correspondiente.

- **SOBRE EL PUNTAJE:**

- Todas las disciplinas deportivas y actividades recreativas sumarán a la tabla general el mismo valor en cuanto al puntaje general de los juegos de acuerdo al siguiente cuadro:

PUESTO	PUNTAJE	PUESTO	PUNTAJE
1°	100 puntos	6°	30 puntos
2°	80 puntos	7°	25 puntos
3°	60 puntos	8°	20 puntos
4°	40 puntos	9°	15 puntos
5°	35 puntos	10°	10 puntos
		11° a más	5 puntos

- El puntaje para determinar las posiciones finales de cada disciplina deportiva y actividades recreativas se encuentran especificadas en sus bases.
- Para determinar los puestos finales en la tabla general de los juegos, en caso de empate en cualquier posición, se aplicará el criterio olímpico.
 - Esto implica que el equipo mejor ubicado será aquel que tenga la mayor cantidad de primeros puestos.
 - Si persiste la igualdad, se considerará la cantidad de segundos puestos y así sucesivamente.

- **SOBRE LOS PREMIOS:**

- La premiación a nivel general de la Copa PUCP 2026 será en el evento del Día del show de talentos (23 de octubre) y se premiará a los tres primeros puestos:
 - Primer puesto: 1 trofeo para el campeón + premio sorpresa
 - Segundo puesto: 1 trofeo para el subcampeón + premio sorpresa
 - Tercer puesto: premio sorpresa
- Además, se premiará a los dos primeros puestos de cada disciplina deportiva y actividades recreativas al finalizar cada una de ellas:
 - Trofeo + medalla para todo el equipo que ocupa el primer puesto
 - Medalla para todo el equipo que ocupa el segundo puesto

Cualquier situación no prevista será resuelta por el Comité organizador y la Comisión Técnica y de Justicia.

BASES DE LA INAUGURACIÓN

Fecha: 18/09/2026

Hora: 4 p.m.

Lugar: Losas deportivas PUCP

• DESFILE Y PRESENTACIÓN DE UNIDADES

- Los equipos deberán elegir una temática representativa para el desfile de inauguración y deberá ser realizado por todos los integrantes en el desfile.
- Para iniciar el desfile, los equipos deberán estar identificados con el color asignado/acordado en la reunión de delegados.
- Cada equipo podrá ubicar su nombre, de manera clara y visible, utilizando todo el material que deseen (pancartas, banderolas, banners, etc.)
- Los equipos dispondrán de un **tiempo máximo de 5 minutos** para su desfile y presentación general ante el jurado calificador y el público en general.
- Cada equipo deberá entregar a los representantes del Comité organizador hasta antes de la segunda reunión de delegados, lo siguiente:
 - Pista musical con la que se presentará en el desfile.
 - Soporte narrativo: brindar los siguientes datos para que el maestro de ceremonia presente al equipo antes del inicio del *sketch*:
 - Nombre y color de equipo
 - Unidades que conforman al equipo
 - Frase del equipo
 - Valores del equipo
 - Algún requerimiento especial para la presentación del número artístico y/o desfile.
- El orden de desfile será sorteado en la segunda reunión de delegados y delegadas.

• DE LA COMPETENCIA

- Los criterios a calificar serán (**máximo puntaje 100 puntos**):
 - Número artístico principal: 40 puntos.
 - Mascota representativa de la unidad (no se podrá utilizar una que tenga derechos de autor): 15 puntos.
 - Uso de material reciclado: 10 puntos.
 - Originalidad de la temática elegida para el desfile: 20 puntos.
 - Cantidad de participantes del equipo para el desfile: 10 puntos.
 - Orden y disciplina del equipo durante el desfile: 5 puntos.

- **DEL PUNTAJE**

- El puntaje final de cada equipo será brindado por el jurado al término del evento.

- **DEL JURADO**

- El jurado estará conformado por tres (03) integrantes, quienes serán personas invitadas por la DGTH.
- La decisión del jurado será inapelable.

- **IMPORTANTE**

- Este es un evento institucional que congrega a gran parte de la comunidad universitaria, la cual se rige por el Reglamento Unificado de Procedimientos Disciplinarios.
- Se contará con personas responsables de mantener el orden y evaluar el comportamiento de cada delegación.

BASES DE AJEDREZ

● CONFORMACIÓN DE EQUIPOS:

- Cada equipo estará compuesto por cuatro (04) jugadores inscritos antes del inicio del torneo en el formulario enviado.
- Durante el campeonato, esta lista no podrá ser modificada en cuanto al orden de los jugadores, pero sí puede ser completada (aumentada) hasta antes de la ronda 2.
- En cada *match*, dos (02) jugadores formarán el equipo ocupando los tableros del 1 al 2.
- El formulario deberá ser completado en los plazos previstos por la organización.

● DÍAS Y HORAS DE JUEGO:

- Las partidas se disputarán en el Polideportivo - Sala de Ajedrez, las cuales serán mencionadas en la primera reunión de delegados.
- Los juegos se realizan en el horario entre las 6:00 p.m. y 9:30 p.m.
- La competencia se dará principalmente los jueves y viernes y dos lunes de octubre, se inicia el jueves 24 de setiembre hasta el lunes 12 de octubre.

● SISTEMA DE JUEGO:

- En consideración al número de equipos participantes, se podrán formar hasta cuatro (04) grupos. A la etapa semifinal pasarán cuatro (04) equipos.
- Los colores de los primeros tableros se sortearán al inicio de cada *match*, tanto en la etapa clasificatoria como semifinal y final.

● PUNTAJE:

- Se utilizará el puntaje olímpico establecido en la siguiente forma:
 - *Match* ganado: 1 punto
 - *Match* empatado: 0.5 puntos
 - *Match* perdido: 0 puntos

● MODALIDAD DE CONTROL DE JUEGO:

- Las partidas deben ser anotadas y el reloj de control se establecerá en la modalidad de 1 hora más 30 segundos de incremento por jugada.

- **TIEMPO DE TOLERANCIA PARA INICIO DE PARTIDA:**

- El tiempo de tolerancia será de 30 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada (6:00pm), después del cual el jugador y/o equipo perderá su partida y/o *match* por W.O., correspondiéndole cero (0) puntos en dicha partida y/o *match*.

- **MÍNIMO NÚMERO DE JUGADORES PARA INICIAR EL *MATCH* Y PÉRDIDA POR W.O.:**

- Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con un (01) jugador para iniciar el *match*. Caso contrario, el equipo perderá por W.O. Dos (02) *matches* perdidos por W.O. determinarán la eliminación definitiva del equipo infractor.

- **LISTA DE LOS JUGADORES ANTES DE INICIAR EL *MATCH*:**

- En cada partida, el capitán de cada equipo deberá presentar una lista con los dos (02) jugadores que participarán, enumerados del uno (01) al dos (02), antes del inicio del partido.
- En caso de no presentar la lista en el tiempo establecido, los equipos estarán obligados a jugar con los 02 primeros tableros del orden presentado y perderán el punto en caso que alguno de los tableros indicados no estuviese presente.

- **MÉTODOS DE DESEMPATE:**

- **Etapas eliminatorias:**

En caso de empate en puntos al finalizar la partida entre dos o más equipos que compiten por clasificar a la fase semifinal, se aplicarán los siguientes criterios para determinar su posición final en orden de prioridad descendente:

Sistema todos contra todos:

- *Match* ganado: 2 puntos
- *Match* empatado: 1 punto
- *Match* perdido: 0 puntos
- Desempate Sonnenbor Berger para la Olimpiada de Kanthy Mansysk
- Mayor número de partidas ganadas
- Mayor número de partidas ganadas con piezas negras

Sistema Suizo:

- *Match* ganado: 2 puntos
- *Match* empatado: 1 punto
- *Match* perdido: 0 puntos

- Desempate Sonnenbor Berger para la Olimpiada de Kanthy
- Mansysk
- Bucholz Mediano 2 (sin dos resultados)
- Sonneborn-Berger

○ **Etapla semifinal y final:**

En caso de empate en la partida, se llevará a cabo un nuevo encuentro con un formato de Ajedrez Blitz, en el que cada jugador contará con 10 minutos para toda la partida. Si persiste la igualdad, cada equipo seleccionará a un representante y, mediante un sorteo de colores previo (el ganador del sorteo elige el color), los dos representantes jugarán una única partida de “muerte súbita” (“Armagedón”). En esta partida, el jugador de blancas tendrá 6 minutos mientras que el jugador de negras contará con 5 minutos para toda la partida. En caso de tablas, el equipo cuyo jugador lleva las piezas negras se clasificará.

● **DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:**

- Está prohibido ingresar a la sala de juego con teléfonos celulares. Si un deportista ingresa a la sala de juego con su celular, perderá la partida al inicio de la misma.
- Si un equipo se retira antes de cumplir con el 50% de los encuentros o *matches* programados, su puntaje será anulado y no se tomará en cuenta para el cómputo final.
- Los equipos serán representados por un delegado o capitán de equipo (puede ser un jugador participante) debidamente documentado, cuyo papel durante las competencias será básicamente administrativo. Entre sus funciones están:
 - Entregar dentro del tiempo previsto una lista escrita con los nombres de los dos jugadores de su equipo que participarán en cada ronda
 - Firmar la planilla de resultados al final de la ronda

Los derechos del capitán de equipo son:

- En presencia del árbitro, el capitán tiene derecho a avisar a un jugador de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas o para abandonar una partida. Debe limitarse a dar una información breve, basada solamente en circunstancias relacionadas con el *match*.

Las prohibiciones del capitán de equipo son:

- El capitán deberá abstenerse de toda intervención durante el juego. No deberá dar información a un jugador sobre la posición del tablero o consultar a cualquier otra persona sobre el estado de la partida, al igual que los jugadores que están sujetos a las mismas prohibiciones.

- El capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento del jugador.
- Para cualquier situación no contemplada en estas bases, la competencia se regirá por las normas vigentes establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y las Leyes del Ajedrez vigentes a partir del 2018.
- Cualquier reclamo deberá ser presentado por escrito en el recinto de juego al árbitro de la competencia hasta 5 minutos después de finalizada la ronda. **La decisión del árbitro será inapelable.**
- Es obligatorio que los jugadores utilicen los polos correspondientes a su unidad antes del inicio de las partidas; caso contrario, perderán sus partidas.
- Se utilizará el programa Swiss Manager para el control técnico y administrativo del campeonato.

BASES DE CARRERA

- **DEL RECORRIDO:**

- Damas: la distancia es 2.5 km
- Varones: la distancia es 2.5 km

- **DE LA COMPETENCIA Y CANTIDAD DE PARTICIPANTES POR EQUIPOS:**

- La carrera se dividirá en cuatro categorías:
 - Damas hasta 40 años.
 - Damas desde 41 años.
 - Varones hasta 40 años.
 - Varones desde 41 años.
- Para la inscripción de los competidores, se deberá entregar una lista con máximo cinco (05) participantes por categoría, pero el día de la competencia sólo podrán participar dos (02) de los inscritos previamente, que se deberán registrar el mismo día de la competencia.

- **DÍA, HORARIOS Y LUGAR:**

- La carrera se realizará el sábado 10 de octubre.
- Se realizarán cuatro partidas:
 - 9:30 a.m. Damas hasta 40 años
 - 10:00 a.m. Damas desde los 41 años
 - 10:30 a.m. Varones hasta los 40 años
 - 11:00 a.m. Varones desde los 41 años
- Los participantes deberán estar 40 minutos antes de su partida acercándose a la mesa de registro con su documento de identidad, para la verificación correspondiente. La mesa se encontrará en la zona de concentración.
- La carrera se realizará en la pista de salud y el punto de concentración serán los jardines de FARES.

- **DEL PUNTAJE:**

El puntaje se otorgará del 20 al 1 para las 20 mejores marcas registradas por categoría, las mismas que se sumarán al puntaje global del equipo. Será siempre mayor el puntaje para quienes lleguen primero que los demás. Determinando el puntaje global mayor del equipo, se determinará el puntaje final de la disciplina en juego.

- **DEL REGLAMENTO INTERNACIONAL DE ATLETISMO:**

Puntuación, según el art. 168°, N°8, Letras:

- Al término de la carrera, los jueces determinarán los puestos de los participantes de cada equipo y sumarán los puntos según los puestos de quienes clasifican.
- Al efectuar la suma de los puntos, se tomará en cuenta el puntaje de los cuatro (4) participantes por equipo.

BASES DE FULBITO DAMAS, VARONES Y MÁSTER VARONES

- **DE LA ORGANIZACIÓN:**

- El Comité organizador tendrá a su cargo la designación de los árbitros y mesa de control.
- Cualquier falta no especificada en las presentes bases, la Comisión Técnica y de Justicia se encargará de evaluar y sancionar al equipo o deportistas que cometieron la infracción.

- **SANCIONES:**

- Por suplantación de uno o más jugadores en cualquier etapa del campeonato (clasificatoria, semifinal o final), el equipo quedará eliminado de esta disciplina.
- En caso de recibir una tarjeta roja directa, el jugador sancionado quedará inhabilitado para participar en el próximo partido, pudiendo además aplicarse una suspensión por más fechas según la gravedad de la falta.
- La acumulación de dos tarjetas amarillas inhabilita al jugador a la siguiente fecha en cualquier etapa del campeonato: clasificatoria, semifinal o final.
- Por agresión física o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
- Cualquier falta no especificada en las presentes bases, el Comité Técnico y de Justicia se encargará de evaluar y sancionar al equipo o deportistas que cometieron la infracción.
- Si un equipo queda descalificado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado.

- **DE LOS EQUIPOS:**

- Cada equipo deberá completar la ficha de registro con los nombres de los deportistas que los representarán en los juegos. Se podrá inscribir un máximo de 25 y un mínimo de 8 deportistas.
- 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”.
- **Importante:** presentada la ficha con la documentación, se confirmará la inscripción en un máximo de dos días útiles. De haber una observación en la inscripción, se podrá modificar si está dentro del plazo que se puede realizar la inscripción.

- A considerar:
 - Al inicio de cada partido se deberá llenar la ficha de registro, la cual será entregada antes del partido por el responsable de la mesa de control y deberá ser devuelta antes del inicio del partido. Dicha información es la que se colocará en la planilla de juego. Ahí se tiene que contemplar nombres completos y DNI del participante, así como el número de camiseta con la que va a jugar.
 - No se puede repetir números.
 - El equipo que inicia el partido estará compuesto por seis (06) jugadores, de los cuales uno (01) será el arquero o arquera. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados como lo señalan las bases generales de la Copa PUCP 2026.

- **DE LOS JUGADORES:**

- Deberán estar uniformados. Se considera uniformado:
 - Camiseta del mismo color y diseño con numeración no repetida.
 - Canilleras (la organización pondrá a disposición, en calidad de préstamo, 06 pares de canilleras por equipo en cada partido).
 - Uso de zapatillas deportivas.
 - El arquero o arquera debe usar una camiseta de color diferente a la de los miembros de su equipo en campo.
 - En caso de que los colores entre ambos equipos o la camiseta del arquero sean similares a las del equipo contrario o a la del árbitro, se utilizarán chalecos para facilitar la diferenciación de los jugadores, sin que esto sea susceptible a reclamo.
- El arquero o arquera podrá cambiar su puesto con otro jugador de campo. El jugador de campo que pasa a ser arquero podrá colocarse la camiseta de arquero, pero en la planilla se contemplará el número con el que empezó el partido. En el caso de que el arquero se convierta en jugador de campo, no utilizará la camiseta del jugador que lo sustituyó. Deberá colocarse la camiseta de su equipo con una numeración que no se repita.

- **INSCRIPCIÓN:**

- Se debe presentar en físico, junto con la ficha de registro, los documentos de identidad. Cabe señalar que todos los deportistas que son incluidos en cada partido deberán haber sido inscritos a través del formulario enviado por correo electrónico antes del inicio de la competencia.

- A la hora del encuentro se podrán inscribir un máximo de 15 deportistas por equipo.

- **DE LA COMPETENCIA:**

- De los partidos:
 - Se jugarán dos (2) tiempos.
 - Cada tiempo de juego durará:
 - Fulbito varones: 20 minutos corridos
 - Fulbito damas y fulbito máster: 15 minutos corridos
 - Habrá un descanso entre cada tiempo de 5 minutos.
 - En caso de empate, se lanzarán 03 tiros penales cortos por equipo de manera alternada. Dichos lanzamientos podrán ser ejecutados por cualquiera de los deportistas que finalizaron el partido en cancha. De continuar la igualdad, se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador.
 - Tener en cuenta que, antes de iniciar la ejecución de los tiros penales, ambos equipos deberán tener la misma cantidad de deportistas; en caso no exista igualdad, el equipo que tenga mayor cantidad de jugadores deberá excluir los necesarios para que exista una paridad en la cantidad.
- Del sistema de clasificación:
 - Se determinará según el número de equipos inscritos en la reunión de delegados.
 - Se priorizará que todos los equipos jueguen al menos dos partidos.

En caso de empate de puntos en la etapa clasificatoria entre dos o varios equipos, los criterios de desempate serán en el siguiente orden de prioridad:

- Mayor diferencia de goles
 - Mayor número de goles a favor
 - Los puntos obtenidos en el partido entre los equipos que se encuentran empatados
 - Sorteo
- Del puntaje:
 - Ganador: 4 puntos
 - Ganador por penales (etapa clasificatoria): 3 puntos

- Perdedor por penales (etapa clasificatoria):1 punto
- Perdedor: 0 puntos
- W.O.: tendrá 0 puntos y 3 goles en contra

● **DE LOS PARTIDOS:**

- Los cambios son ilimitados y deberán realizarse cuando el balón esté detenido y el árbitro autorice.
- Juegan seis (06) deportistas, incluido el arquero o arquera. Se requiere un mínimo de cuatro (04) deportistas para iniciar un partido, de lo contrario será W.O.
- Se dará por finalizado un partido antes que termine el tiempo de juego señalado si en el campo de juego quedan menos de cuatro (04) deportistas (lesión o expulsión).
- Cuando un jugador es expulsado deberá salir del terreno de juego y no podrá estar en la banca de suplentes.
- Los goles serán anotados desde cualquier parte del campo de juego.
- Los saques de lateral serán con las manos y los de córner se harán con los pies. No es válido el gol que se realice de un saque lateral y que vaya directo al arco sin un toque previo de algún jugador, pero si es válido en el caso de los saques de esquina.
- Los tiros libres directos serán con barrera (se colocará a 3 metros del balón).

● **FALTAS TÉCNICAS - REGLAS DE JUEGO:**

- Se sancionará con un tiro libre indirecto desde el sitio donde ocurrió la infracción cuando el arquero o arquera recibe el balón con las manos luego de que uno de sus compañeros le haya hecho un pase.
- El área es el único lugar donde el arquero podrá utilizar las manos y no podrá demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego.
- El jugador tiene 4 segundos para ejecutar una falta luego del silbato del árbitro (tiro libre directo o indirecto, saque lateral o de esquina, así como los tiros de penal). Si pasa de ese tiempo, saca el otro equipo.
- El arquero tiene 4 segundos para poder reanudar el juego, es decir, no tener posesión del balón; si pasa del tiempo mencionado, se realizará un tiro libre indirecto en contra.
- El entrenador o integrante del cuerpo técnico, inscrito en la planilla de juego, que ha sido expulsado o descalificado no podrá permanecer en el banco de suplentes.
- Solo podrán estar en la banca de suplentes los deportistas y comando técnico debidamente inscritos antes del inicio del partido.
- Es potestad del árbitro expulsar a cualquier espectador fuera del recinto deportivo siempre que él considere que está teniendo una conducta incorrecta

o utilizando palabras fuera de lugar o insultos. El tiempo será detenido hasta que la persona se retire y, terminado el partido, el árbitro tendrá que incluir en su informe las causas que ocasionaron dicha expulsión.

- Si el árbitro considera que el color de los equipos es similar o genera confusión, el Comité organizador brindará chalecos al equipo que, luego del sorteo entre capitanes, haya perdido. Los chalecos serán entregados sólo a los deportistas que han sido inscritos para ese partido y se encuentren correctamente uniformados. Al finalizar el juego, deberán devolver los chalecos.
- Si un saque de esquina es mal ejecutado, sacará el arquero del equipo contrario.
- Si el arquero realiza un mal saque durante el juego, se cobrará un saque lateral a favor del equipo contrario.
- Es obligatorio que los jugadores tengan canilleras y medias largas.

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 regirá 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.

BASES DE VÓLEY MIXTO

- **INSCRIPCIONES:**

- La inscripción de los jugadores en la planilla de juego se realizará 10 minutos antes de cada encuentro deportivo ante la mesa de control.
- Cada equipo participante podrá inscribir, dentro del plazo establecido, un equipo de veinticinco (25) jugadores como máximo, y ocho (8) jugadores como mínimo.
- Para el inicio de cada encuentro deportivo, deberán estar presentes en el campo, al menos, cuatro (04) jugadores por equipo, de los cuales como máximo pueden ser tres (03) damas y, como mínimo, debe presentarse un (01) varón.
- A partir del sexto participante, podrá haber un máximo de tres (03) jugadores varones.
- Se podrán inscribir un máximo de doce (12) jugadores por equipo antes de cada encuentro.
- Los jugadores se presentarán al campo diez (10) minutos antes de la programación de su encuentro deportivo, declarándose el W.O. después del tiempo establecido y del llamado del árbitro principal.
- Los jugadores deberán presentarse al campo de juego uniformados, con el polo característico de su equipo y la numeración respectiva de cada participante.
- 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”.
-

- **DE LA COMPETENCIA:**

- En la fase clasificatoria, se jugarán sets de veinte (20) puntos cada uno. Para ser declarado ganador, deberá ganar dos (02) sets consecutivos o alternados.
- En Cuartos de Final, Semifinal y Final, se jugarán sets de veinticinco (25) puntos cada uno. Para ser declarado ganador, deberá ganar dos (02) sets consecutivos o alternados.

➤ Los puntajes para esta disciplina son los siguientes:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido perdido: 1 puntos
- Partido perdido por W.O: 0 puntos

- En el caso de ganar un partido por W.O., el puntaje será de veinte (20) a cero (0) en ambos sets.
 - En caso de empate durante el juego de un set ganado por cada equipo, se jugará un tercer set a 15 puntos. Este se jugará bajo el sistema Rally Point, con una diferencia mínima de dos (2) puntos.
 - El campeonato se jugará con las reglas de juego internacionales aprobadas por la F.I.V.B.
- Cuando hay empate entre dos o más equipos en la tabla general, se acude, en primer término, al coeficiente de sets y luego al coeficiente de puntos.
 - Los denominados "líberos", que son opcionales, deberán jugar con una camiseta de otro color, que los distinga y con otro número diferente a los demás jugadores en lista. Nunca se debe modificar la regla de máximo de 3 hombres en cancha.
 - En caso de que el sexto jugador sea el "líbero" y renuncie a esta condición para completar el sexteto, podrá salvar el W.O. (siempre y cuando tenga el mismo color de uniforme de su equipo), pero no volverá a ser "líbero".

● **DE LA CONDUCTA:**

- Los jugadores participarán y colaborarán con la organización de la disciplina deportiva, con una conducta adecuada.
- Los partidos serán conducidos por un árbitro principal, quien es la máxima autoridad dentro del encuentro deportivo y sus decisiones son inapelables.
- Cada encuentro deportivo contará con una mesa de control, donde los delegados acompañarán durante todo el encuentro deportivo al juez de mesa, para indicarle los cambios, los tiempos y las observaciones.

BASES DE BÁSQUET MIXTO

- **DE LA ORGANIZACIÓN:**

- La preinscripción se realizará antes del inicio del torneo, y se podrán inscribir un máximo de veinticinco (25) jugadores y un mínimo de ocho (08) por equipo. Solo podrán participar los jugadores que hayan sido preinscritos.
- 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”.
- **Importante:** los equipos estarán integrados por 05 jugadores de los cuales por lo menos 02 deberán ser una dama. Para poder iniciar el partido, se podrá hacer con 04 jugadores y deberá haber por lo menos 01 dama.

- **DEL PUNTAJE:**

El puntaje será el siguiente:

- Partido ganado: 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- WO: 0 puntos

- **DE LA COMPETENCIA:**

- El control y arbitraje serán designados por la Comisión Técnica y de Justicia.
- Los únicos que pueden hacer reclamos serán los delegados y/o capitán, y se hará al dorso de la planilla de juego una vez finalizado el partido.
- Se podrán inscribir un máximo de doce (12) jugadores por equipo antes de cada encuentro.
- El sistema de competencia se definirá en la reunión de delegados.
- Se jugarán los partidos:
 - Estos constan de 02 tiempos de 16 minutos divididos en cuartos de 08 minutos de tiempo corrido.
 - Se contará con 01 minuto de descanso entre cada cuarto y un medio tiempo de 04 minutos.
 - Cada equipo tendrá derecho a solicitar un (01) minuto de tiempo muerto en cada cuarto, sin posibilidad de acumular estos.
 - El reloj se detendrá en cada minuto muerto solicitado por el capitán o quien se inscriba como entrenador. Además de en los tiros libres.
 - Solo en la zona ofensiva, el árbitro indicará la habilitación para reiniciar el juego o dará el bautizo, dependiendo que sea uno o dos jueces.

- En caso de empate en la etapa eliminatoria, se definirá según el Reglamento Actual Internacional FIBA.
- Todos los integrantes del equipo deberán estar con el polo que identifica a su equipo y short o bermuda. Solo se permitirá el uso de pantalón de buzo para las damas en caso así lo solicite.
- En caso de expulsión de uno o más jugadores del campo de juego, la sanción será automáticamente de una (01) fecha de suspensión, y se puede aumentar el número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta.
- Las demás sanciones se aplicarán de acuerdo con las bases generales de los juegos.
- Cualquier punto no contemplado en las bases específicas será resuelto por el Comité Técnico y de Justicia.
- El delegado de cada equipo deberá acudir con un mínimo de 10 minutos antes de cada partido para presentar en mesa la relación de jugadores con sus respectivos DNI.

BASES DEL SHOW DE TALENTOS

Fecha: 23/10/2026

Hora: 3 p.m.

Lugar: Polideportivo PUCP

• PRESENTACIÓN DE UNIDADES

- Los equipos deberán elegir un tipo de presentación artística para la noche de talentos y debe tener las siguientes características:
 - El número presentado deberá reflejar la categoría de baile en cualquiera de las siguientes opciones: folclore peruano (Costa, Sierra y Selva), baile moderno o imitación musical.
 - El número presentado deberá ser un baile grupal y deberá ser realizado por un grupo mínimo de 10 personas y un máximo de 20 personas. Este deberá ser mixto.
 - Solo se aceptará el cambio de participantes por motivos de salud o de fuerza mayor, debidamente justificado y sustentado por el delegado general, al Comité organizador.
- El orden de las presentaciones será establecido por sorteo en la 2da reunión de delegados.
- El delegado de disciplina deberá acercarse a la mesa de control de la Comisión Técnica y de Justicia, antes de su turno asignado para el desfile, con los DNI de los participantes de la presentación para su respectiva validación con la lista de inscritos.
- El número, tendrá una duración mínima de 3 minutos y máxima de 5 minutos. Para efectos del control del tiempo asignado, un cronómetro aparecerá en la pantalla donde se proyecta la presentación.
- El control del inicio de la presentación será responsabilidad del Equipo de Producción del show de talentos.
- Cada equipo deberá entregar a los representantes del Comité organizador, en la fecha que se coordine en la segunda reunión de delegados, lo siguiente:
 - Pista musical con la que se presentará el número.
 - Reseña del número, que incluya el nombre de la danza y una breve descripción del baile (máximo 50 palabras). El documento será entregado al maestro de ceremonia para la presentación de la danza al inicio de la misma.
 - Pautas y requerimientos generales para la presentación, dentro de lo especificado por la organización.

- **DE LA COMPETENCIA**

- El puntaje de calificación para la presentación será del 1 al 10 para cada uno de los siguientes criterios:
 - Coordinación
 - Grado de dificultad de la coreografía
 - Calidad Interpretativa
 - Temática
 - Vestuario
 - Cumplimiento del tiempo asignado (eliminación directa)
 - Grupos mixtos

- **DEL PUNTAJE**

- El puntaje final de cada equipo será brindado por el jurado al final del desfile.
- El equipo que acumule mayor cantidad de puntaje será el ganador de la actividad adjudicándose el puntaje de 100 puntos, al segundo 80 y así sucesivamente de acuerdo a las Bases Generales de la Copa PUCP.

- **DEL JURADO**

- El jurado estará conformado por tres integrantes, quienes serán personas invitadas por la DGTH en virtud de su experiencia profesional en el campo de la danza y/o presentaciones artísticas.
- La decisión del jurado será inapelable.

- **IMPORTANTE**

- Este es un evento institucional que congrega a gran parte de la comunidad universitaria, la cual se rige por el Reglamento Unificado de Procedimientos Disciplinarios.
- Se contará con personas responsables de mantener el orden y evaluar el comportamiento de cada delegación.

ACTIVIDADES EXTRAS

- **Semana de la movilidad sostenible PUCP 2026**

- La semana del 15 al 22 de setiembre se desarrollará la “Semana de la Movilidad Sostenible PUCP 2026”
- Por dicha semana se realizará una bicicleteada, el día: domingo 20 de setiembre.
- Si por lo menos 05 integrantes del equipo participan en la bicicleteada, el equipo obtendrá 02 puntos en el puntaje general final.
- La condición para obtener el puntaje asignado es tener a los 05 ciclistas, si se tienen menos, no se otorgará dicho puntaje.
- El delegado o sub delegado deberá informar hasta el 9 de octubre las 5 personas de su equipo que participaron en la bicicleteada.

- **Cursos de capacitación de Seguridad y Salud en el Trabajo (SST) y Hostigamiento Sexual Laboral (HSL)**

- Los cursos estarán disponibles en la plataforma EXA
- Si por lo menos 50 integrantes inscritos del equipo finalizan los cursos de Seguridad y Salud en el Trabajo (4 cursos) y Hostigamiento Sexual Laboral (1 curso) hasta la fecha 8 de octubre del 2026 se otorgarán 4 puntos en el puntaje general final.
- El delegado o sub delegado deberá informar hasta el 9 de octubre las 50 personas de su equipo que completaron las 4 capacitaciones de SST y la capacitación de HSL.