



COLEGIO DE INGENIEROS DEL PERÚ

**CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CUSCO  
COMISIÓN DEPORTIVA**



**OLIMPIADAS DEPORTIVAS  
INTER CAPITULOS**

**“COPA CIP CUSCO 2024”**

**BASES OFICIALES  
(2024)**



## GENERALIDADES

### CAPITULO I

#### OBJETIVOS

Fomentar el deporte y estrechar vínculos deportivos y fraternos entre colegas ingenieros participantes, amigos y familiares.

### CAPITULO II

#### ORGANIZACIÓN

**Art. 1.** Las olimpiadas deportivas Inter Capítulos Profesionales COPA CIP CUSCO 2024, es organizado por el Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco. El Comité de Organización está conformado por la Comisión Deportiva de Torneos y Eventos del Colegio Profesional de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco y la convocatoria de participación será lanzada el día SABADO 13 DE ABRIL DEL 2024 por la página web del CIP Cusco y las redes sociales, adjuntando las presentes bases y planilla de inscripción.

**Art. 2.** Las olimpiadas deportivas tendrán la participación de equipos en las diferentes disciplinas:

1. **FULBITO**

CATEGORÍA LIBRE (sin restricciones)

CATEGORIA MASTER (Año de nacimiento a partir de 1984) y

CATEGORIA SUPER MASTER (Año de nacimiento a partir de 1974).

2. **VÓLEY DAMAS** categoría LIBRE,

3. **BÁSQUET VARONES** categoría LIBRE

4. **AJEDREZ DAMAS Y VARONES**

5. **PING PONG DAMAS Y VARONES**

6. **FRONTON DAMAS Y VARONES**

7. **BILLAR** (modalidad 3 bandas)

**Art. 3.** Los participantes sin distinción de genero de las disciplinas deportivas y categorías están obligados a cumplir con todas las disposiciones establecidas en las bases generales, las mismas que regirán el desarrollo de la presente competición.

**Art. 4.** Las olimpiadas deportivas están conformadas por las disciplinas de Fulbito, Vóley, Básquet, Ajedrez, Frontón, Billar y Ping Pong que se desarrollará en el Complejo Deportivo del Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco, ubicado en la Urb. Larapa Grande A1 Distrito de San Jerónimo.

**Art. 5.** En esta oportunidad habrá la participación de 14 Capítulos del CIP CD Cusco donde se tiene las actividades de conformación de grupos o series con la convocatoria de reuniones previas con los Delegados Deportivos de cada Capítulo, el Comité de Justicia y el Comité Organizador, programación de las fechas deportivas así como inauguración, clausura y premiación de las Olimpiadas Deportivas COPA CIP CUSCO 2024 de acuerdo al siguiente cronograma:

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| 1. Lanzamiento de convocatoria de la Olimpiadas COPA CIP 2024:   | sábado 13 de abril    |
| 2. Primera reunión presencial de delegados y Comité Organizador: | miércoles 17 de abril |
| 3. Segunda reunión presencial de delegados y Comité Organizador: | miércoles 24 de abril |
| 4. Primera fecha deportiva:                                      | sábado 27 de abril    |
| 5. Inauguración de la Olimpiadas COPA CIP 2024:                  | sábado 04 de mayo     |
| 6. Segunda fecha deportiva:                                      | sábado 04 de mayo     |
| 7. Tercera fecha deportiva:                                      | sábado 11 de mayo     |
| 8. Cuarta fecha deportiva:                                       | domingo 19 de mayo    |
| 9. Final y Semifinal de Olimpiadas COPA CIP 2024:                | sábado 25 de mayo     |
| 10. Clausura y Premiación de Olimpiadas COPA CIP 2024:           | sábado 08 de junio    |



El fixture será confeccionado por el Comité Organizador, no pudiendo modificarse hasta el final del evento (salvo justificación validada por el Comité Organizador). Siendo el término de “CAMPEONATO” utilizado en adelante para todas las disciplinas deportivas.

El campeonato será de acuerdo al fixture confeccionado por el Comité Organizador hasta el final del campeonato, aplicándose las Reglas de Juego de la FIFA- FIVB- FIBA-FDPA-FIF. y el horario del inicio de los encuentros de las disciplinas deportivas de Fútbol, Básquet y Vóley comenzará en las horas que la comisión indique según al fixture y capítulos inscritos.

**Art. 6.** La ceremonia de INAUGURACION DE LA COPA CIP 2024 será el SABADO 04 DE MAYO a horas 10:00 am con la segunda fecha con los encuentros de fútbol, vóley y básquet en el Complejo Deportivo del Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco en Urb. Larapa Grande A1 – San Jerónimo y una ceremonia de confraternización de colegas ingenieros. El torneo se jugará los sábados y en algunos casos domingos según la necesidad de los encuentros en horarios fijados por la organización.

**Art. 7.** Las inscripciones de la lista de los participantes de los capítulos de ingeniería, por cada disciplina colectiva tendrán un plazo hasta el MIERCOLES 24 DE ABRIL del presente año. Luego se consolidará y verificará toda la información de capítulos inscritos e inicio de los encuentros de la PRIMERA FECHA el SABADO 27 DE ABRIL. La última reunión de delegados de todos los Capítulos se realizará el día MARTES 30 DE ABRIL para coordinar los preparativos de la Gran Inauguración de las Olimpiadas COPA CIP CUSCO 2024.

**Art. 8.** La programación fixture de todas las disciplinas deportivas y categorías se realizará mediante los criterios de la comisión organizadora, para llegar a jugar las finales en la fecha establecidas de todo el torneo. Cada equipo tendrá como máximo 15 jugadores(as) inscritos.

#### **DE LOS PARTICIPANTES INGENIEROS:**

**Art. 9.** Para la presente Olimpiadas Deportivas Intercapítulos COPA CIP CUSCO 2024, todos los capítulos presentarán una relación de integrantes debidamente COLEGIADOS Y HABILITADOS antes de dar inicio al campeonato por equipo y podrán participar un total de 06 jugadores en cancha en las disciplinas de fútbol libre, fútbol master, fútbol supermaster y vóley así como 5 jugadores en básquet en las disciplinas colectivas.

**Art. 10.** Los equipos participantes deberán inscribir a sus deportistas con los siguientes documentos:

- ✓ Planilla de inscripción del equipo con los datos consignados según modelo.
- ✓ Copia del DNI.

La Planilla de inscripción tendrá el carácter de Declaración Jurada y estará firmado obligatoriamente por el Presidente de cada Capítulo de Ingeniería y el respectivo delegado de la disciplina.

### **CAPITULO III**

#### **DE LOS RECLAMOS**

**Art. 11.** Los delegados y/o capitanes son los únicos autorizados para presentar los reclamos que consideren pertinentes y realizar el pago de S/ 30.00 (TREINTA SOLES) ante la Comisión Organizadora CIP CUSCO para el inicio de dicho trámite y/o reclamo en todas las disciplinas deportivas y categorías.

**Art. 12.** Los reclamos procederán al término del partido y deberán efectuarse en el dorso de la Planilla de Juego por el delegado o capitán del equipo, antes de la firma del presidente de mesa al cierre de la Planilla de Juego. Una vez procedido de esta manera, el Comité Organizador no aceptará reclamos posteriores de ningún tipo que conciernen al desarrollo del partido jugado.

**Art. 13.** Los reclamos podrán efectuarse al dorso de la planilla firmados por el delegado o capitán y deberá ser ampliado en un informe por escrito que sustente dicho reclamo dentro de las cuarenta y ocho (48) horas de terminado el partido, adjuntando las pruebas fehacientes ante la Comisión de Justicia, de presentarse el escrito sin pruebas, se desestimará el reclamo. En todo caso, la planilla deberá ser siempre firmada por el



delegado o capitán del equipo al momento de recoger los documentos de identidad.

**Art. 14.** En caso un equipo considere que el rival utilizó a un jugador inscrito ilegalmente, podrá presentar un reclamo al Comité en el dorso de la Planilla de Juego. El equipo implicado en la supuesta falta, después de ser notificado (vía telefónica o por mail), tendrá plazo de setenta y dos (72) horas posteriores a la notificación para presentar la documentación solicitada por el Comité Organizador vía su Comisión de justicia. En caso no la presente, perderá el o los puntos ganados, y al equipo rival se le otorgarán los puntos.

**Art. 15. No se aceptarán reclamos por las fallas de apreciación de los árbitros.** Los reclamos serán atendidos y resueltos por el Comité Organizador mediante su Comisión de Justicia siendo definitivas no estando sujetas a reclamos, revisiones, reconsideraciones ni apelaciones.

## **DE LAS SANCIONES**

**Art. 16.** Los Deportistas y/o delegados que sean sancionados con descalificación, estarán impedidos de jugar y/o representar a su equipo, durante el siguiente partido, salvo decisión de la Comisión de Justicia, que de acuerdo a la gravedad o magnitud de la falta podrá sancionar con más de una fecha e inclusive retirar al jugador infractor. La aplicación de este artículo comprende el comportamiento del deportista dentro y fuera del campo de juego.

**Art. 17.** La descalificación no anula la acumulación de tarjetas amarillas obtenidas con anterioridad.

**Art. 18.** Serán suspendidos con una fecha de juego, los deportistas que hayan acumulado dos (2) amonestaciones y/o una (1) tarjeta roja. El castigo será cumplido en el partido siguiente al de la recepción de las tarjetas. El costo por descalificación por dos (2) tarjetas amarillas acumuladas será de S/ 30.00 y la expulsión de S/ 50.00. En todas las disciplinas deportivas y categorías. Si el jugador (a) suspendido (a) no realiza el pago correspondiente a la sanción NO podrá jugar el partido siguiente a la fecha de suspensión. Para la semifinal y final se anulará los acumulados de tarjetas amarillas y rojas.

**Art. 19.** Está prohibido el ingreso de los hinchas al campo de juego, ocasionando agresiones y/o faltas al espíritu deportivo, previa evaluación del árbitro y en caso de que ello ocurra se suspenderá el partido por falta de garantías arbitral y deportivas y su equipo será sancionado dándole ganador a su contrario, si el hecho se repite el equipo será separado del campeonato.

## **CAPITULO IV**

### **DE LA COMISIÓN DE JUSTICIA**

**Art. 20.** La Comisión de Justicia es el órgano encargado de velar por el correcto cumplimiento de las presentes Bases Generales FIFA- FIVB-FIBA-FDPA y estará conformada por 03 (TRES) miembros elegidos por la Asamblea del Consejo Departamental Cusco del CIP.

**Art. 21.** Será autónomo en sus funciones y basarán sus decisiones en las normas de las presentes Bases, para resolver los reclamos planteados y establecer las sanciones correspondientes.

## **CAPITULO V**

### **DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

**ÚNICA:** El Comité Organizador de las Olimpiadas Deportivas COPA CIP CUSCO 2024 se reserva el derecho de opinión ante adversidades de Jugadores y/o Equipos, derivándolo al Comité de Justicia.



## CAPITULO VI

### DISPOSICIONES FINALES

**PRIMERA:** Las reglas de juego serán las mismas usadas por la FIFA- FIVB-FIBA-FDPA-FDPPF

**SEGUNDA:** La única regla no considerada será la posición adelantada.

**TERCERA:** Los delegados y capitanes de los equipos participantes deberán velar por el correcto desempeño de sus deportistas a fin de evitar actos de violencia e indisciplina fomentándose en cada momento la caballerosidad y armonía entre los participantes.

**CUARTA:** En el caso ocurra alguna situación que no esté estipulada en este reglamento, se tomará en cuenta el reglamento FIFA- FIVB-FIBA-FDPA-FDPPF

**QUINTA:** Los aspectos no contemplados en las presentes BASES serán resueltos por el Comité Organizador quien podrá realizar las modificaciones que el caso requiera para un mejor desarrollo del Torneo.

## CAPITULO VII

### PREMIOS:

Campeón:	01 Copa Campeón	15 Medallas*
Sub-Campeón:	01 Copa Sub-Campeón	15 Medallas*
Tercer lugar:		15 Medallas*

(\*) La premiación se hará según la relación o planilla de inscritos

### COSTO DE INSCRIPCION:

Las olimpiadas deportivas COPA CIP 2024, por ser una actividad deportiva organizada por el Colegio de Ingenieros del Perú no habrá costo de inscripción de ningún Capitulo de Ingeniería



## **BASES DISCIPLINA: FULBITO SEIS (06)**

### **CAPITULO I**

#### **DE LA PARTICIPACIÓN**

**Art. 1.** Categoría Libre (sin restricciones), Master (año de nacimiento a partir de 1984) y súper master (año de nacimiento a partir de 1974). Los cambios serán de la siguiente forma: Categoría Libre (hasta 6 sustituciones), Master (reingreso libre), Súper master (reingreso libre). Para el inicio de juego tendrá como mínimo 5 jugadores en campo en todas las categorías.

**Art. 2.** En la Ficha de Inscripción, los delegados, podrán inscribir a quince (15) jugadores como máximo hasta la fecha de cierre de inscripciones. Así también solo se puede inscribir un jugador por categoría y/o disciplina a excepción de ajedrez.

**Art. 3.** En cada partido, el equipo podrá hacer jugar y/o hacer uso de cualquier jugador inscrito.

**Art. 4.** Los equipos que no hayan completado la inscripción de los quince (15) jugadores, no podrán incrementar esta cantidad una vez iniciado el torneo.

**Art. 5.** Los jugadores suspendidos y/o expulsados no podrán ser cambiados de la lista original presentada hasta cumplir con su castigo.

**Art. 6.** Una vez entregado la respectiva ficha de inscripción de los jugadores, no podrán realizar cambio o modificación alguna de su lista original, ni podrán completar su lista hasta la finalización del torneo.

**Art. 7.** Todo equipo participante debe designar a un delegado titular y suplente para que lo represente en las reuniones de delegados.

**Art. 8.** El **DNI físico**, es el único documento de identidad válidos para que los jugadores puedan participar en el campeonato. Ningún jugador podrá entrar a la cancha sin la presentación previa del documento indicado que certifique su identidad. Caso contrario el equipo perderá automáticamente los puntos y el equipo rival se hará acreedor a los tres (3) puntos y un marcador de 2 a 0. Si este último hubiera logrado una mejor diferencia de goles, ésta se mantendrá.

### **CAPITULO II**

#### **LOS EQUIPOS**

**Art. 9.** Los equipos se presentarán correctamente uniformados, con todo los implemos deportivos para salvaguardar su integridad del jugador (02 canilleras obligatorio). Los uniformes serán entregados por su Capítulo. Se tendrá flexibilidad de uniformes solo en la primera fecha del campeonato.

**Art. 10.** Los equipos presentarán una **LISTA IMPRESA** de jugadores inscritos con 10 (diez) minutos antes de cada partido, que no podrá ser modificada una vez iniciado el encuentro.

**Art. 11.** Un jugador no podrá jugar para dos (2) equipos en el mismo torneo, si lo hiciera o suplantara a otro jugador el equipo que cometió la falta perderá automáticamente los puntos y el equipo rival se hace acreedor a los tres (3) puntos y un marcador de 2 a 0. Si este último hubiera logrado una mejor diferencia de goles, ésta se mantendrá.



### CAPITULO III

#### **LOS DELEGADOS**

**Art. 12.** Son los únicos autorizados a presentar reclamos en las diferentes disciplinas deportivas y categorías que consideren pertinentes a la mesa de control y a la Comisión de Justicia respectivamente. Con el pago único de S/ 30.00 para el inicio de dicho trámite.

**Art. 13.** Los datos consignados por los delegados en la ficha de inscripción y de los documentos entregados, se considerarán veraces y serán de su exclusiva responsabilidad.

**Art. 14.** No habrá acuerdo de delegados para modificar las fechas y horarios de los partidos y se respetará absolutamente el fixture elaborado por el Comité Organizador.

**Art. 15.** El delegado está facultado para fungir de entrenador según la disponibilidad de personas allegadas al equipo, sin perjuicio que la Dirección Técnica pueda ser encomendada a otra persona.

### CAPITULO IV

#### **DE LA PUNTUACIÓN**

**Art. 17.** Para efectos de la clasificación de los equipos, la puntuación será como sigue:

- a) Tres (3) puntos para el equipo ganador.
- b) Uno (1) punto para los equipos empatados.
- c) Cero (0) puntos para el equipo perdedor.

**Art. 18.** En el caso que un equipo haya ganado su partido por W.O. se le otorgarán tres (3) puntos, con dos (2) goles a favor y cero (0) en contra.

### CAPITULO V

#### **DEL SISTEMA DEL CAMPEONATO LIBRE, MASTER Y SUPERMASTER**

**Art. 19.** Según los equipos inscritos en FULBITO LIBRE, MASTER Y SUPER MASTER se desarrollarán partidos en la modalidad de CONFORMAR 3 SERIES según el número de Capítulos inscritos luego todos contra todos dentro de cada serie, clasificando los DOS (2) y clasificando los dos (2) mejores terceros para luego enfrentarse directamente con la modalidad de eliminación simple, se disputara la semifinal y final con el mismo sistema de juego de eliminación simple. Si persistiera el empate en esta etapa de semifinal y final se decidirá al ganador mediante la tanda de tres (3) penales por equipo, si continuase la paridad, cada equipo ejecutará un penal más hasta que resulte un equipo ganador.

Los tiros desde el punto de penal deberán efectuarse alternadamente. En caso de empate en la tabla de posiciones se tomará las reglas usadas por la FIFA, es decir: se aplicará solo para la primera fase de grupos de todos contra todos tomando en consideración los siguientes criterios según prelación:

- ✓ Mejor diferencia de goles.
- ✓ Más goles a favor.
- ✓ Menos goles en contra.
- ✓ Equipo que tenga más números de partidos ganados.
- ✓ Si persiste el empate, clasificará el equipo que haya ganado en su respectivo encuentro.
- ✓ En caso de que el partido haya quedado empatado se tomara en cuenta tarjetas amarillas y rojas.

#### **Tiempo de juego y otros.**

- ✓ En todas las categorías se jugará el tiempo de 20 x 20 minutos, con 3 minutos de descanso.
- ✓ Los goles serán desde la media cancha pasando la línea central.



- ✓ Toda falta se reanuda con un saque lateral.
- ✓ Por la cantidad de partidos que hubiera, se dejará los 5 minutos de descanso, siendo el cambio inmediato.
- ✓ En cada partido los equipos presentaran sus balones de Futbol a la mesa de control, para que el Árbitro vea por conveniente con que balón se inicia el partido.

## CAPITULO VI

### SANCIONES

**Art. 20.** Las sanciones se consideran de la siguiente forma:

- a) La tarjeta amarilla será acumulable. Dos (2) significará suspensión para el siguiente partido.
- b) La sanción con tarjeta roja directa, no elimina las tarjetas amarillas.
- c) Si un jugador recibe en el mismo partido una tarjeta amarilla y luego una tarjeta roja directa; la tarjeta amarilla irá para el conteo general de tarjetas amarillas y la tarjeta roja lo suspende por una fecha, salvo que, por la gravedad de la falta y el informe de árbitro, la Comisión de Justicia del Comité Organizador determine una sanción mayor.
- d) Si un jugador recibe una tarjeta amarilla y en el mismo partido recibe una segunda tarjeta amarilla que obliga a una tarjeta roja "indirecta" por doble amonestación; esta última (la tarjeta roja) invalida las dos tarjetas amarillas previas y solo se contabilizará la tarjeta roja.
- e) La tarjeta roja directa será suspensión inmediata por una (1) fecha, salvo que, por la gravedad de la falta y el informe del árbitro, la Comisión de Justicia del Comité Organizador determine una sanción mayor.
- f) La reincidencia (tarjeta roja directa) será dos (2) fechas de suspensión, salvo que, por la gravedad de la falta y el informe del árbitro, la Comisión de Justicia del Comité Organizador determine una sanción mayor.
- g) Los árbitros no permitirán el juego fuerte ni la mala intención teniendo que ser enérgicos para evitar la violencia dentro del encuentro.
- h) **En caso de agresión directa, la suspensión será mínimo de tres (3) fechas** y el caso será evaluado por El Comité, teniendo en cuenta el informe del Árbitro. **En caso de reincidencia, el jugador será expulsado del campeonato.**
- i) Toda conducta antideportiva será evaluada por El Comité.
- j) **En caso un equipo pierda dos (2) partidos por W.O., se le sancionará excluyéndolo del campeonato**, otorgándose los puntos necesarios al rival de turno de manera automática sin necesidad de programación en la fecha correspondiente.
- k) Una vez finalizada la primera etapa o fase, a los jugadores, cuyos equipos clasifiquen para la segunda fase, etapa semifinal, **se les borrarán del cómputo las Tarjetas Amarillas más no las Tarjetas Rojas.**
- l) Las decisiones adoptadas por el Comité Organizador y su Comisión de Justicia son definitivas y no están sujetas a reclamos, revisiones ni apelaciones.
- m) El jugador y/o delegado que agrediere al árbitro por cualquier circunstancia, será expulsado del torneo.
- n) El equipo que haga jugar a un jugador suspendido, por cualquiera de las causas indicadas en las presentes Bases Generales, será sancionado con la pérdida de los puntos y al equipo rival se le otorgarán los tres (3) puntos y un marcador de 2 a 0 a favor.

**Art. 21.** Los deportistas y/o delegados que sean sancionados con descalificación, estarán impedidos de jugar y/o representar a su equipo, durante el siguiente partido, salvo decisión de la Comisión de Justicia, que de acuerdo a la gravedad o magnitud de la falta podrá sancionar con más de una fecha e inclusive retirar al jugador infractor. La aplicación de este artículo comprende el comportamiento del deportista dentro y fuera del campo de juego.

**Art. 22.** La descalificación no anula la acumulación de tarjetas amarillas tenidas con anterioridad.

**Art. 23.** Serán suspendidos con una fecha de juego, los deportistas que hayan acumulado dos (2) amonestaciones y una (1) tarjeta roja. El castigo será cumplido en el partido siguiente al de la recepción de las tarjetas. El costo por descalificación por dos (2) tarjetas amarillas acumuladas será de S/ 30.00 y la expulsión de S/ 50.00. Todo pago se realizará en la semana hasta un día antes de la siguiente fecha para su





participación, en las oficinas de la Comisión Organizadora del CIP Cusco. Si el jugador (a) suspendido (a) no realiza el pago correspondiente a la sanción NO podrá jugar el partido siguiente a la fecha de suspensión.

**Art. 24.** Está prohibido el ingreso de los hinchas al campo de juego, ocasionando agresiones y/o faltas al espíritu deportivo, previa evaluación del árbitro y en caso de que ello ocurra se suspenderá el partido por falta de garantías arbitral y deportivas y su equipo será sancionado dándole ganador a su contrario, si el hecho se repite el equipo será separado del campeonato.

## **CAPITULO VII**

### **DE LOS RECLAMOS**

**Art. 25.** Los delegados y/o capitanes son los únicos autorizados para presentar los reclamos que consideren pertinentes y realizar el pago de S/ 30.00 (TREINTA SOLES) en las oficinas de la Comisión Organizadora para el inicio de dicho trámite y/o reclamo en todas las disciplinas deportivas y categorías.

**Art. 26.** Los reclamos procederán al término del partido y deberán efectuarse en el dorso de la Planilla de Juego por el delegado o capitán del equipo, antes de la firma del presidente de mesa al cierre de la Planilla de Juego. Una vez procedido de esta manera, el Comité Organizador no aceptará reclamos posteriores de ningún tipo que conciernen al desarrollo del partido jugado.

**Art. 27.** Los reclamos podrán efectuarse al dorso de la planilla firmados por el delegado o Capitán y deberá ser ampliado en un informe por escrito que sustente dicho reclamo dentro las cuarenta y ocho (48) horas de terminado el partido, adjuntando las pruebas fehacientes ante la Comisión de Justicia, de presentarse el escrito sin pruebas, se desestimará el reclamo. En todo caso, la planilla deberá ser siempre firmada por el delegado o Capitán del equipo al momento de recoger los documentos de identidad.

**Art. 28.** En caso un equipo considere que el rival utilizó a un jugador inscrito ilegalmente, podrá presentar un reclamo al Comité en el dorso de la Planilla de Juego. El equipo implicado en la supuesta falta, después de ser notificado (vía telefónica o por mail), tendrá plazo de setenta y dos (72) horas posteriores a la notificación para presentar la documentación solicitada por el Comité Organizador vía su Comisión de justicia. En caso no la presente, perderá el o los puntos ganados, y al equipo rival se le otorgarán los tres (3) puntos y dos (2) goles a favor y cero (0) en contra.

**Art. 29.** No se aceptarán reclamos por las fallas de apreciación de los árbitros.

**Art. 30.** Los reclamos serán atendidos y resueltos por el Comité Organizador mediante su Comisión de Justicia siendo definitivas no estando sujetas a reclamos, revisiones, reconsideraciones ni apelaciones.

## **CAPITULO VIII**

### **DE LA COMISIÓN DE JUSTICIA**

**Art. 31.** La Comisión de Justicia es el órgano encargado de velar por el correcto cumplimiento de las presentes Bases Generales FIFA- FIVB-FIBA-FDPA y estará conformada por 03 (tres) miembros del Colegio de Ingenieros del Perú designados por el Consejo Departamental del Colegio de Ingenieros del Perú.

**Art. 32.** Será autónomo en sus funciones y basarán sus decisiones en las normas de las presentes Bases, Bases Generales de la FPF y FIFA para resolver los reclamos planteados y establecer las sanciones correspondientes.



**CAPITULO IX**

**DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

**Art. 33.** El Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco se reserva el derecho de inscripción de Jugadores y/o Equipos.

**CAPITULO X**

**DISPOSICIONES FINALES**

**Art. 34.** Las reglas de juego serán las mismas usadas por la FIFA.

**Art. 35.** La única regla no considerada será la posición adelantada.

**Art. 36.** Los delegados y capitanes de los equipos participantes deberán velar por el correcto desempeño de sus jugadores a fin de evitar actos de violencia e indisciplina fomentándose en cada momento la caballerosidad y armonía entre los participantes.

**Art. 37.** En el caso ocurra alguna situación que no esté estipulada en este reglamento, se tomará en cuenta el reglamento de la Federación Peruana de Fútbol y FIFA siendo evaluada por El Comité.

**Art. 38.** Los aspectos no contemplados en las presentes BASES serán resueltos por el Comité Organizador quién podrá realizar las modificaciones que el caso requiera para un mejor desarrollo del Torneo.

Comisión Organizadora.



## **BASES DISCIPLINA: VOLEY DAMAS**

### **CAPITULO I**

#### **DE LOS PARTICIPANTES**

**Art. 1.** Podrán participar todos los equipos y jugadoras (categoría libre) debidamente inscritos, acreditados y avalados por su respectivo Presidente de Capitulo ante la comisión organizadora. La acreditación de los deportistas se deberá realizar a través de una ficha de inscripción con un máximo de 15 deportistas.

### **CAPITULO II**

#### **DEL SISTEMA DE JUEGO**

**Art. 2.** Según los equipos inscritos se desarrollarán los partidos en la modalidad de conformación de grupos de 4 capítulos así jugarán todos contra todos de cada grupo, donde se clasificarán los DOS (2) primeros lugares y terceros para completar las siglas pares (8) para enfrentarse directamente con el sistema de eliminación simple. Los ganadores pasaran directo a la final para Campeón y Subcampeón y los perdedores jugaran por el tercer y cuarto lugar.

**Art. 3.** Cada partido se jugará a ganar dos sets bajo el sistema Federación Peruana de Vóley y los reglamentos de la federación internacional de Vóley.

**Art. 4.** Un set es ganado por aquel equipo que alcanza primero los 25 puntos con un mínimo de 2 puntos de diferencia.

**Art. 5.** El partido es ganado por aquel equipo que gana dos sets, siendo dos sets a cero o dos sets a uno

**Art. 6.** De producirse un empate en sets, se jugará un tercer set de 15 puntos.

**Art. 7.** El tiempo máximo de espera para presentarse a la cancha para el primer partido de la fecha, será de 10 minutos contados a partir de la hora programada para la fecha, después de transcurrido este tiempo se dará como ganador al equipo que esté presente correctamente en la cancha.

Para los siguientes partidos de la fecha, los equipos deberán presentarse a la cancha en la hora de su programación o inmediatamente concluido el partido anterior, no habrá tiempo de tolerancia caso contrario se declara ausente a los equipos.

**Art. 8.** El puntaje a usarse en la competencia al ser el sistema de juego todos contra todos, se aplicará este tipo de Reglamentación para dar valor a los set ganados.

Respecto a los puntos quedará de esta manera:

- ✓ Equipo ganador 2x0 = 3 puntos
- ✓ Equipo ganador 2x1 = 2 puntos
- ✓ Equipo perdedor 1x2= 1punto
- ✓ Equipo perdedor 0x2 = 0 puntos

**Art. 9.** Se podrán hacer los cambios que cada equipo crea conveniente por un máximo de 6 cambios por set.

**Art. 10.** Para la iniciación del partido de vóley, es necesario tener como mínimo seis (6) jugadoras en cancha.

**Art. 11.** Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados para su identificación, con su camiseta enumerada por ambos lados, short y medias, la capitana se identificará con una cinta debajo del número en el pecho en la camiseta.

**Art. 12.** Antes de cada partido la capitana y/o delegado de cada equipo deberá de presentar a la mesa de



control la **RELACION IMPRESA** de las jugadoras para el partido, consignando el nombre completo y número de camiseta, acompañado del DNI físico de cada deportista (ningún otro documento).

**Art. 13.** En cada partido los equipos presentarán sus balones de Vóley a la mesa de control para que el Árbitro vea por conveniente con cuál de ellos se empieza el juego.

**Art. 14.** El entrenador de cada equipo podrá solicitar 2 tiempos normales por set.

**Art. 15.** No se permitirá ningún tipo de interrupción de juego como para secar la Cancha, amarrarse las zapatillas u otra situación similar, a menos que el Árbitro lo disponga.

**Art. 16.** Al inicio y final de cada encuentro, las capitanas de ambos equipos se tienen que acercar a la mesa de control para firmar el acta del partido, primero para dar conformidad a la composición de su equipo y luego para dar conformidad al resultado final del encuentro, de existir una observación en el partido, la capitana deberá:

- Solicitar al primer árbitro durante el partido la autorización para realizar la observación en la planilla de juego al final del partido
- La observación será exclusivamente sobre faltas técnicas en el encuentro, mas no de las faltas de apreciación del árbitro.

**Art. 17.** Cualquier duda o controversia que pudiera presentarse a lo largo del Campeonato y que no están contempladas en las presentes bases y Reglamento serán evaluadas, revisadas y decididas por el comité de justicia, con el informe arbitral como opinión al respecto, cuyo fallo es inapelable y al cual se deben de someter todos los equipos.

### **CAPITULO III**

#### **DE LOS RECLAMOS Y SANCIONES.**

**Art. 18.** Los delegados y/o capitanes son los únicos autorizados para presentar los reclamos que consideren pertinentes y realizar el pago de S/ 30.00 (TREINTA SOLES) en las oficinas de la Comisión Organizadora para el inicio de dicho trámite y/o reclamo en todas las disciplinas deportivas y categorías.

**Art. 19.** Los reclamos podrán efectuarse al dorso de la planilla firmados por el delegado o Capitán y deberá ser ampliado en un informe por escrito que sustente dicho reclamo dentro las cuarenta y ocho (48) horas de terminado el partido, adjuntando las pruebas fehacientes ante la Comisión de Justicia, de presentarse el escrito sin pruebas, se desestimará el reclamo. En todo caso, la planilla deberá ser siempre firmada por el delegado o Capitán del equipo al momento de recoger los documentos de identidad. La misma que se elevara a la Comisión de Justicia, quienes se reunirán y emitirán su fallo, los cuales serán definitivos e inapelables. No se admitirán reclamos presentados fuera de este plazo.

#### **LAS SANCIONES.**

**Art. 20.** Los deportistas y/o delegados que sean sancionados con descalificación, estarán impedidos de jugar y/o representar a su equipo, durante el siguiente partido, salvo decisión de la comisión de justicia, que de acuerdo a la gravedad o magnitud de la falta podrá sancionar con más de una fecha e inclusive retirar al jugador infractor. La aplicación de este artículo comprende el comportamiento del deportista dentro y fuera del campo de juego.

**Art. 21.** La descalificación no anula la acumulación de tarjetas amarillas tenidas con anterioridad.

**Art. 22.** La sanción para cualquier miembro del equipo será de acuerdo a la escala de sanciones contemplados en el reglamento de la FIVB.

- El costo por expulsión de un miembro del equipo será de S/ 30.00
- El costo por descalificación de un miembro del equipo será de S/ 50.00 y será suspendido por una



## CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CUSCO COMISIÓN DEPORTIVA

fecha.

- La cancelación de los montos por expulsión y descalificación se realizará en las oficinas de la Comisión Organizadora durante la semana hasta antes de la siguiente fecha programada caso contrario, el deportista no podrá participar.

**Art. 23.** Está prohibido el ingreso de los hinchas al campo de juego, ocasionando agresiones y/o faltas al espíritu deportivo, previa evaluación del árbitro y en caso de que ello ocurra se suspenderá el partido por falta de garantías arbitral y deportivas y su equipo será sancionado dándole ganador a su contrario, si el hecho se repite el equipo será separado del campeonato.

### CAPITULO IV

#### DE LA COMISIÓN DE JUSTICIA

**Art. 24.** La Comisión de Justicia es el órgano encargado de velar por el correcto cumplimiento de las presentes Bases Generales FIFA- FIVB-FIBA-FDPA y estará conformada por 03 (tres) miembros designados por el Consejo Departamental del Colegio de Ingenieros del Perú.

**Art. 25.** Será autónomo en sus funciones y basarán sus decisiones en las normas de las presentes Bases, Bases Generales de la FIVB para resolver los reclamos planteados y establecer las sanciones correspondientes.

### CAPITULO V

#### DISPOSICIONES FINALES:

**PRIMERO:** Todos los equipos que participen en el presente campeonato se comprometen en acatar todas las Disposiciones Generales y Bases contenidas en el presente documento.

**SEGUNDO:** Cualquier punto no contemplado en las presentes disposiciones serán resueltas por la Comisión Organizadora o Comisión de justicia en lo que fuera pertinente.

**TERCERO:** Cualquier punto no contemplado reglamentariamente será resueltas de acuerdo al reglamento FIVA.

**CUARTO:** Los aspectos no contemplados en las presentes BASES serán resueltos por el Comité Organizador quién podrá realizar las modificaciones que el caso requiera para un mejor desarrollo del Torneo.

Comisión Organizadora.



## **BASES DISCIPLINA: BASQUET VARONES**

### **CAPITULO I**

#### **DE LA ORGANIZACIÓN**

Art. 1. El campeonato tiene como finalidad la reactivación deportiva y promover el desarrollo deportivo en la ciudad de Cusco.

#### **SISTEMA DE JUEGO**

Art. 2. Se jugará bajo la modalidad de todos contra todos, clasificarán los cuatro (4) primeros, para jugar los playoffs de semifinales de la siguiente manera: uno (1) con cuatro (4) y dos (2) con tres (3), los ganadores de disputarán el primer y segundo lugar y los perdedores del playoff de semifinales jugarán por el tercer y cuarto lugar.

### **CAPÍTULO II**

#### **DE LAS INSCRIPCIONES**

Art. 3. Los equipos podrán inscribirse con el comité organizador indicando como último día de inscripción el día MIÉRCOLES 24 DE ABRIL del presente año, se debe adjuntar la relación de los jugadores los cuales contendrán nombres y apellidos completo, número de matrícula.

Por acuerdo de delegados, se podrá inscribir un jugador de sexo femenino de manera opcional, bajo la condición de que podrá participar solo una mujer en cancha. Así mismo los delegados que presenten en su lista de inscripción de una mujer, deberá llenar una declaración jurada exceptuando de responsabilidades a los organizadores en caso la deportista sufriera algún tipo de contacto que ocasione golpes, lesión leve o fuerte dentro de la disputa del encuentro deportivo

### **CAPÍTULO III**

#### **DE LOS JUGADORES**

Art. 4. Las categorías permitidas a participar en el presente campeonato será Categoría Libre.

Art. 5. En caso que haya un jugador que rompa las reglas del campeonato, será retirado del mismo sin derecho a reclamo.

### **CAPITULO IV**

#### **Vestuario o Vestimenta.**

Art. 6. Con respecto al uniforme, deberá respetar el reglamento FIBA; camiseta, medias y short.

Art. 7. En cancha siempre deberá haber un jugador mayor de 40 años todo el tiempo que dure el partido, caso contrario se dará WO al equipo que incumpla esta disposición.

Art. 8. Se podrá iniciar el encuentro con el mínimo de 5 (cinco) jugadores, cumpliendo el requisito establecido en el Art. 7, caso contrario se perderá por WO.

Art. 9. Cada equipo deberá llevar su propio balón de baloncesto y entregar a la mesa de control.

### **CAPÍTULO V**

#### **DEL CAMPEONATO**

Art. 10. El presente campeonato dará inicio el día sábado 27 de abril del 2024

Art. 11. El escenario deportivo del campeonato será en el Complejo Deportivo del Colegio de Ingenieros del



Perú – Consejo Departamental Cusco (Urb. Larapa A-1 San Jerónimo.)

### **CAPÍTULO VI**

#### **LA PUNTUACIÓN**

Art. 12. Se otorgará dos (2) puntos al ganador del partido, un (1) punto al perdedor y cero ( 0 ) puntos el WO.

Art. 13 En el caso de igualdad de puntos se considerará ganador según la medida de coeficiente (diferencia de cestos a favor y en contra acumulados)

### **CAPÍTULO VII**

#### **HORARIO Y DURACIÓN.**

Art. 14. Los partidos se llevarán a cabo los días sábados desde las 14:00 horas en las instalaciones ya indicadas.

Art. 15. Los equipos deberán llegar 10 (diez) minutos antes de su encuentro programado. (presentar de manera obligatoria los DNI de los colegiados inscritos para el encuentro, como máximo 12 inscritos en planilla), en la mesa de jueces habrá un folder con la relación de jugadores inscritos por cada colegio profesional.

Art. 16. En caso de tardanza de algún equipo se esperará los diez (10) minutos reglamentarios de la hora programada, en caso no lleguen, se procederá a declararlos ausentes y perderán por WO.

Art. 17. Se jugará cuatro tiempos reglamentarios, cada uno de 10 minutos, el primer y segundo tiempo será con el cronometro de forma corrida, el tercer y cuarto tiempo serán según normas FIBA (contemplando las paralizaciones cada vez que salga el balón, tiros libres y otros contemplados según reglamento), en caso de empate, los tiempos suplementarios serán de cinco (5) minutos, bajo los mismos lineamientos tercer y cuarto tiempo.

Art. 18. Para los play-off los cuatro tiempos será reglamentario según FIBA (cronometrado).

### **CAPÍTULO VIII**

#### **ARBITRAJE Y CANCHA**

Art. 19. Los encuentros deportivos del presente campeonato serán dirigidos o llevados por los profesionales, dos jueces de basquetbol y un apuntador caso contrario no se dará inicio al encuentro pactado.

### **CAPITULO IX**

#### **LOS RECLAMOS**

Art. 20. Los delegados y/o capitanes son los únicos autorizados para presentar los reclamos que consideren pertinentes y realizar el pago de S/ 30.00 (treinta soles) en las oficinas de Comisión organizadora para el inicio de dicho trámite y/o reclamo en todas las disciplinas deportivas y categorías.

Art. 21. Los reclamos podrán efectuarse al dorso de la planilla firmados por el delegado o Capitán y deberá ser ampliado en un informe por escrito que sustente dicho reclamo dentro las cuarenta y ocho (48) horas de terminado el partido, adjuntando las pruebas fehacientes ante la Comisión de Justicia, de presentarse el escrito sin pruebas, se desestimaré el reclamo. En todo caso, la planilla deberá ser siempre firmada por el delegado o Capitán del equipo al momento de recoger los documentos de identidad.

La misma que se elevara a la Comisión de Justicia, quienes se reunirán y emitirán su fallo, los cuales serán definitivos e inapelables. No se admitirán reclamos presentados fuera de este plazo.



### **CAPÍTULO X**

#### **SANCIONES FALTAS**

Art. 22. Aquel jugador que sea expulsado por acumulación de faltas no será sancionado con descanso de la siguiente fecha; en caso que un jugador sea expulsado por descalificación violenta será sancionado mediante la evaluación de la comisión de justicia analizando y teniendo como medio analítico el informe del árbitro.

Art. 23 Si existiera expulsión por agresión física de un jugador a otro jugador u otro miembro del colegiado de árbitros e incluidos entrenadores, esta será sancionada con la expulsión definitiva de todo campeonato posterior que organice el Colegio de Ingenieros del Perú.

Art. 24. Está prohibido el ingreso de los hinchas al campo de juego, ocasionando agresiones y/o faltas al espíritu deportivo, previa evaluación del árbitro y en caso de que ello ocurra se suspenderá el partido por falta de garantías arbitrales y deportivas y su equipo será sancionado dándole ganador a su contrario, si el hecho se repite el equipo será separado del campeonato.

Art. 25. Con respecto a la sanción en caso de indisciplina con los jueces de cada encuentro; el jugador que atente contra la integridad física y mental de los jueces del encuentro será expulsados del campeonato y el equipo será sancionado con la pérdida de puntos más una multa de 10% de una UIT previa evaluación del comité de justicia.

### **CAPÍTULO XI**

#### **DE LA COMISIÓN DE JUSTICIA.**

Art. 26. La Comisión de Justicia es el órgano encargado de velar por el correcto cumplimiento de las presentes Bases Generales y estará conformada por tres (3) , miembro del Colegio de ingenieros del Perú designados por el Consejo Departamental Cusco del Colegio de Ingenieros del Peru.

Art. 27. Será autónomo en sus funciones y basarán sus decisiones en las normas de las presentes Bases, Bases Generales de la FIBA para resolver los reclamos planteados y establecer las sanciones correspondientes.

### **CAPITULO XII**

#### **DISPOSICIONES FINALES.**

PRIMERO: Todos los equipos que participen en el presente campeonato se comprometen en acatar todas las Disposiciones Generales y Bases contenidas en el presente documento.

SEGUNDO: Cualquier punto no contemplado en las presentes disposiciones serán resueltas por la Comisión.

TERCERO: Cualquier punto no contemplado reglamentariamente será resueltas de acuerdo al reglamento FIBA.

CUARTO: Los aspectos no contemplados en las presentes BASES serán resueltos por el Comité Organizador quién podrá realizar las modificaciones que el caso requiera para un mejor desarrollo del Torneo.





**DECLARACIÓN JURADA  
LIBERACIÓN DE RESPONSABILIDADES Y CONVENIO DE NO ENTABLAR  
ACCIÓN LEGAL, DEPORTIVA O ADMINISTRATIVA**

Yo,....., de nacionalidad ....., identificada con DNI ....., afiliada al Colegio de ..... Por la presente Libera de responsabilidad al Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco en su calidad de organizadores de las Olimpiadas Deportivas Inter capítulos COPA CIP CUSCO 2024, conviene en no entablar acción legal, deportiva o administrativa alguna en contra de ella como resultado de mi participación en las Olimpiadas Deportivas Inter capítulos COPA CIP CUSCO 2024 en la categoría y disciplina inscrita.

Manifiesto que conozco que existen riesgos y peligros, y estoy de acuerdo en asumirlos al participar en este campeonato.

Así mismo los datos asentados en la presente son ciertos y cualquier omisión en los mismos, así como la responsabilidad derivada de ello, es única, exclusivamente de quien lo suscribe y del capítulo profesional al cual pertenezco.

La presente se expide para los efectos legales y administrativos a que haya lugar, en Cusco, ..... de ..... del 2024

\_\_\_\_\_  
Nombre y Firma del Presidente del Colegio Profesional

\_\_\_\_\_  
Nombre, Firma y huella dactilar del deportista participante

Comisión Organizadora.



# BASES DISCIPLINA: AJEDREZ DAMAS Y VARONES

## CAPITULO I

### DEL ORGANIZADOR:

**Art. 1.**

El Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco, organizará el torneo de ajedrez, en la categoría Absoluto. El campeonato se realizará en las instalaciones del Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental Cusco, ubicado en la Urb. Larapa Grande A1 Distrito de San Jerónimo.

## CAPITULO II

### DE LOS PARTICIPANTES:

**Art. 2.** Podrán participar todos los ingenieros colegiados y habilitados en el CIP CUSCO e inscribirse con el Comité Organizador indicando como último día de inscripción el día MIÉRCOLES 24 DE ABRIL del presente año.

## CAPITULO III

### DEL PUNTAJE:

**Art. 3.** Para determinar la ubicación de los equipos la puntuación será la sumatoria de los puntos obtenidos en todo el campeonato. Individualmente se considerará:

- a. Por partida ganada un punto.
- b. Por partida tablas ½ punto.
- c. Por partida perdida cero puntos.
- d. Para el participante que no asista se le declarara perdedor por W.O. (cero puntos en la ronda correspondiente)

Un participante deberá jugar más del 50% de sus partidas para ser considerado en el cuadro final con sus respectivos puntajes.

## CAPITULO IV

### DURACION DEL TORNEO

**Art. 4.** La competencia se llevará a cabo el sábado 11 de mayo desde las 3 pm hasta acabar la competencia.

Día	Ronda	Hora
Sábado 11 de mayo	Primera Ronda	3:00 – 4:00 p.m.
	Segunda Ronda	4:00 – 5:00 p.m.
	Tercera Ronda	5:00 – 6:00 p.m.
	.....	.....
	.....	.....
	Septima Ronda	Hasta acabar



**CAPITULO V**

**SISTEMA DE JUEGO**

**Art. 5.** Los equipos jugarán el sistema de juego Suizo (07 rondas, utilizando el programa SwissManager).

**RITMO DE JUEGO SISTEMA SUIZO:** Se jugará a 7 rondas con un ritmo de juego de 20 minutos más 5 segundos de incremento por cada jugador.

En caso de empate en puntaje para los 03 primeros lugares en la ubicación final entre dos equipos el desempate será de la siguiente manera:

- a. Se jugará una partida adicional otorgándole a cada jugador 05 minutos a finish.
- b. En caso de persistir el empate se jugará partidas a muerte súbita 5 minutos para las fichas blancas y 4 minutos para las negras; en el que las fichas negras ganan con el empate. previo sorteo de colores.
- c. Para los demás puestos de clasificación se tomará los siguientes desempates técnicos:

- Sistema Suizo:
  - Resultado particular
  - Mayoría de partidas con negras
  - Bucholz con ajuste FIDE

**TOLERANCIA DE W.O:** Será de 10 minutos

**DISPOSICIONES FINALES**

- ✓ Sera declarado ganador del torneo el jugador que acumule la mayor cantidad de puntos y/o producto del desempate que se indica en el artículo 5.
- ✓ El ganador será declarado como CAMPEON DE LAS OLIMPIADAS DEPORTIVAS INTER CAPÍTULOS COPA CIP CUSCO 2024, así mismo será reconocido como ganador a su respectivo capitulo.
- ✓ El Campeón, Subcampeón y Tercer lugar clasificaran al Campeonato Nacional del Colegio de Ingenieros del Perú en la Etapa Zonal que se realizara en Cusco.
- ✓ El árbitro aplicará las sanciones de acuerdo a las Leyes del ajedrez vigentes de la FIDE.
- ✓ El delegado y/o el entrenador presentará una relación de jugadores 15 minutos antes del inicio de cada ronda, Caso contrario se continuará con la primera relación. La alteración de la relación del orden de jugadores por parte del entrenador o delegado será sancionada con la perdida de todo el equipo. El árbitro sancionara al equipo que incumpla esta norma.
- ✓ El entrenador, delegado y público que incurra en falta al árbitro, es sancionado con la expulsión de la sala de juego por todo el campeonato.
- ✓ El entrenador y/o delegado que interviene durante la partida en algún reclamo será sancionado con la expulsión de la sala de juego por todo el campeonato.
- ✓ Está terminantemente prohibido el uso de celulares y/o aparatos similares en la mesa de juego para jugadores; La sanción será la siguiente:  
Para jugadores que incurran en dicha falta perderá inmediatamente la partida bajo ninguna apelación.
- ✓ Todo lo no previsto en la presente base se recurrirá al reglamento de la FIDE.

Comisión Organizadora.



## BASES DISCIPLINA: FRONTON

### CAPITULO I

#### Art. 1. GENERALIDADES

- SEDE** : LOCAL DEL COMPLEJO DEPORTIVO DEL CIP CUSCO
- MODALIDAD** : SINGLES Y DOBLES
- PARTICIACION:** ABIERTA – COLEGIADO Y HABILITADOS DEL CIP CUSCO
- INSCRIPCION** : GRATUITA.
- FECHAS** : SÁBADO 25 DE MAYO DEL 2024.
- HORA DE INICIO:** 09.00 HORAS.
- INSCRIPCION** : LOCAL INSTITUCIONAL DEL CIP CD CUSCO
- WHATSAPP** : ING. KELVIN FERNANDEZ ROZAS 969956891

### CAPITULO II

#### Art. 2. DE LA ORGANIZACIÓN:

El CIP CUSCO tiene el agrado de incorporar e implementar esta gran disciplina olímpica a las Olimpiadas Deportivas COPA CIP CUSCO 2024 siendo organizador de nuestro I TORNEO DE PALETA FRONTÓN que se llevara a cabo el día: SÁBADO 25 DE MAYO DE 2024, en las instalaciones del COMPLEJO DEPORTIVO del Local Institucional del Consejo Departamental Cusco del CIP, sito en Urb. Larapa A-1 San Jerónimo.

### CAPITULO III

#### Art. 3. DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todos los ingenieros colegiados y habilitados en el CIP CUSCO e inscribirse con el Comité Organizador indicando como último día de inscripción el día MIÉRCOLES 24 DE ABRIL del presente año. Estarán presentes los deportistas varones o mujeres de los diferentes capítulos pertenecientes a la institución.

### CAPITULO IV

#### Art. 4. DE LAS MODALIDADES Y CATEGORÍAS:

El Torneo se desarrollará en Modalidad de INDIVIDUAL Y DOBLES a simple eliminación en las siguientes categorías:

**MODALIDAD INDIVIDUAL:**

- Singles Libre

### CAPITULO V

#### Art. 5. DE LA ELABORACION DEL FIXTURE

La fecha límite y cierre de inscripciones será el día MIÉRCOLES 24 DE ABRIL. La elaboración del fixture se efectuará el jueves 02 de mayo en las instalaciones del CIP - CUSCO.



**CAPITULO VI**

**Art. 6. DEL DESARROLLO DEL CAMPEONATO:**

1. Los partidos se llevarán a cabo bajo el sistema de eliminación simple.
2. **Modalidad Singles:** Los partidos de las etapas eliminatorias se jugarán al mejor de tres sets a 15 puntos por set. Sólo en la final se jugará al mejor de cinco sets.
3. Cada deportista podrá participar sin distinción de sexo, varón o mujer.
4. El ganador de cada partido arbitrará el siguiente partido.
5. Los partidos se jugarán acatando el Reglamento Oficial de Juego de Paleta Frontón vigente de la Federación Deportiva Peruana de Paleta Frontón.
6. Cualquier imprevisto durante el desarrollo del evento será resuelto por el Comité de Disciplina o Comité de Justicia.

**CAPITULO VII**

**Art. 7. EL COMITÉ DE JUSTICIA:**

Si hubiera algún asunto a tratar relacionado con actitudes de indisciplina o de atentado a las normas de convivencia y respeto mutuo en la sede del CIP - CUSCO, se activará el Comité de Justicia integrado por miembros designados por la Asamblea Departamental CIP CUSCO. Este Comité tiene facultades para suspender del campeonato a cualquier jugador y hacer conocimiento de la falta a su capítulo de origen. Las decisiones se tomarán por mayoría simple.

**CAPITULO VIII**

**Art. 8. DE LA PREMIACION:**

1. TROFEO para el CAMPEON y Medalla de Oro
2. TROFEO para el SUB-CAMPEON y Medalla de Plata
3. Medalla de Bronce
4. La fecha de premiación será el 08 de junio del 2024.

Cusco, abril del 2024.

COMITÉ ORGANIZADOR



## BASES DISCIPLINA: BILLAR A 3 BANDAS

### CAPITULO I

#### Art. 1. GENERALIDADES

<b>MODALIDAD</b>	:	3 BANDAS INDIVIDUAL
<b>PARTICIPACION:</b>		ABIERTA – COLEGIADOS Y HABILITADOS DEL CIP CUSCO
<b>INSCRIPCION</b>	:	GRATUITA HASTA EL 24 DE ABRIL
<b>FECHA</b>	:	SÁBADO 25 DE MAYO DEL 2024.
<b>HORA DE INICIO:</b>		14:00 HORAS.
<b>INSCRIPCION</b>	:	LOCAL INSTITUCIONAL DEL CIP CD CUSCO
<b>WHATSAPP</b>	:	ING. HERMENSON G. QUISPE CCORI 982208013

### CAPITULO II

#### Art. 2. SISTEMA DEL CAMPEONATO:

1. El Campeonato se realizará con el número de participantes inscritos, **DEPORTISTAS INSCRITOS DE LOS DIFERENTES CAPITULOS HABILITADOS DEL COLEGIO DE INGENIEROS**. Máximo 30 participantes.
2. Los grupos de la primera etapa se conformarán por 3 deportistas dependiendo el número de participantes, los mismos que serán ubicados por sorteo.
3. Los deportistas se enfrentarán en la Primera Etapa, bajo el sistema; **TODOS CONTRA TODOS**. (2 vs 3, 1 vs ganador, 1 vs perdedor), al ganador por partida se le otorgara 2 puntos y por empate 1 punto. Se jugará a 20 carambolas o 25 entradas.
4. El número de clasificados por cada grupo a la Segunda Etapa, se determinará según el número de grupos y participantes inscritos, que será comunicado por el Comité Organizador.
5. Para ordenar a los clasificados se considerará:
  - a) Ubicación
  - b) Puntos de la Primera Etapa
  - c) Promedio General de la Primera Etapa
  - d) Promedio Particular de la Primera Etapa e. Serie mayor
6. Criterios en caso de Empate para ordenar a los deportistas: (etapa de grupos)
  - a) Promedio General
  - b) Promedio Particular
  - c) Serie mayor
  - d) Segunda serie mayor
7. En la **Segunda Etapa**; de eliminación directa, se utilizará el sistema SNAKE para ubicar a los clasificados en el Cuadro de Llaves.
8. El Campeonato se jugará a 25 carambolas
9. Las partidas serán con un límite de 30 Entradas.
10. La Semifinal se jugará a 25 carambolas sin límite de entradas.
11. La Final se jugará a 30 carambolas sin límite de entradas.
12. En la fase de grupos en caso de empate se otorgará un punto a cada deportista, en la etapa de



eliminación directa en caso de empate la partida se definirá por penales.

13. \*\*Solo en el caso que el deportista que juega con bola blanca complete su número de carambolas, el deportista que juega con bola amarilla podrá utilizar **LA CONTRASALIDA**.

### CAPITULO III

#### **Art. 3. UNIFORME DE COMPETENCIA:**

- ✓ Polo camisero color entero con mangas cortas o camisa color entero. Podrán tener estampado bordado el nombre del capítulo correspondiente, algún escudo o algún patrocinador.
- ✓ El polo o camisa debe permanecer dentro del pantalón en todo momento.
- ✓ Pantalón oscuro (no bermudas ni buzos)
- ✓ Zapatos color oscuro

### CAPITULO IV

#### **Art. 4. CONTROL DE TACADA POR CRONÓMETRO:**

1. Se aplicará el control de tacada por cronómetro.
2. El tiempo asignado para cada tacada es de 30 segundos.
3. El deportista dispondrá de 30 segundos para ejecutar su tacada. El encargado de manejo del cronómetro alertará en voz alta: **“10 segundos”**, cuando al jugador le falte ese tiempo para realizar su tacada.
4. Si el jugador llegase al tiempo límite, el juez o árbitro, sancionará y dirá: **“TIEMPO”** con voz clara y procurando que el jugador lo escuche claramente; acto seguido, el árbitro colocará las bolas en los puntos de salida y dará el turno al jugador oponente.
5. El jugador podrá solicitar hasta un máximo de 2 veces un alargue de tiempo; diciendo la palabra **“EXTENSIÓN”**, procurando que el árbitro lo escuche con claridad. Para este caso la **EXTENSIÓN DEL TIEMPO SERÁ DE 25 SEGUNDOS ADICIONALES**.
6. El jugador o el juez podrá solicitar y/o indicar que se pare el cronómetro cuando se den situaciones ajenas a la partida que impidan que el jugador de turno pueda ejecutar su tacada con normalidad.

### CAPITULO V

#### **Art. 5. OTRAS REGLAS**

1. El deportista jugara su partida lo más callado posible, evitando en todo momento molestar a su rival o al público.
2. Deberá ocupar la ubicación asignada sentado o de pie detrás de la silla.
3. Se recomienda a los deportistas presentarse al menos, 15 minutos antes de la hora programada. El deportista tendrá 3 (tres) minutos de reconocimiento de mesa.
4. Habrá una tolerancia de 10 minutos para que el deportista se presente a su partida.
5. Si el deportista llegara durante el periodo de tolerancia, perderá la opción de hacer el reconocimiento de mesa.
6. Si el deportista se presenta pasados los 10 minutos de tolerancia, perderá por W.O.
7. El deportista que en este caso sea el ocasional rival, no tiene autoridad, ni será consultado respecto a la aplicación del W.O.
8. Un W.O. elimina al deportista de la competencia.
9. El jugador perdedor pagara el costo de la hora de la partida. Costo hora de alquiler de mesa.
10. Los celulares deberán estar apagados o en modo de vibración.
11. No está permitido hablar por teléfono durante la partida (llame o reciba la llamada). Si el deportista, luego de una primera llamada de atención, incurre en la misma falta, **SE DARÁ POR FINALIZADA LA PARTIDA**, asignándole 2 puntos a su oponente.



## CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CUSCO COMISIÓN DEPORTIVA

12. Solo el árbitro autorizará algún tipo de receso excepcional; en caso de enfermedad comprobada o en algún caso especial que el árbitro considere pertinente.
13. La partida se da por terminada solo por indicación del árbitro.

### CAPITULO VI

#### **Art. 6. CASOS DE ELIMINACIÓN DEL DEPORTISTA:**

Según el caso y cuando un deportista sea eliminado de la competencia;

1. Demuestre un comportamiento anti-deportivo.
2. Cometa actos reñidos con la moral.
3. Proteste en forma violenta, inapropiada o irrespetuosa.
4. Desacate los señalamientos del árbitro, no solo durante la partida, sino también en los actos reglamentarios antes y después de la misma.
5. No demuestre interés por el triunfo, ya sea para beneficiar o para perjudicar a su oponente o crear perjuicios a la organización.
6. Se presente a su partida en estado de ebriedad, con signos evidentes de haber ingerido alcohol o estar bajo efectos de drogas y/o sustancias que alteren con evidencia su conducta.
7. Fume o beba licor durante el transcurso de su participación; es decir; desde la convocatoria para presentarse a la mesa de juego, hasta que el juez indique la finalización de la partida, incluido el periodo de descanso de 3 minutos.
8. Los casos no contemplados en las presentes “**Bases**” serán resueltos por la Comisión Deportiva.

### CAPITULO VII

#### **Art. 7. DE LA PREMIACION:**

5. TROFEO para el CAMPEON y Medalla de Oro
6. TROFEO para el SUB-CAMPEON y Medalla de Plata
7. Medalla de Bronce
8. La fecha de premiación será el 08 de junio del 2024, mediante el reconocimiento de las autoridades del COLEGIO DE INGENIEROS SEDE CUSCO.

Cusco, abril del 2024.

COMITÉ ORGANIZADOR





## BASES DISCIPLINA: DE TENIS DE MESA (PING PONG)

### CAPITULO I

#### Art. 1. OBJETIVO GENERAL

Este Torneo tiene como principal finalidad desarrollar y fomentar la práctica y difusión de nuestro deporte. Incrementar el nivel de tenis de mesa de todos los Ingenieros del Consejo Departamental del Cusco y de manera conmemorativa realzar el espíritu deportivo de todos los colegiados en mérito al 62º Aniversario del Colegio.

### CAPITULO II

#### Art. 2. DE LA ORGANIZACIÓN

El Torneo de Tenis de Mesa es organizado por el Consejo Departamental de Cusco del Colegio de Ingenieros del Perú y el Comité Organizador de las Olimpiadas por el 62º Aniversario.

### CAPITULO III

#### Art. 3. LUGAR Y FECHA DEL TORNEO

LUGAR: Salón de Uso Múltiple SUM del CIP CUSCO . Urb. Larapa A1 San Jeronimo.

FECHA: Sábado 25 de mayo del 2024. Inicio y apertura 02.30 pm.

### CAPITULO IV

#### Art. 4. DE LOS PARTICIPANTES

En este torneo podrá participar los INGENIEROS COLEGIADOS Y HABILITADOS sin distinción de género, la inscripción es GRATUITA, quienes deberán registrarse e inscribirse, hasta el día MIÉRCOLES 24 del 2024 en las instalaciones del Colegio De Ingenieros Cusco – Larapa s/n San Jerónimo o mediante vía web y redes sociales del CIP CUSCO, en coordinación con los Presidentes de cada Capítulo participante. Indicar su número de colegiatura y su verificación de habilidad profesional.

Cada participante se presentará con traje atuendo deportivo, raqueta y bolita oficial.

### CAPITULO V

#### Art. 5. DE LA COMPETENCIA

Según la cantidad de participantes se realizará el sorteo respectivo por series o todos contra todos con el fixture correspondiente.

1. Un partido se disputará en 2 (dos) sets ganados.
2. El juego será continuo durante todo el partido, excepto en los intervalos autorizados por los árbitros o Comité Organizador.
3. Los partidos serán en simultaneo en las mesas habilitadas en el Salón.
4. El servicio es la jugada en la que un jugador pone la pelota en juego, se realiza poniendo a pelota en la palma de la mano, no en los dedos, se lanza al menos a 15 cm de altura y se golpea por detrás de forma bote primero en propio campo, superar la red y botar en campo contrario. Cada jugador saca durante 2 (dos) puntos, pasando después el saque al jugador contrario. Esto se realiza así, hasta el final del juego, sin embargo, cuando ambos jugadores empaten a 10 puntos, cada jugador servirá únicamente un tanto alternativamente hasta finalizar el juego.
5. El reglamento del ping pong indican que ganará un juego el jugador que alcanza los 11 puntos, excepto cuando los dos jugadores empaten a 10 puntos, en este caso para ganar se deberá alcanzar



## CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CUSCO COMISIÓN DEPORTIVA

los 12 puntos. Es decir, que el jugador para ganar debe conseguir una diferencia mínima de 2 puntos respecto al adversario.

6. Los partidos de ping pong constan de un número de juegos impar, que pueden ser 3, 5 o 7 juegos, y gana el jugador que antes supere la mitad de los juegos ganados. Por ejemplo, si un partido de ping pong se disputa a 5 juegos, vence el que gane 3 de ellos.
7. 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.
8. Cuando un jugador ha elegido servir o restar primero o empezar en un lado determinado, el otro jugador tendrá la otra elección.
9. Una vez que la pelota se pone en movimiento comenzará el llamado rally. El periodo en el que cada jugador golpea la pelota para pasarla al lado del oponente. La pelota puede pasar de un lado a otro de manera indefinida. Un jugador gana un punto cuando: golpea la pelota y da dos botes o más en el lado del contrario, si cae fuera de la mesa sin botar antes en la mesa del adversario y cuando golpea la pelota y bota primero es su parte de la mesa.
10. Durante el partido, la raqueta de ping pong no puede chocar en la mesa y no se permite tocar la pelota con la mano libre ni mover o tocar la mesa ping pong con alguna parte del cuerpo, ya que cualquiera de estas acciones supone perder el punto.
11. La jugada será anulada si en el servicio la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima de él, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida; si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro incumplimiento de las Reglas, se puede interrumpir el juego; para corregir un error en el orden de servicio, resto o lados; para amonestar o penalizar al jugador; cuando las condiciones de juego se ven perturbadas de forma tal que podrán afectar al resultado de la jugada.
12. El torneo o campeonato será por eliminación simple.
13. El campeonato o torneo se regirá por lo estipulado en estas bases, complementado con el Reglamento de la Federación Internacional de tenis de Mesa.

### CAPITULO VI

#### **Art. 6. ARBITRAJE**

- El arbitraje será realizado por árbitros oficiales de la Federación de Tenis de Mesa del Cusco
- Las decisiones de los árbitros son inapelables

### CAPITULO VII

#### **Art. 7. PREMIOS Y ESTIMULOS**

1. Campeón del Torneo: Trofeo y Medalla de Oro
2. Sub Campeón del Torneo: Trofeo y Medalla de Plata
3. Tercer lugar: Medalla de bronce

### CAPITULO VIII

#### **Art. 8. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

Todos los participantes asumen la responsabilidad de cumplir con las disposiciones de las bases desde el momento de su inscripción.

Todo lo que no esté estipulado en las bases, se resolverá tomando como referencia el Reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa.

#### **IMPORTANTE**

El equipo de Tenis de Mesa del Comité Organizador del Colegio de Ingenieros del Perú Sede Cusco, que organiza este torneo se hace responsable sólo y exclusivamente del Torneo de Tenis de Mesa de acuerdo a las bases que se indican. Ante cualquier duda, observación o reclamo para resolverlo siempre que el sistema



COLEGIO DE INGENIEROS DEL PERÚ

## CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CUSCO COMISIÓN DEPORTIVA

lo permite y el criterio del árbitro. Otros ajenos al torneo como seguridad, salud, etc. cada participante es responsable de ello.

### COMITÉ ORGANIZADOR