



Consejo Deportivo Javeriano



REGLAMENTO INTERNO

CAPÍTULO PRIMERO

ÁMBITO DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS JAVERIANOS (JDJ)

Art. 1.- Los "Juegos Deportivos Javerianos" (JDJ), son competencias que integran a los ex-alumnos del Colegio Javier (Actual Unidad Educativa Javier) a través del deporte y con el ánimo de mantener una mayor unión y camaradería entre quienes hayan estudiado en el mismo, aplicando durante los eventos los principios inculcados en su formación.

Los Juegos Deportivos de Ex-Alumnos del Colegio Javier (Actual Unidad Educativa Javier) se realizarán anualmente y se regirán por el presente reglamento.

Art. 2.- Órgano Regente de los JDJ.- El Consejo Deportivo Javeriano (CDJ) es la autoridad máxima de los Juegos Deportivos Javerianos y toda persona que intervenga directa o indirectamente en dichos juegos, deberá acatar sus disposiciones.

Art. 3.- Deportes que participan.- Los deportes que participan son: **1.** Carrera Javeriana (7 categorías las cuales son: Rey Máster, Súper Máster, Máster, Súper Sénior, Sénior, Súper Junior y Junior); **2.** Fútbol (7 categorías las cuales son: Rey Máster, Súper Máster, Máster, Súper Sénior, Sénior, Súper Junior y Junior); **3.** Baloncesto (7 categorías las cuales son Rey Máster, Súper Máster, Máster, Súper Sénior, Sénior, Súper Junior y Junior); **4.** Voleibol (5 categorías las cuales son Rey Máster, Súper Máster, Máster, Sénior, Junior); **5.** Tenis de Mesa (3 categorías las cuales son Súper Máster, Máster, Junior); **6.** Juegos de naipes (Cuarenta, en 1 categoría).

El Consejo Deportivo Javeriano (CDJ) podrá incluir nuevos deportes, pero los mismos deberán ser introducidos como de exhibición por lo menos durante el primer año en que se participe en los mismos.

Art. 4.- Individuos con derecho a participar.- Únicamente podrán tomar parte en los Juegos, todos los ex-alumnos del Colegio Javier (Actual Unidad Educativa Javier), tanto los que se hubieren graduado en el plantel, como los que por lo menos hayan cursado un año completo.

Cualquier violación a esta norma será sancionada conforme lo establece el artículo 93 de este Reglamento.

Art. 5.- Requisitos para participar.- Son requisitos fundamentales para participar:

- a. El pago del valor de inscripción, fijado por el Consejo Deportivo Javeriano (CDJ).



- b. Remitir al Consejo Deportivo Javeriano (CDJ) mediante correo electrónico el formulario de inscripción debidamente lleno.
- c. Que la promoción y los ex-alumnos que participen en ésta, estén al día en sus obligaciones ante ASIA y el CDJ.
- d. El carnet de ASIA Javier será el documento habilitante para competir en las diferentes disciplinas de los Juegos deportivos Javerianos. Es obligación de todos los ex alumnos (Delegados, jugadores, directores técnicos, etc.) que formen parte del equipo, obtener el carnet o haber terminado el proceso para la obtención del mismo 72 horas antes de la fecha en que desea participar.

La emisión de los carné de ex alumno estará a cargo del ASIA Javier en coordinación con el CDJ.

El carné tendrá una vigencia de 2 años y se renovará todos los años que terminen en números pares. (Por ejemplo; 2014, 2016, etc.) Una vez vencido, es obligación la renovación del mismo.

El carné de Ex-Alumno vigente será utilizado obligatoriamente como carné de cancha.

- e. Que las promociones y los ex-alumnos que participen, se acogerán y respetarán de manera estricta el Reglamento de los Juegos Deportivos Javerianos y acta de compromiso (anexo # 1).

f. Se entenderá que una promoción y sus integrantes están habilitados para participar en cualquier disciplina, si cumplen los requerimientos del presente Reglamento.

Art. 6.- Categorías.- Los Juegos Deportivos Javerianos se dividen en las siguientes categorías:

- a. Rey Máster;
- b. Súper Máster;
- c. Máster;
- d. Súper Sénior;
- e. Sénior;
- f. Súper Junior; y
- g. Categoría Junior.

El Consejo Deportivo Javeriano puede establecer anualmente los cambios que considere necesarios.

CAPÍTULO SEGUNDO

CONSEJO DEPORTIVO JAVERIANO (CDJ)



Art. 7.- Funciones del Consejo Deportivo Javeriano.- Son funciones fundamentales del Consejo Deportivo Javeriano dirigir y reglamentar todo lo relativo a los JDJ, además de:

- a. Fomentar la organización y el desarrollo de los mismos y las competencias deportivas;
- b. Asegurar la celebración periódica de los Juegos;
- c. Apoyar, fomentar y difundir la ética deportiva;
- d. Súper vigilar el desarrollo de los JDJ, actuando como Veedores Generales y permanentes de los mismos;
- e. Actuar como tribunal de última instancia respecto de las apelaciones o quejas que se presenten;
- f. Dedicar todos sus esfuerzos a velar, acentuar y mantener el espíritu de unión de los ex alumnos, así como el Juego Limpio, la erradicación de la violencia, observando dentro y fuera de los recintos deportivos una actitud correcta y positiva;
- g. Designar las personas o promociones que organizarán los JDJ siempre bajo el control, dirección y auditoría del CDJ;
- h. Designar las comisiones necesarias para el control administrativo y ejecutivo de las diferentes disciplinas;
- i. Aprobar o desaprobar la fusión de las promociones de acuerdo al reglamento;
- j. Elegir en cada categoría la promoción que represente mejor al juego limpio;
- k. Elegir el mejor deportista de cada categoría y de los juegos;
- l. Sesionar por lo menos una vez al mes;
- m. Sugerir cambios en el formato de juego y reglamento, los mismos que deberán ser aprobados por la mayoría simple (entiéndase 50% + 1 de los Delegados Acreditados presentes) en la Asamblea de Delegados; y
- n. En los casos de infracciones deportivas que deriven del desarrollo de los juegos, el CDJ será encargado de conocer, analizar y sancionar, sin embargo de existir infracciones extradeportivas que deriven de la misma y que afecten la imagen de los juegos, pasaran a conocimiento de ASIA Javier, para análisis y resolución de acuerdo al Estatuto de este organismo.

Igual atribución tendrá ASIA Javier, para sancionar las infracciones, netamente extradeportivas, que afecten la imagen o instalaciones del Colegio Javier y/o el normal desempeño de los Juegos Deportivos Javerianos, dentro de las instalaciones del Colegio.

Art. 8.- Composición.- El Consejo Deportivo Javeriano estará compuesto por miembros que durarán dos años en sus funciones, elegidos de la siguiente manera:

- a. Los equipos de cada categoría se reunirán individualmente y elegirán a 4 vocales representantes, 2 titulares y 2 suplentes; los titulares intervendrán con derecho a voz y voto, y en ausencia de ellos los suplentes los reemplazarán con los mismos derechos. La elección será cada dos años hasta previo a los Juegos Deportivos Javerianos, entrando en funciones Inmediatamente); dos personas de una misma promoción no podrán ser vocales principales del CDJ por su categoría.
- b. Una vez posesionados los dos vocales por cada categoría, de entre sus miembros se elegirá: un Vicepresidente y un Secretario. El Presidente y Tesorero del CDJ serán el Presidente y Tesorero de ASIA Javier



respectivamente. El Presidente de ASIA podrá delegar su función de Presidente de CDJ únicamente al Vicepresidente de ASIA;

c. No podrá ser miembro del CDJ cualquier persona que haya sido sancionada por ASIA, CDJ y/o Comité de Disciplina con un año calendario o más, mientras dure la sanción.

Art. 9.- Delegados.- Todos los equipos participantes en los JDJ, tienen la obligación de nombrar un Delegado principal y uno suplente, quien los representará con voz y voto en las Asambleas del CDJ y en todas las veces que sea necesario o requerido por este Reglamento y/o por el CDJ.

La designación formal y necesaria del delegado de cada equipo con su respectivo suplente, deberá ser por escrito en carta formal impresa enviada por cualquier medio oficial del CDJ, haciendo constar la aceptación de por lo menos 8 miembros de ese equipo que delegue a tal representante como su vocero oficial, en la cual deberán constar sus nombres completos y sus respectivos números de cédula, firmas y direcciones de correo electrónicos.

Los delegados debidamente acreditados tendrán voz y voto en la Asamblea de delegados y serán los únicos que podrán presentar solicitudes y comentarios al CDJ de sus representados.

No podrá ser Delegado cualquier persona que haya sido sancionada por ASIA, CDJ y/o Comité de Disciplina con un año calendario o más, mientras dure la sanción.

Art. 10.- Reemplazos de Delegados.- En caso de que el equipo desee reemplazar a su(s) delegado(s) deberá notificarlo por escrito, en carta formal impresa enviada por cualquier medio oficial del CDJ, indicando en la misma nota quien será su reemplazo haciendo constar este cambio con la aceptación de por lo menos 8 miembros de ese equipo, en la cual deberán constar sus nombres completos y sus respectivos números de cedula, firmas y direcciones de correo electrónicos.

Art. 11.- El Consejo Deportivo sesionará al menos una vez al mes en el lugar y a la hora que decidan. Durante el tiempo que duran los JDJ, las reuniones deberán ser en el Colegio Javier. Habrá quórum cuando asistan más de la mitad de sus miembros. Si no existe quórum, se reunirán después de una hora los miembros presentes siempre que no sean menos de cinco. Toda resolución se decidirá por mayoría simple. El Presidente tendrá, de darse el caso, voto dirimente.

Art. 12.- Para que el CDJ pueda trabajar con el máximo posible de sus miembros estos podrán faltar hasta un máximo del 20% de las reuniones programadas durante la realización del torneo, considerando como falta la ausencia del titular o suplente.

Si alguno de los miembros falta a más del 20% de las reuniones, automáticamente queda fuera del CDJ y su lugar será reemplazado en la siguiente reunión de CDJ con los delegados de la respectiva categoría.

De no existir quórum de los delegados, el CDJ designará en esa misma reunión al reemplazo que considere más idóneo de la respectiva categoría. De este artículo se exceptúan al Presidente y Tesorero de ASIA Javier.

En caso de no designarse los miembros del Consejo Deportivo Javeriano de una categoría, la misma queda suspendida para poder ejercer sus derechos de representación en el CDJ, como por ejemplo presentar apelaciones, reclamos, y demás solicitudes a este organismo, aplica al artículo 8 literal a y al artículo 12.



CAPÍTULO TERCERO

COMITÉ ORGANIZADOR DE LOS JDJ

Art. 13.- Existirá un Comité Organizador formado exclusivamente por el CDJ.

Art. 14.- Tesorero del CDJ.- El Tesorero de ASIA Javier será el Tesorero del CDJ, quien será el único responsable de la recaudación de los valores de los JDJ. En su ausencia, lo suplirá el Protesorero de ASIA Javier con las mismas responsabilidades y obligaciones.

Art. 15.- Responsabilidades y atribuciones del Comité Organizador.-

- a. Organizar la inauguración y clausura de los Juegos Deportivos;
- b. Elaborar el calendario de eventos, previa aprobación del CDJ;
- c. Designar veedores, previa aprobación del CDJ;
- d. Nombrar y contratar árbitros, previa aprobación del CDJ;
- e. Elaborar el Presupuesto de los Juegos Deportivos, que será aprobado por el CDJ para su ejecución;
- f. Proporcionar los implementos necesarios y suficientes para la práctica deportiva de las disciplinas establecidas en el presente reglamento;
- g. Hacer todo lo necesario a su alcance para que los Juegos constituyan un éxito;
- h. Fijar el valor de la inscripción para los equipos por categoría;
- i. Fijar el valor de las sanciones y multas en todos los deportes y todas las categorías;
- j. La promoción recién graduada solo deberá cancelar la mitad de la inscripción (solo por ese año);
- k. Recaudar el valor de las inscripciones, multas o auspicios a través del Tesorero del CDJ; y
- l. Si un partido se suspendiere parcial o totalmente por caso fortuito, se lo jugará en fecha que determinara el CDJ.

CAPÍTULO CUARTO

COMITÉ DE DISCIPLINA

Art. 16.- El Comité de Disciplina es el ente que sanciona deportivamente a los participantes de los JDJ de acuerdo al reglamento establecido.



Art. 17.- Composición.- El Comité de Disciplina estará compuesto por dos miembros de cada una de las categorías en que están divididas los Juegos Deportivos, debiendo durar un año en sus funciones, teniendo también la condición de Veedores Generales de los juegos.

De entre sus integrantes se escogerá un Presidente y un Secretario. El Presidente tendrá, de darse el caso, voto dirimente. Toda resolución se decidirá por mayoría simple.

El Consejo Deportivo Javeriano convocará, por lo menos con un mes de anticipación al inicio de los Juegos Deportivos Javerianos, a los Delegados de las promociones para que elijan por categoría a sus respectivos representantes.

Art. 18.- No podrá ser miembro del Comité de Disciplina cualquier persona que haya sido sancionada por ASIA, CDJ y/o Comité de Disciplina con un año calendario o más, mientras dure su sanción.

Art. 19.- En el caso que el Comité de Disciplina no pueda componerse en el tiempo establecido por falta de quórum para los cargos en mención, el CDJ quedará en la libertad de conformarlo.

Art. 20.- El Comité de Disciplina sesionará ordinariamente en la sede de ASIA Javier los días lunes de cada semana en el Colegio Javier y a la hora que decidan a partir de las 18h30; habrá quórum cuando asistan más de la mitad de sus miembros. Si no existe quórum, se reunirán después de una hora los miembros presentes siempre que no sean menos de tres. De cada sesión se levantará un acta suscrita por todos los presentes, que será enviada debidamente firmada al Seno del Consejo Deportivo Javeriano dentro de las siguientes 24 horas de haber ocurrido.

Art. 21.- Para que el comité de disciplina pueda trabajar con el máximo posible de miembros, estos no podrán faltar a más del 20% de las reuniones programadas, es decir, si son 10 reuniones solo podrán faltar a 2, si alguno de los miembros falta a más del 20% de las reuniones, automáticamente queda fuera del Comité y su lugar será reemplazado en la siguiente reunión de CDJ con los delegados de la respectiva categoría.

De no existir quórum de los delegados, el CDJ designara en esa misma reunión al reemplazo que considere más idóneo de la respectiva categoría.

En caso de no designarse los miembros del Comité de Disciplina de una categoría, la misma queda suspendida para poder ejercer sus derechos de representación en el CDJ, como por ejemplo presentar apelaciones, reclamos, y demás solicitudes a este organismo, aplica al artículo 17 y 21.

Art. 22.- Apelaciones.- Todo Delegado acreditado que no esté de acuerdo con una sanción superior a dos partidos impuesto por el Comité de Disciplina, podrá apelar ante el Consejo Deportivo Javeriano su sanción dentro de las 48 horas posteriores de haber sido notificada por el medio de difusión oficial de los JDJ, siempre y cuando su promoción se encuentre al día en los pagos de sus obligaciones ante ASIA Javier y CDJ.

El Delegado acreditado presentará una apelación por escrito argumentando su derecho, adjuntando el pago del valor que fije el Comité Organizador como requisito de procedimiento; pudiendo presentar su apelación verbal. El Consejo Deportivo Javeriano conocerá la apelación dentro de los 8 días siguientes de haberse presentado la misma y resolverá ya sea ratificando la sanción o revisándola de acuerdo al caso.

El CDJ podrá convocar a las partes que considere necesarias y apropiadas, y su comparecencia será obligatoria,



la convocatoria será por escrito y/o correo electrónico con un recibí conforme de la persona requerida o del delegado de su promoción.

Art. 23.- La resolución del CDJ sobre las apelaciones es final y de última instancia por ende no es sujeta de revisión o amnistía alguna dada por este mismo organismo en el futuro.

CAPÍTULO QUINTO

VEEDORES

Art. 24.- Los veedores podrán ser particulares contratados por el Comité Organizador o miembros de las distintas promociones quienes actuarán dentro los horarios especificados por el Comité Organizador.

Art. 25.- Para todas las pruebas existirán Veedores, quienes informarán independientemente de lo actuado, en forma detallada y precisa.

Los miembros del comité de disciplina, miembros del Directorio del CDJ, miembros del Directorio de ASIA Javier o miembros del Tribunal de Disciplina de ASIA Javier serán veedores generales de los Juegos Deportivos Javerianos.

No podrá ser veedor un familiar directo de hasta tercer grado de consanguinidad y/o segundo grado de afinidad en cualquiera encuentro que se desarrolle dentro de la categoría donde participe un familiar, independientemente de cuál sea la categoría.

No podrá ser veedor un miembro de la misma categoría o promoción en que esté actuando.

Art. 26.- Todo veedor será colaborador del árbitro o de los jueces según el caso para cualquier acción dentro o fuera del recinto deportivo (Cancha, Pista o Salón) y en caso de existir una anomalía deberá elaborar un informe donde se indique la misma de forma detallada y precisa.

Art. 27.- Si el veedor designado no pudiera presentarse, será reemplazado por otro quien deberá reunir los mismos requisitos para poder ejercer tal cargo.

Art. 28.- En caso que un partido carezca de Veedor, el Comité Organizador se encargará de nombrar uno en su reemplazo.

CAPÍTULO SEXTO

INDIVIDUOS PARTICIPANTES

Art. 29.- Una Promoción podrá dividirse, es decir, participar con dos o más equipos en un mismo deporte, sin que



esto impida a cualquiera de sus miembros jugar en otro Deporte en que participare su Promoción.

De darse el caso de que una promoción intervenga dividida en dos deportes o más sus integrantes solamente podrán jugar en el equipo en que se inscribieron originalmente, sin que puedan participar en el otro equipo en el mismo deporte. Si esto sucediera perderá el equipo el evento y los puntos de ese partido pasarán a su rival.

Art. 30.- Cuando una misma Promoción se divida en dos o más equipos se tratará a cada equipo individualmente. Serán representadas en estos juegos, para poder participar en los diversos deportes, por las personas que cumplan las reglas siguientes:

- a. La Promoción o promociones fusionadas serán las únicas que puedan inscribir a los participantes en los Juegos;
- b. Si por alguna causa un participante hubiera sido inscrito por más de una Promoción, este participara por la Promoción que el escoja, ya sea por haberlo manifestado verbalmente o tácitamente por participar en un primer juego o prueba por alguna de dicha Promociones siempre que cumpla con los requisitos establecidos en los arts. 4 y 5 del presente Reglamento.
- c. Si algún participante de un equipo quisiera intervenir en otra promoción, únicamente podrá hacerlo:
 1. Si su promoción no participa en los JDJ;
 2. Si dentro de la misma categoría de la disciplina, su Promoción no participa en el deporte que él practica.

Art. 31.- En ninguna disciplina la participación de los jugadores de otra Promoción podrá ser más del 50% del equipo en cancha, es decir: Fútbol 4, Baloncesto 2, Voleibol 1, Atletismo 1, Cuarenta 1, Tenis de mesa 1.

Art. 32.- Los jugadores que se encuentren en calidad de refuerzo, deben ser definidos como tal en el mail de inscripción.

CAPÍTULO SÉPTIMO

REGLAMENTOS EMERGENTES, PUNTAJES Y UBICACIONES

Art. 33.- Reglamentos emergentes.- En todos los Deportes, Disciplinas y Pruebas que forman parte del programa de los Juegos Deportivos Javerianos, se seguirán básicamente los Reglamentos y conceptos establecidos por la Carta Olímpica y las Federaciones Nacionales e Internacionales de Deportes, principalmente las de orden técnico-disciplinario, reglamento que regularán los torneos, pruebas y deportes que se realicen en estos Juegos; pero teniendo estos juegos como objetivo el reunir a los Ex-alumnos del Colegio Javier en un festival de unión y camaradería, se podrán hacer ciertos cambios a fin de adaptarlos a la finalidad que se persigue, sin apartarlos de la esencia de cada deporte.

Art. 34.- Puntajes.- En todos los deportes y pruebas el puntaje para los equipos de acuerdo a sus ubicaciones será la siguiente:



UBICACION	PUNTOS
1	100
2	70
3	45
4	25
5	20
6	16
7	12
8	10
9	9
10	8
11	7
12	6
13	5
14	4
15	3
16	2
17 En Adelante	1

Art. 35.- Ubicación General.- La ubicación de cada Promoción en los Juegos Deportivos Javerianos será determinada por la suma de los puntos obtenidos en los diferentes Deportes. El primer lugar será adjudicado a la promoción que obtenga el mayor número de puntos y así sucesivamente.

En caso de empate en puntos de dos o más Promociones, la mejor ubicación se decidirá:

- a. Por los campeonatos individuales obtenidos por cada Promoción en los Juegos de turno; de seguir empatados;
- b. Por los vice-campeonatos ganados; y
- c. Por las terceras ubicaciones obtenidas, y así sucesivamente hasta determinar el Campeón por Categoría de los Juegos Deportivos Javerianos.

Art. 36.- Reglamento de ASIA. - Se deberá respetar el reglamento de ASIA para el ingreso y uso de **las Canchas** de Césped, caso contrario se sancionará con la no participación de la promoción infractora en su siguiente partido, esto



independiente de las sanciones que imponga el Comité de Disciplina según la falta cometida. **Anexo # 2**

CAPÍTULO OCTAVO

DESARROLLO Y PROGRAMA DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS JAVERIANOS

Art. 37.- Inauguración.- La fecha de inauguración de los Juegos Deportivos Javerianos, así como la fecha de fiestas de premiación, deberán ser anunciadas con un mínimo de 30 días de anticipación.

Art. 38.- Desfile de las Delegaciones.- Toda Delegación deberá desfilas debidamente uniformada y con el logotipo de A.S.I.A. Deberán desfilas un número de 5 participantes como mínimo por Delegación, con sus respectivas madrinan. Las madrinan deberán estar bien vestidas (no aceptarlas vestidas en jean) y la Srta. Simpatía será elegida entre las niñas candidatas presentes.

En caso de que un equipo no se presentare a desfilas será sancionado con el 30% del valor de la inscripción.

Art. 39.- Acta de juego.- De cada prueba se elaborará un acta, que será el documento oficial de dicho evento y cada equipo podrá solicitar por escrito al secretario del Comité Organizador una copia del acta de juego. El acta deberán firmarla conjuntamente el árbitro, veedor y capitanes de cada equipo.

El Acta de juego es un documento inviolable limitándose a los capitanes de cada equipo a colocar sus comentarios relevantes a las incidencias del juego.

Art. 40.- La alteración maliciosa, violación o secuestro de un Acta de Juego será sancionada con una pena mínima de 2 años de suspensión para todas las disciplinas, para la persona o personas que lo incurriesen.

Art. 41.- De existir un hecho extraordinario, los Veedores Generales (Administradores) de los juegos, deberán realizar un informe de los hechos y adjuntarlo al acta **de juego respectiva para ser entregada conjuntamente al Comité de Disciplina o al CDJ, según corresponda, y deberán concurrir a ampliar o aclarar las novedades reportadas, de ser requeridos.**

Art. 42.- Las tarjetas no se pueden eliminar ni borrar por lo que es importante que los capitanes se fijen que el registro de las mismas es el correcto al momento de firmar las actas de juego.

Art. 43.- Uniformes.- Es obligatoria la presentación de los participantes debidamente uniformados con por lo menos la camiseta numerada (estampada, sublimada o serigrafiada), indumentaria deportiva (adecuada de acuerdo al deporte a participar), el logotipo de ASIA Javier visible y el número de la promoción (estampado, sublimado, serigrafiado o bordado).

Si bien no es necesario que las pantalonetas, medias o polines sean iguales entre sí, estas al menos deberán ser del mismo color a las utilizadas por el equipo.

En futbol y exclusivamente en el caso del arquero, este podrá usar calentador. Si el arquero decide jugar en otra posición distinta, deberá utilizar una camiseta igual a la del resto del equipo y reemplazar el calentador por una pantaloneta.



El logotipo de ASIA y el número de la promoción debe ir en la camiseta del equipo.

También es necesario indicar que no se podrán prestar los uniformes deportivos entre los distintos equipos.

En el Voleibol, podrá uno de los jugadores tener camiseta diferente a sus compañeros, pero con el logo de ASIA, número y promoción visibles.

En caso de que falte el Logotipo de ASIA, número de la promoción o número en la camiseta, el veedor y/o árbitro no dejarán actuar al jugador o jugadores, y antes de anotar en la tabla se deberá llamar al capitán para indicarle dicha observación. Si el equipo contrario tiene alguna observación al respecto del Logotipo de ASIA, número de la promoción o número en la camiseta deberá realizarla antes que empiece el partido. Esto aplica para los deportes de Fútbol, Baloncesto y Vóley.

Los jugadores en las disciplinas de Fútbol, Baloncesto y Vóley sean estos titulares o suplentes que estén en la banca, deberán usar los zapatos adecuados (deportivos) para cada disciplina.

Art. 44.- Programaciones.- Para el inicio de la programación de toda prueba o partido no habrá tiempo de espera (Sólo para el primer partido de inicio de la jornada hay un tiempo de espera máximo de 10 minutos de la hora citada); de no presentarse en la cancha un equipo, se lo declarará perdedor y se acreditarán los puntos respectivos a su contendor. En caso de no presentarse ambos equipos, ninguno de los dos adquiere los puntos. Si fuere un deporte individual, pasados los 10 minutos se llevará a cabo la prueba sin el competidor que faltare. El resto de la programación se llevará a efecto a la hora señalada.

Para no alterar la programación establecida en las diferentes disciplinas como Fútbol, Baloncesto y Vóley, los equipos deben inscribirse en el medio tiempo del partido previo. Los carnets vigentes se deben presentar antes de empezar el partido.

Art. 45.- Antorcha Javeriana.- Será llevada por un representante de cada una de las categorías. Iniciando por la promoción más antigua de cada categoría, a partir del año 2006.

Art. 46.- Juramento Deportivo.- El Juramento Deportivo estará a cargo del deportista designado por la Promoción que haya quedado como Campeón de la categoría en los juegos anteriores y rotando año a año entre las categorías. Iniciando con la categoría Máster a partir del año 2006.

Art. 47.- Acta final.- El CDJ al finalizar los Juegos, deberá levantar un acta donde se determinen las promociones Campeonas y Vice-Campeonas por categoría y disciplina, así como las sanciones pendientes. Como cualquier acto relevante.

La información del acta será difundida en los medios de información establecidos.

Art. 48.- La ubicación y el comportamiento de las barras será debidamente controlada por los veedores, árbitros y jueces, y estas tendrán un sitio debidamente señalado, pudiendo llegar a suspender momentáneamente hasta conseguir el buen de comportamiento y de no conseguirse eso la suspensión definitiva del partido, perdiendo los puntos el equipo de la barra infractora por 3 x 0 o el más favorable.

CAPÍTULO NOVENO



DEL FÚTBOL

Art. 49.- Canchas.-

Cancha # 1: serán ubicadas en las gradas las barras como los suplentes y, la persona que haga de técnico estará a un metro de la línea demarcadora del campo. No podrá ubicarse detrás de los arcos.

Cancha # 2: las barras y los suplentes estarán ubicado mínimo a 5 metros detrás del arco que está cerca a los camerinos.

Cancha # 3, # 4 y #5: La ubicación de las barras a tomar será fuera de las canchas de juego. Además se tomará en cuenta el reglamento vigente de ASIA y/o el Colegio para el uso de estas canchas.

Art. 50.- Duración del partido de Fútbol.- Un partido de Fútbol durará 50 minutos, divididos en dos tiempos de 25 minutos cada uno, con descanso de 5 minutos entre cada tiempo.

Art. 51.- Número de Jugadores para un partido de Fútbol.- Para poder jugar un partido de Fútbol, deberán estar presentes en la cancha 8 jugadores por equipo y como mínimo 5 jugadores en cada equipo. Es importante indicar que los cambios son ilimitados para todas las categorías, donde los jugadores que salgan podrán volver a ingresar sin número de veces.

Art. 52.- No podrá jugar un equipo con menos de 5 participantes, ya sea por inasistencia, lesiones o expulsiones; en caso de darse, se terminará el partido y el equipo que incumple con el presente artículo perderá con el marcador de 3 – 0 o con el marcador que tuviere en ese momento si la diferencia fuera mayor.

Art 53.- En la banca de suplentes solo se permitirá un máximo de 12 jugadores por equipo debidamente uniformados (en conformidad al Art. 43 del presente reglamento) más un Director Técnico ajeno al equipo (No debe ser ex-alumno de la promoción). Esta persona deberá estar debidamente uniformada, ser inscrita por el equipo y estar identificado como DT (credencial otorgada por ASIA); de la misma manera se acoge a los Reglamentos **de los Juegos** Deportivos Javerianos.

En caso de que el DT del equipo sea un ex-alumno de la misma promoción este será considerado como un jugador más y deberá acogerse a las mismas obligaciones que el resto del equipo.

Las personas autorizadas por ASIA Javier para tomar fotos o hacer filmaciones, deberán estar debidamente identificadas y estarán en el área asignada para el efecto.

Art. 54.- Si algún equipo contratase los servicios profesionales de una persona que no sea miembro del equipo, esta podrá estar en la cancha siempre y cuando esté debidamente identificada y sea inscrita por el equipo.

Art. 55.- Sanciones. - Las faltas que sean sancionadas con un año calendario en adelante, **se aplicarán también para todos los deportes en que participe el infractor**. El informe del árbitro y/o veedor será para establecer la existencia de la infracción siendo las siguientes:

- a.1 Reclamos indebidos o insultos al Juez, compañeros o rivales, **dos partidos de suspensión;**
- a.2 Reclamos indebidos o insultos al veedor, miembros del CDJ, ASIA o autoridades del Colegio Javier, **hasta 1 año calendario.**



- b. Agresión física (el escupitajo se considera como tal) a compañeros o rivales, **hasta dos años calendario de suspensión** de acuerdo a su gravedad;
- c. Tarjeta Roja directa, **dos partidos** de suspensión;
- d. Actitudes indecorosas, gestos obscenos contra autoridades o público, **hasta un año de suspensión**;
- e. Intento de agresión física al Juez, rival, veedor y público en general, **hasta un año calendario**;
- f. Agresión física al árbitro, vocal o veedor y/o público en general, **mínimo dos años calendario**;
- g. Cualquier competidor que se presentare a jugar bajo una influencia notoria de sustancias **estupefacientes y** psicotrópicas incluidas alcohol, no podrá ingresar a la cancha, y de no acatar, su sanción será de **al menos 4 partidos de suspensión**; para establecer la condición estar bajo la influencia química se requerirá en el mismo momento del árbitro titular más el criterio del veedor que esté actuando;
- h. Todas estas acciones tendrán efecto con el informe del Juez y/o veedor de turno. Es obligación de los árbitros y veedores detallar el motivo de las expulsiones **conforme a las infracciones señaladas en el Reglamento**; así como de las incidencias del juego;
- i. Dos tarjetas amarillas en un mismo partido equivalen a una roja y se sanciona con la suspensión del jugador en el siguiente partido, es decir su sanción es de un partido, además de la sanción económica equivalente a tarjeta roja;
- j. Toda sanción económica establecida por el Comité Organizador, deberá ser cancelada siguiendo lo establecido en el capítulo pertinente. De no pagar la multa por tarjeta el jugador sancionado y la promoción, dependiendo el caso, no podrá actuar en esa disciplina según lo dispuestos en el Art. 88 del presente reglamento;
- k. Todo deportista que sea reincidente con faltas contempladas en los literales “a” hasta el “g” le será duplicada su sanción; se considerará para las sanciones inferiores al año calendario el período comprendido en el mismo torneo. Para las sanciones mayores a un año calendario en los 5 períodos siguientes.
- l. Si un equipo hubiera hecho participar en cualquier deporte a un participante que estuviere suspendido, se entenderá que la prueba o jugadores por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y los puntos pasan al rival, **y marcador en contra de 3-0**. Además al jugador suspendido que participó no se le contabilizará este partido como pago de la sanción y deberá cumplirla en los siguientes partidos;
- m. La acumulación de tres tarjetas amarillas corresponde a un partido de suspensión en cualquiera de las etapas del torneo. En caso de que un jugador tenga una o dos tarjetas amarillas en la primera etapa, estas se eliminaran para la siguiente etapa.
- n. En sanciones múltiples el Comité de Disciplina o el Consejo Deportivo Javeriano, tendrán la opción de aplicar el máximo rigor del Reglamento;
- o. Las tarjetas rojas no borran las tarjetas amarillas, en caso de que en un partido el árbitro sacara una tarjeta amarilla y luego una roja directa, esta tarjeta amarilla no se acumula a las anteriores si existieran;



- p. Jugador que trate de burlarse de los árbitros y/o veedores cambiándose de nombre será suspendido por **un año**;
- q. Si un equipo hubiera hecho participar **a un integrante** que no cumpla con los requisitos establecidos en el Reglamento para su **habilitación**, se entenderá que la prueba o juegos por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y los puntos de este partido pasarán al equipo contrario **con marcador de 3-0**;
- r. El equipo que se retire del campo de juego sin justificación alguna, una vez iniciado el partido, en cualquier deporte, sin razón reglamentaria, será eliminado de ese deporte y sujeto a una sanción económica equivalente al 30% del valor de la inscripción; dicha multa deberá ser cancelada antes de la siguiente fecha caso contrario la Promoción queda suspendida en todos los deportes, hasta que sea cancelada la multa mencionada;
- s. Si una Delegación no se presentare a competir **(W.O.)** por dos ocasiones distintas en un mismo deporte, será eliminado del mismo. Los puntos que falten por disputarse serán adjudicados a sus rivales **con marcador de 3-0**. Los resultados anteriores no sufrirán variación y se aplica el **Art. 86**; en lo que respeta a la sanción económica del caso;
- t. Cualquier invasión que genere gresca en la cancha, insultos al árbitro, a los jugadores y/o veedor que estén actuando, por personas plenamente identificadas con uno de los contendientes sea o no miembro de una Promoción, acarrearán automáticamente la pérdida de este partido así como la pérdida de los puntos de ese equipo, todo esto sin perjuicio de las sanciones particulares que el Comité de Disciplina determine para cada trasgresor: el que provoque las acciones anteriormente señaladas, y de ser plenamente identificado, será sancionado con la expulsión del infractor con por lo menos un año de no poder participar en los Juegos y en caso de no ser Ex-Alumno no se le permitirá el ingreso al colegio mientras se desarrollen los JDJ Javerianos durante por lo menos 5 años, en caso de que esta disposición no se respete la promoción con la que está identificado deberá solicitarle que se retire, en caso de que la promoción no solicite que se retire será acreedora a una multa del 30% del valor de la inscripción de su categoría la primera ocasión, de repetirse este incumplimiento la promoción con la cual está identificado será suspendida una fecha en todos los deportes que participe.
- u. Quienes usen medios públicos y/o de comunicación para difamar al Colegio y autoridades u organizadores de los Juegos serán sancionados con mínimo un año de suspensión;

Art. 56.- El año calendario se lo considera de jornada a jornada, es decir, si un jugador fue expulsado en la jornada cuarta del año uno, podrá regresar a jugar en la jornada quinta del año dos.

Art. 57.- Las sanciones aquí descritas serán iguales para todos los deportes en lo que fuere aplicable.

Art. 58.- Cualquier situación que se presentase y que no esté contemplada en el presente reglamento se resolverá de acuerdo a los reglamentos establecidos en la Federación Ecuatoriana de Fútbol o de la FIFA en este orden. Para el torneo no será considerada la regla del Fuera de Juego.

Art. 59.- Definición de puestos por Fútbol.- En caso de empates en el primero y segundo lugar en puntos, se definirá la mejor ubicación por mejor gol diferencia, por cantidad de goles anotados; luego por más goles a favor; por menos goles en contra y de persistir el empate, por el resultado entre ambos equipos y si aun así se mantiene el empate vía sorteo correspondiente (que lo realizará el Comité Organizador en la próxima reunión). En cada partido de Fútbol se concederán tres puntos al ganador y un punto al partido que termine empatado. No existe la



definición por penaltis en caso de empate cuando la modalidad del campeonato es todos contra todos.

CAPÍTULO DÉCIMO

DEL BALONCESTO

Art. 60.- El CDJ podrá nombrar una Comisión de Baloncesto Javeriano (CBJ) para que incentive y proponga mejoras para esta disciplina, el director de la Comisión deberá ser miembro activo de CDJ.

Art. 61.- La ubicación de las barras en las canchas 1, 2 y 3 será en las gradas y a una distancia mínima de tres metros detrás de los tableros. Los directores técnicos deberán ubicarse en las líneas demarcadoras frente a la carpa de los veedores; ningún jugador o técnico podrá ubicarse a los costados de la carpa de los veedores.

Como en las disposiciones anteriores, los que no obedezcan serán sancionados.

Art. 62.- Las promociones de baloncesto se agruparán en categorías divididas de acuerdo al número de promociones inscritas.

Art. 63.- Reglas.- Se jugará con las reglas de la FIBA salvo las modificaciones escritas en este reglamento.

Para las Categorías Rey Master y Súper Máster, rige el reglamento estipulado en la “MEDIA CANCHA JAVERIANA” detallado a continuación:

1. El presente reglamento se lo elabora, para ser aplicado exclusivamente para la categoría REY MASTER y SUPER MASTER.
2. Las promociones 5 hasta las 20 son las consideradas para participar en esta modalidad de juego.
3. El torneo se realizará por el sistema de “Todos contra Todos”.
4. Luego de ser establecidas en el calendario de juegos las horas de los partidos, un equipo esperará por su rival máximo 10 minutos. De no presentarse, se considerará el partido perdido por W.O. (no presentación) y se le asignará al equipo ganador los puntos correspondientes (2 puntos) y con un marcador de 20 a 0.
5. Los equipos se presentarán debidamente uniformados de acuerdo al Art 43. del Reglamento General.
6. Los equipos de cada promoción, estarán conformados por un mínimo de 3 jugadores.
7. Los partidos se los jugarán en el rectángulo de media cancha. Si la bola sale de estos límites, se considera fuera de cancha y cambia la posición del balón.
8. El número de faltas por jugador será de hasta 6, en el total del tiempo de juego. Si habrá acumulación de faltas por equipo, hasta 7(Bandera), luego se sancionará con lanzamientos de tiro libre.
9. La posesión del primer balón, se determinará lanzando una moneda.
10. Después de cada canasta, el balón cambiará de posesión. El equipo que saque, lo entregará al defensor y cuando este se lo devuelva, se comenzará a jugar nuevamente.
11. Cuando no haya canasta, el equipo que cogió el rebote, deberá salir de la línea de los 6,25m para comenzar su ataque.



12. Los lanzamientos que se ejecuten dentro de la línea de 3 puntos, valdrán 2 puntos, los fuera de esta línea, valdrán 3 puntos.
 13. Si el lanzamiento de un equipo no ha tocado ni el aro ni el tablero y el balón es recuperado por el contrario, este podrá inmediatamente intentar encestar, pero en caso contrario, iniciará el juego desde cualquier posición fuera de la línea de los 6,25m.
 14. Cuando se dispute un balón, no se determinará “Salto”, sino que el balón será para el equipo que defendía.
 15. Se tomarán en cuenta, los 3 segundos dentro del área para el equipo atacante.
 16. Las faltas personales en:
 - a. Lanzamientos Fallados: No se cobrarán tiros libres y se le otorgará el balón al equipo a la ofensiva, que reanudará el juego desde la línea de los 6,25m en su parte central.
 - b. Lanzamientos Encestados: Vale la canasta y el mismo equipo volverá a tener la posesión del balón con un saque lateral, según corresponda el área del lanzamiento.
 17. Se jugarán 2 tiempos de 15 minutos corridos, con 5 minutos de descanso entre ellos.
 18. Se otorgarán hasta 2 “Time Out” de 1 minuto por equipo en cada tiempo de juego.
 19. Será ganador aquel equipo que acumule la mayor cantidad de puntos en los 30 minutos de juego.
 20. Se permitirán sustituciones siempre que el juego se haya detenido por cualquier circunstancia, ya sea por falta, canasta, balón fuera etc.
 21. En caso de empate al llegar al final del tiempo reglamentario, cada equipo lanzará 3 tiros libres para determinar quién es el ganador. Estos tiros lo ejecutarán jugadores distintos. Si persiste el empate, se continuará lanzando series de 3 tiros libres, hasta que se deshiciere el empate.
 22. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de 20 segundos.
 23. Cualquier aspecto no considerado en este reglamento, se lo revisará de acuerdo a los reglamentos FIBA.
- Art. 64.-** Cada equipo podrá inscribir solo a los jugadores que estén presentes y debidamente uniformados (de acuerdo al Art. 43. del presente reglamento) al inicio de su partido.
- Art. 65.-** Se permitirá la inscripción de jugadores luego de iniciado y durante el partido, previo pedido de minuto al árbitro, por parte del equipo solicitante. También podrán inscribirse jugadores durante el medio tiempo. Todos los jugadores inscritos deben de estar debidamente uniformados y habilitados para jugar.
- Art. 66.-** Se podrá empezar a jugar con tres jugadores en cancha y terminar con dos jugadores tal como lo indica FIBA.
- Art. 67.-** En caso de que un equipo quede con un (1) solo jugador en cancha, se dará por terminado el partido, y no se le acreditará punto alguno, gane o pierda el partido; esto no acumula W.O. El equipo que queda con más jugadores en cancha, será declarado vencedor y recibirá sus correspondientes dos (2) puntos. La contabilización de las canastas anotadas, serán acreditadas a cada equipo como quede el marcador a la finalización del partido.
- Art. 68.-** Si un equipo no se presentare a jugar perderá el partido 30 - 0 (W.O.) y no recibirá punto alguno. El equipo ganador recibirá 2 puntos.



Art. 69.- Tiempo de Juego.-

- a. Se jugarán dos tiempos de 20 minutos. Los últimos 5 minutos del 2do tiempo, se parará el cronómetro en todo lo que dice el Reglamento Internacional FIBA.
- b. Por cada tiempo pedido por equipo (1 MINUTO), de acuerdo al reglamento internacional FIBA, se parará el cronómetro.
- c. Entre cada tiempo se esperará 5 minutos para reiniciar el partido.
- d. En los tiempos suplementarios también se parará el cronómetro como lo dice el reglamento.

Art. 70: Sanciones.- El CDJ velará para que en la conformación del Comité de Disciplina se incluya entre sus miembros a por lo menos 3 personas que estén al tanto de los reglamentos (FIBA) y sanciones del baloncesto. Las sanciones y observaciones que se realicen a los partidos de baloncesto, serán evaluadas de acuerdo a los reglamentos de la FIBA, salvo los expresamente estipulados a continuación:

- a.1 Reclamos indebidos o insultos al Juez, compañeros o rivales, **dos partidos de suspensión;**
- a.2 Reclamos indebidos o insultos al veedor, miembros del CDJ, ASIA o autoridades del Colegio Javier, **hasta 1 año calendario.**
- b. Agresión física a compañeros o rivales, **hasta dos años calendario de suspensión** de acuerdo a su gravedad;
- c. Actitudes indecorosas, gestos obscenos contra autoridades o público, **hasta año de suspensión;**
- d. Intento de agresión física al Juez, rival, veedor y público en general, **hasta año calendario;**
- e. Agresión física al árbitro, vocal o veedor y/o público en general, mínimo dos años calendario;
- f. Cualquier competidor que se presentare a jugar bajo una influencia notoria de sustancias estupefacientes y psicotrópicas incluidas alcohol, no podrá ingresar a la cancha, y de no acatar, su sanción será de al menos 4 partidos de suspensión; para establecer la condición estar bajo la influencia química se requerirá en el mismo momento del árbitro titular más el criterio del veedor que esté actuando;
- g. Todas estas acciones tendrán efecto con el informe del Juez y/o veedor de turno. Es obligación de los árbitros y veedores detallar el motivo de las expulsiones **conforme a las infracciones señaladas en el Reglamento;** así como de las incidencias del juego
- h. Toda sanción económica establecida por el Comité Organizador, deberá ser cancelada siguiendo lo establecido en el capítulo pertinente. De no pagar la multa por tarjeta el jugador sancionado y la promoción, dependiendo el caso, no podrá actuar en esa disciplina según lo dispuestos en el Art. 88 del presente reglamento;
- i. Todo deportista que sea reincidente con faltas contempladas en los literales “a” hasta el “f” le será duplicada su sanción; se considerará para las sanciones inferiores al año calendario el período comprendido en el mismo torneo. Para las sanciones mayores a un año calendario en los 5 períodos siguientes.
- j. Si un equipo hubiera hecho participar en cualquier deporte a un participante que estuviere suspendido o inhabilitado, se entenderá que la prueba o jugadores por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y



los puntos pasan al rival, **y marcador en contra de 20-0** Además al jugador suspendido que participó no se le contabilizará este partido como pago de la sanción y deberá cumplirla en los siguientes partidos;

- k. En sanciones múltiples el Comité de Disciplina o el Consejo Deportivo Javeriano, tendrán la opción de aplicar el máximo rigor del Reglamento;
- l. Jugador que trate de burlarse de los arbitro y/o veedores cambiándose de nombre será **suspendido por un año**;
- m. Si un equipo hubiera hecho participar **a un integrante** que no cumpla con los requisitos establecidos en el Reglamento para su **habilitación**, se entenderá que la prueba o juegos por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y los puntos de este partido pasarán al equipo contrario **con marcador de 20-0**;
- n. El equipo que se retire del campo de juego sin justificación alguna, una vez iniciado el partido, en cualquier deporte, sin razón reglamentaria, será eliminado de ese deporte y sujeto a una sanción económica equivalente al 30% del valor de la inscripción; dicha multa deberá ser cancelada antes de la siguiente fecha caso contrario la Promoción queda suspendida en todos los deportes, hasta que sea cancelada la multa mencionada;
- o. Si una Delegación no se presentare a competir (W.O.) por dos ocasiones distintas en un mismo deporte, será eliminado del mismo. Los puntos que falten por disputarse serán adjudicados a sus rivales **con marcador de 20-0**. Los resultados anteriores no sufrirán variación y se aplica el **Art. 86**; en lo que respeta a la sanción económica del caso;
- p. Cualquier invasión que genere gresca en la cancha, insultos al árbitro, a los jugadores y/o veedor que estén actuando, por personas plenamente identificadas con uno de los contendientes sea o no miembro de una Promoción, acarreará automáticamente la perdida de este partido así como la perdida de los puntos de ese equipo, todo esto sin perjuicio de las sanciones particulares que el Comité de Disciplina determine para cada trasgresor: el que provoque las acciones anteriormente señaladas, y de ser plenamente identificado, será sancionado con la expulsión del infractor con por lo menos un año de no poder participar en los Juegos y en caso de no ser Ex-Alumno no se le permitirá el ingreso al colegio mientras se desarrollen los JDJ Javerianos durante por lo menos 5 años, en caso de que esta disposición no se respete la promoción con la que está identificado deberá solicitarle que se retire, en caso de que la promoción no solicite que se retire será acreedora a una multa del 30% del valor de la inscripción de su categoría la primera ocasión, de repetirse este incumplimiento la promoción con la cual está identificado será suspendida una fecha en todos los deportes que participe.
- q. Quienes usen medios públicos y/o de comunicación para difamar al Colegio y autoridades u organizadores de los Juegos serán sancionados con mínimo **un año de suspensión**;

Art. 71.- El jugador que salga por expulsión directa, tendrá una sanción disciplinaria equivalente a dos partidos salvo en los casos mencionados en el artículo 70, basado en los informes del árbitro y veedor del partido. Además el jugador expulsado, tendrá una sanción económica equivalente al valor de una tarjeta roja. La multa deberá ser pagada antes del próximo partido de su equipo.

Art. 72.- En cada partido de baloncesto se concederá dos puntos por cada partido ganado, un punto por cada partido perdido, salvo lo dispuesto en los artículos 67 y 68 del presente reglamento.

Art. 73.- El número de faltas por jugador será de máximo 5 faltas por partido.



Art. 74.- El equipo que acumule 7 faltas por tiempo se lo sancionará con lanzamientos de tiro libre a favor del equipo contrario (Bandera Roja).

Art. 75.- Jueces de Baloncesto.-

- a. Dos jueces dirigirán el partido más el delegado de la mesa;
- b. Si por fuerza mayor solo estuviese un juez, el vocal veedor de turno autorizará empezar el partido con un solo juez;
- c. Los jueces tienen la obligación de presentarse correctamente uniformados.

CAPÍTULO DÉCIMO PRIMERO

DEL VOLEIBOL

Art. 76.- Las promociones en voleibol se agruparán categorías divididas de acuerdo al número de promociones inscritas.

Art. 77.- Las barras y suplentes se ubicarán en las gradas que están al frente de las canchas y no en otro sitio. Si alguna persona infringe esta disposición, esta o la Promoción serán sancionadas dependiendo del caso.

Art. 78.- Reglas de Voleibol.- Los juegos se regirán por las reglas de la Federación Ecuatoriana de Voleibol y Ecua Vóley, en caso de ser necesario se recurrirá a las reglas de la FIVB, salvo las modificaciones escritas en este reglamento.

- a. Se jugará dos sets de 25 puntos cada uno, y uno de 15 puntos en caso de que los equipos hayan ganado un set cada uno. Todos los sets serán corridos, esto es sin cambios en los puntos. Para ser adjudicado un set a un equipo es necesario que exista una diferencia de dos puntos;
- b. Cada equipo tiene derecho a dos tiempos fuera, de un minuto cada uno, en cada set;
- c. En la cancha deberán estar presentes 3 jugadores y como mínimo 2;
- d. Los cambios deben de ser anunciados al segundo árbitro y autorizados por él;
- e. Tarjeta amarilla además de amonestar al jugador equivale a un (1) punto para el equipo contrario.

Art. 79.- Sanciones.- Serán las mismas que contempla el Reglamento de la Federación Ecuatoriana de Voleibol, Ecua Vóley y FIVB salvo las expresamente estipuladas a continuación:

- a.1 Reclamos indebidos o insultos al Juez, compañeros o rivales, **dos partidos de suspensión**;
- a.2 Reclamos indebidos o insultos al veedor, miembros del CDJ, ASIA o autoridades del Colegio Javier, **hasta 1 año calendario**.
- b. Agresión física a compañeros o rivales, **hasta dos años calendario de suspensión** de acuerdo a su



gravedad;

- c. Actitudes indecorosas, gestos obscenos contra autoridades o público, **hasta un año de suspensión**;
- d. Intento de agresión física al Juez, rival, veedor y público en general, **hasta un año calendario**;
- e. Agresión física al árbitro, vocal o veedor y/o público en general, **hasta dos años calendario**;
- f. Cualquier competidor que se presentare a jugar bajo una influencia notoria de sustancias psicotrópicas incluídas alcohol, no podrá ingresar a la cancha, y de no acatar, su sanción será de **al menos 4 partidos de suspensión**; para establecer la condición estar bajo la influencia química se requerirá en el mismo momento del árbitro titular más el criterio del veedor que esté actuando;
- g. Todas estas acciones tendrán efecto con el informe del Juez y/o veedor de turno. Es obligación de los árbitros y veedores detallar el motivo de las expulsiones y de las incidencias del juego;
- h. Toda sanción económica establecida por el Comité Organizador, deberá ser cancelada siguiendo lo establecido en el capítulo pertinente. De no pagar la multa por tarjeta el jugador sancionado y la promoción, dependiendo el caso, no podrá actuar en esa disciplina según lo dispuesto en el Art. 88 del presente reglamento;
- i. Todo deportista que sea reincidente con faltas contempladas en los literales “a” hasta el “f” le será duplicada su sanción; se considerará para las sanciones inferiores al año calendario el período comprendido en el mismo torneo. Para las sanciones mayores a un año calendario en los 5 períodos siguientes.
- j. Si un equipo hubiera hecho participar en cualquier deporte a un participante que estuviere suspendido o inhabilitado, se entenderá que la prueba o jugadores por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y los puntos pasan al rival. Además al jugador suspendido que participó no se le contabilizará este partido como pago de la sanción y deberá cumplirla en los siguientes partidos;
- k. En sanciones múltiples el Comité de Disciplina o el Consejo Deportivo Javeriano, tendrán la opción de aplicar el máximo rigor del Reglamento;
- l. Jugador que trate de burlarse de los arbitro y/o veedores cambiándose de nombre será un **suspendido por un año**;
- m. Si un equipo hubiera hecho participar **a un integrante** que no cumpla con los requisitos establecidos en el Reglamento para su **habilitación**, se entenderá que la prueba o juegos por equipo en las cuales haya intervenido las perdió y los puntos de este partido pasarán al equipo contrario **con marcador de 2-0**
- n. El equipo que se retire del campo de juego sin justificación alguna, una vez iniciado el partido, en cualquier deporte, sin razón reglamentaria, será eliminado de ese deporte y sujeto a una sanción económica equivalente al 30% del valor de la inscripción; dicha multa deberá ser cancelada antes de la siguiente fecha caso contrario la Promoción queda suspendida en todos los deportes, hasta que sea cancelada la multa mencionada;
- o. Si una Delegación no se presentare a competir (W.O.) por dos ocasiones distintas en un mismo deporte, será eliminado del mismo. Los puntos que falten por disputarse serán adjudicados a sus rivales, **con marcador de 2-0** Los resultados anteriores no sufrirán variación y se aplica el **Art. 86**; en lo que respeta a la sanción económica del caso;
- p. Cualquier invasión que genere gresca en la cancha, insultos al árbitro, a los jugadores y/o veedor que estén actuando, por personas plenamente identificadas con uno de los contendientes sea o no miembro de una



Promoción, acarreará automáticamente la pérdida de este partido así como la pérdida de los puntos de ese equipo, todo esto sin perjuicio de las sanciones particulares que el Comité de Disciplina determine para cada trasgresor: el que provoque las acciones anteriormente señaladas, y de ser plenamente identificado, será sancionado con la expulsión del infractor con por lo menos un año de no poder participar en los Juegos y en caso de no ser Ex-Alumno no se le permitirá el ingreso al colegio mientras se desarrollen los JDJ Javerianos durante por lo menos 5 años, en caso de que esta disposición no se respete la promoción con la que está identificado deberá solicitarle que se retire, en caso de que la promoción no solicite que se retire será acreedora a una multa del 30% del valor de la inscripción de su categoría la primera ocasión, de repetirse este incumplimiento la promoción con la cual está identificado será suspendida una fecha en todos los deportes que participe.

- q. Quienes usen medios públicos y/o de comunicación para difamar al Colegio y autoridades u organizadores de los Juegos serán sancionados con mínimo **un año de suspensión**;

Art.- 80.- Definición de Puestos.- En caso de empate en el primer o segundo lugar en puntos en la etapa de clasificación, se definirá de la siguiente manera:

- a. Por mejor sets de diferencia;
- b. Si persiste el empate, por más tantos anotados;
- c. Si aún persiste el empate se hará el sorteo correspondiente.

Art. 81.- En caso de que no se presente un equipo a jugar, perderá el partido 2 - 0 en sets (25 - 0 cada uno).

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO

ATLETISMO, TENIS DE MESA Y CUARENTA

Art. 82.- Carrera Javeriana.- La Carrera Javeriana tendrá la modalidad de carrera en el recorrido establecido por CDJ, debidamente aprobado por los delegados de las promociones en Asamblea. Podrán inscribirse los participantes que desearan (hasta la fecha del sorteo de los juegos), siempre que representen a una Promoción y reúnan los requisitos exigidos para poder participar.

Como la modalidad de esta Carrera es individual, la ubicación final se tomará de acuerdo con la mejor ubicación de los cuatro primeros que lleguen a la meta.

De existir dos o más corredores de una misma promoción entre los cuatro primeros, solo se otorgara los puntos al mejor ubicado y el otro corredor no recibirá puntos, los mismos tampoco pasarán a ningún otro corredor de otra promoción, pero recibirá la medalla correspondiente a su ubicación.

Art. 83.- Tenis de mesa.- Este es un torneo de equipos, los cuales serán ubicados en distintas categorías de acuerdo al número de promociones participantes.

Art. 84.- Reglas de Tenis de mesa.-

- a. Cada equipo tendrá de dos a cuatro jugadores.
- b. Los jugadores deberán tener sus propias raquetas para cada partido.



- c. Se jugará al mejor de 3 partidos.
- d. Dos partidos individuales entre la raqueta #1 y la raqueta #2 de cada promoción (ejemplo: R#1 Prom. A vs. R#2 Prom. B y viceversa).
- e. De ser necesario el tercer partido se jugará en modalidad pareja.
- f. Para las primeras rondas se jugarán dos sets de 11 puntos cada uno, en caso de empate se jugará un tercer set.
- g. Para las semifinales y finales se jugará al mejor de 5 sets.
- h. Las Promociones deberán inscribirse para el torneo de tenis de mesa hasta la fecha del sorteo de los partidos, y pueden cambiar los jugadores inscritos hasta una semana antes del comienzo de este torneo.
- i. En el caso de que en una Promoción no estuvieran por lo menos dos personas de la promoción para comenzar los partidos de singles perderán el encuentro contra esa promoción por 2 - 0 (W.O.), sino estuvieran presente para el encuentro con la siguiente promoción acumularán su segundo WO y quedarán fuera del torneo.

Art. 85.- Reglas de Cuarenta.- Esta disciplina es un torneo de Parejas (2-2) y se reglamentará de la siguiente manera:

- a. Se repartirán 5 cartas por mano jugando por la derecha.
- b. Cada jugador juega su mano sin dirección del compañero inclusive.
- c. Ronda cobra 2 puntos hasta 28. 30 no cobra.
- d. 4 cartas iguales = 40 automático.
- e. Mala data y/o montaje de cartas (entre montón de data y el de cartas) pierde mesa.
- f. Caída vale dos puntos, limpia vale dos puntos, Caída en ronda vale doble (4 puntos) y 8 puntos en caída y limpia en ronda.
- g. Puntos en cartas a partir de 20, la carta 20 se cuenta con 6 puntos y así sucesivamente.
- h. En caso de empate en cartas (a 20 cartas c/u) gana dos por dar, es decir el que da la siguiente data.
- i. En caso que ninguno llegue a 20 no se dará puntos.
- j. 38 que no juega, solo caída y cartas, y por el literal m del presente artículo. No vale Ronda, ni limpia.
- k. No existe el zapatero, ni falla, ni que 3 caídas y limpias seguidas sean mesa.
- l. Las cartas deberán mostrarse cuando se recojan de la mesa.
- m. Durante la data no se podrá levantar de la mesa, ni usar el celular (llamadas y/o mensajes). Gana 6 puntos la pareja rival, y 10 puntos en caso de reincidencia.
- n. Sé sancionará restando dos puntos a la pareja que uno de sus jugadores solicite puntos, sin haberlos logrado en ninguna de las jugadas establecidas en este Reglamento.



- o.** Cuando un jugador ha lanzado o destapado una carta no podrá retirarla de la mesa. Es carta jugada.
- p.** Las promociones deberán inscribirse para el torneo de cuarenta hasta la fecha del sorteo de los partidos, y pueden cambiar los jugadores inscritos hasta una semana antes del comienzo de este torneo.
- q.** Si un equipo no se presentase a competir (W.O.) por dos ocasiones distintas después de haberse presentado a su primer partido, será eliminado del mismo. Los resultados anteriores no sufrirán variación, **los puntos y marcador correspondiente se acreditarán al resto de sus contendores** y se **aplicará** el artículo 86; en lo que respecta a la sanción económica del caso;

CAPÍTULO DÉCIMO TERCERO

PAGO DE MULTAS

Art. 86.- Sanciones Económicas.- Las sanciones económicas establecidas por el CDJ podrán ser canceladas únicamente de la siguiente manera:

Mediante tickets cuyo costo estará establecido por el CDJ que servirán para cancelar las multas por tarjetas amarillas, tarjetas rojas y apelaciones.

La única sanción económica que podrá ser cancelada mediante tickets o transferencia será el pago de multa por W.O. que corresponde al 30% del valor de la inscripción dependiendo de la categoría.

Los tickets que son los únicos comprobantes de pago de las multas por tarjetas amarillas y/o rojas deberán ser entregados a los veedores antes del inicio del partido, dichos tickets deberán tener el nombre del jugador que fue acreedor a la multa y la promoción a la cual pertenece.

Los tickets Podrán ser utilizados Para pagar multas por tarjetas amarillas (1 ticket), multas por tarjetas rojas (2 tickets), apelaciones (3 tickets), W.O. (los tickets dependen del 30% del valor de la inscripción) y deben ser adquiridos en la sede de ASIA Javier de martes a viernes a partir del mediodía hasta las 16H30 y los sábados de 11H00 a 15H00.

Art. 87.- Las multas que no hayan sido canceladas hasta el final de los JDJ pasarán al cobro en los siguientes JDJ añadidos al costo de la inscripción de la promoción.

Art. 88.- El equipo tiene la obligación de entregar los tickets de sus jugadores sancionados por concepto de pago por multa de tarjeta amarilla o roja a la fecha siguiente de la sanción y antes de iniciar el juego (Sábado o Domingo) en la mesa de control. De no presentarlo y entregarlo la promoción queda automáticamente suspendida en esa disciplina, hasta la presentación de dicho ticket.

Art. 89.- En caso de que a alguna promoción al termino de los JDJ le sobren tickets para el pago de multas podrá enviarlos conjuntamente con una carta dirigida a ASIA Javier en la cual se indique las cantidades y valores que se entregan, estos valores serán cargados directamente como abono para la inscripción del siguiente año.



Art. 90.- Sancionados de años anteriores.- No podrán participar en los Juegos Deportivos Javerianos siguientes los sancionados, según el informe del Comité Organizador de los Juegos Deportivos Javerianos previos, debiendo entregarse por escrito dichos nombres al Consejo Deportivo Javeriano, con la suficiente anticipación y previo a las inscripciones.

CAPÍTULO DÉCIMO CUARTO

COMUNICACIONES OFICIALES Y MEDIOS DE DIFUSIÓN COLECTIVA

Art. 91.- El medio oficial de comunicación desde el 01 de febrero hasta la fecha del sorteo serán el e-mail cdj@asiajavier.ec y la página web <http://www.asiajavier.ec/>. Las comunicaciones serán enviadas a los delegados de cada promoción, quienes deberán asegurarse de que el CDJ cuente con sus respectivas direcciones de e-mail.

Si algún delegado tiene problemas con su e-mail deberá preocuparse de contactarse con el secretario del CDJ para que le proporcionen la información o podrá consultarlo en la página web <http://www.asiajavier.ec/>

Art. 92.- A partir de la fecha del sorteo y hasta el 31 de enero del siguiente año el medio oficial de comunicación será la página web <http://www.asiajavier.ec/>. Las comunicaciones serán publicadas en la página web <http://www.asiajavier.ec/> y los delegados acreditados de cada promoción serán los responsables de conocer la información publicada. Si algún delegado tiene problemas en revisar la página web deberá preocuparse de contactarse con el secretario del CDJ.

Toda comunicación dirigida al CDJ deberá enviarse al correo electrónico cdj@asiajavier.ec el mismo que aparece en la página web www.asiajavier.ec.

CAPÍTULO DÉCIMO QUINTO

SANCIONES CORRESPONDIENTES A TODAS LAS DISCIPLINAS

Art. 93.- En caso de que algún equipo participante de los Juegos deportivos Javerianos, hiciere jugar, en cualquier disciplina, a una persona que no sea ex alumno y, en consecuencia, suplantaré la identidad de cualquier de los miembros de la misma, los jugadores inscritos en el acta de juego donde se cometió la infracción serán sancionados con la exclusión de su participación en todas las disciplinas durante 5 años.

En caso de reincidencia, los miembros que hayan conformado el equipo infractor serán sancionados con la exclusión durante 10 años en todas las disciplinas de los Juegos Deportivos Javerianos; Así mismo, no podrán volver a actuar en ningún torneo o disciplina deportiva que organice ASIA Javier durante 10 años.



Esta infracción es imprescriptible y, en tal virtud, podrá ser conocida y juzgada en cualquier tiempo desde su cometimiento y será sancionada de ser el caso.

Art- 94.- En caso de que la persona contratada por sus servicios profesionales o persona que no sea ex-alumno descrita en el artículo 54 de este reglamento, propiciará insultos o genere gresca contra los árbitros, veedores, jugadores y público en general en los Juegos Deportivos Javerianos será sancionado con la expulsión de los mismos por 10 años y el equipo será sancionado con una multa del 30% del valor de su inscripción y la pérdida de 9 puntos, en caso de que no se puedan descontar los puntos en el año en curso estos se descontarán al siguiente año que participe el equipo.

Art- 95.- En caso de que cualquier equipo que tuviera que jugar por el tercer o cuarto puesto en cualquier disciplina y no se presentase al mismo, se hará acreedor a una multa del 30% del valor de la inscripción.

Art- 96.- En caso de detectarse una anomalía en la participación de un equipo en cualquier deporte, está deberá ser presentada antes de que se juegue la siguiente fecha a la que se dio la infracción para que los puntos sean acreditados al equipo afectado. En caso contrario y de comprobarse la misma, solo se rebajarán los puntos al equipo infractor pero el equipo afectado no recuperará los puntos.

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 97.- Para cualquier situación no especificada en este Reglamento será el Consejo Deportivo Javeriano el que decidirá lo pertinente con estricto apego a la Justicia Deportiva.

Art. 98.- El calendario de las reuniones, salvo cambios de último momento, se indicará mínimo una semana antes de los Juegos.

Art. 99.- Cada tarjeta amarilla y roja, tendrán una multa económica cuyo valor será establecido cada año por el Comité Organizador.

Art. 100.- Equipo o miembro de un equipo que esté tomando bebidas alcohólicas en los predios del Colegio Javier, será sancionado por el Tribunal de Disciplina.

Art. 101.- Jugador o Promoción que no cancele los valores económicos debidamente sancionados, perderá el derecho de participar en los juegos hasta que se cumpla con su pago. Esto también se aplica a los saldos de los años anteriores.

Art. 102.- Quienes deseen tomar fotos o realizar alguna filmación, dentro de las canchas, durante el desarrollo de los Juegos deberán obtener una autorización escrita del CDJ.

Proyecto de Reglamento aprobado en la Asamblea de Delegados realizada en Guayaquil, el día 7 de agosto de 2019.

Lo certifico,

Jorge Idrovo Rohde

**JUEGOS
DEPORTIVOS
JAVERIANOS**



**Secretario General
Consejo Deportivo Javeriano**