

REGLAMENTO DE LAS UBU OLIMPIADAS

1. FÚTBOL SALA 3X3 FEMENINO Y MASCULINO.....	2
2. VOLEIBOL 3X3 FEMENINO Y MASCULINO.....	4
3. BALONCESTO 3X3 FEMENINO Y MASCULINO.....	6
4. TENIS DE MESA MIXTO.....	8
5. BÁDMINTON MIXTO.....	9
6. PICKLEBALL MIXTO.....	12
7. CARRERA POR RELEVOS MIXTA.....	17

1. FÚTBOL SALA 3X3 FEMENINO Y MASCULINO

JUGADORES.

- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por un mínimo de 3 y un máximo de 4 componentes.
- El partido será jugado por dos equipos cada uno con 3 jugadores en pista, no existe la figura del portero no pudiendo tocar la pelota con la mano ningún jugador.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.
- Los cambios se podrán efectuar en cualquier momento del partido siempre que el jugador a quien sustituya haya abandonado el terreno de juego. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego.
- Si al comienzo de un partido únicamente están presentes dos componentes del equipo, se disputará el partido con la inferioridad numérica que exista. No obstante, si en el transcurso del encuentro se incorpora otro/a componente del equipo, este/a podrá actuar ese instante previa solicitud al responsable de la competición.

TERRENO DE JUEGO.

- Tendrá unas dimensiones de 18 x 9 m, con 2 porterías de tamaño reducido.

DURACIÓN.

- Los partidos tendrán una duración de 10 minutos. No existirán los tiempos muertos.
- Si el resultado al final del tiempo reglamentario fuera de empate, los miembros de cada equipo lanzaran penaltis de forma alternativa hasta que sólo uno de los dos equipos falle la serie.

SAQUE DE CENTRO.

- Se realizará para dar inicio al partido, una vez realizado el sorteo, y después de conseguir cada gol, para reanudar el juego.

SAQUE DE BANDA y DE ESQUINA.

- Si la pelota sale del recinto por uno de los laterales, se pondrá en juego mediante un saque de banda. Se realizará con el pie. De saque de esquina será posible marcar gol, no así, de saque de banda.

DEFENSA.

- Se podrá defender en todo el campo y la defensa será libre.

SAQUE DE META.

- Cuando la pelota salga del terreno de juego por los fondos se realizará un saque de meta. Se realizará con los pies.

EL PENALTI.

- El penalti se lanzará desde la portería contraria. En la portería no habrá portero. Se castigará con penalti cuando el balón se toque con la mano o cuando la falta se produzca dentro de la línea marcada como zona de castigo. En caso de empate el encuentro se resolverá mediante penaltis.
- En caso de empate el encuentro se resolverá mediante tres penaltis.

TIROS LIBRES.

- Todos los tiros libres son directos, excepto las faltas que se consideren penalti. En el momento del lanzamiento solo podrá haber un jugador contrario entre la portería y el balón. Este jugador deberá estar a una distancia mínima de 4 metros.

NORMATIVA.

- Las demás normas de juego serán las aplicadas en el Reglamento de Fútbol Sala.

EL ÁRBITRO Y RESPONSABLE DE LA COMPETICIÓN

- Existe la figura del árbitro y además habrá una persona responsable de la competición por parte de la organización, que en caso de conflicto, tendrá la última palabra y actuará de mediador/a.

SANCIONES:

- Si algún participante, tuviera una actitud antideportiva será expulsado del partido y no podrá participar en el siguiente.

DESCALIFICACIONES.

Se eliminará al equipo que:

- Incurra en alineación indebida. La información recibida en la hoja de inscripción, puede ser comprobada en cualquier momento, y si existe alguna falsedad esta será responsabilidad del capitán y el equipo será descalificado.
- Proceda mediante conducta antideportiva: peleas, agresiones, insultos.
- Si no se presentan al partido con el número mínimo de jugadores necesarios.
- CUALQUIER ASPECTO QUE NO RECOJAN LAS PRESENTES BASES SE RESOLVERÁ A CRITERIO DE LA ORGANIZACIÓN

2. VOLEIBOL 3X3 FEMENINO Y MASCULINO

JUGADORES.

- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por un mínimo de 3 y un máximo de 4 componentes.
- El partido será jugado por dos equipos cada uno con 3 jugadores en pista.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.
- Los cambios se podrán efectuar en cualquier momento del partido siempre que el jugador a quien sustituya haya abandonado el terreno de juego. Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego.
- Para empezar el partido, tendrá que haber un mínimo de 3 jugadores en cada equipo.

CAMPO

- Las dimensiones del campo serán las del campo tradicional de voleibol 9 x 18 metros y la altura de la red se ubica a 2,43 metros en el caso de los hombres, y 2,24 metros para las mujeres.
- El partido se disputa al mejor de tres sets, de 15 puntos cada uno, con el sistema de "acción-punto" o sea que cada jugada concede un punto al ganador, independientemente de quien ha servido. En caso de empate en 14 puntos, el set terminará cuando uno de los equipos marque el punto 16.

SAQUE

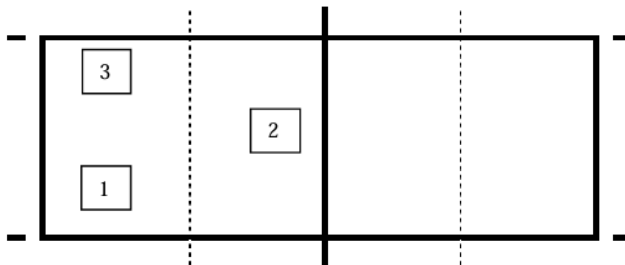
- En Voleibol 3 x 3 el saque es libre y no existe el jugador zaguero.

ZONA DE SAQUE

- Se puede sacar desde cualquier parte de la línea de fondo, siempre y cuando no se exceda de la zona de 6 metros que delimitan las dos líneas de prolongación laterales de saque.

ROTACIÓN Y POSICIÓN EN EL CAMPO

En el campo, el jugador que está en la posición del saque estará pues en la posición 1.



Según el esquema, estas son las posiciones de la rotación en el campo y la organización del equipo serán los tres delanteros.

- En el campo, el jugador que está en la posición del saque estará pues en la posición 1. Según el esquema, estas son las posiciones de la rotación en el campo y la organización del equipo serán los tres delanteros.

EL JUEGO

- Habrá un calentamiento simultáneo de 10 minutos
- En el 1º set, un sorteo decide lo que corresponda a cada uno de los equipos: el saque, la recepción o la elección del campo. En el 2º set, los equipos cambian de campo. En caso de ser necesario el 3º, los equipos cambiarán nuevamente de campo cuando uno de los equipos alcance el punto 8.
- En lo no contemplado en este reglamento, será aplicable el reglamento de la RFEVB.

3. BALONCESTO 3X3 FEMENINO Y MASCULINO

JUGADORES.

- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por un mínimo de 3 y un máximo de 4 componentes.
- El partido será jugado por dos equipos cada uno con 3 jugadores en pista.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.
- Para empezar el partido, tendrá que haber un mínimo de 3 jugadores en cada equipo.

CANCHA

- La superficie de juego 3x3 regular será la mitad de una cancha de baloncesto.

INICIO DEL PARTIDO

- Habrá un calentamiento simultáneo de 10 minutos
- Primera posesión del balón será sorteada.
- El equipo que gana el sorteo podrá escoger beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de un posible tiempo adicional.

PUNTUACIÓN

- 1 punto dentro del arco y tiros libres. 2 puntos fuera del arco.

TIEMPO DE JUEGO GANADOR DEL PARTIDO DESEMPATES

- 1 x 10 minutos. Límite de anotación: 21 puntos (solo para el tiempo regular, no periodo extra). Desempates: sin tiempo. El primer equipo en anotar 2 puntos en el periodo extra ganará el encuentro.

TIEMPOS MUERTOS

- 1 para cada equipo. 30 segundos de duración

FALTAS / TIROS LIBRES

- Tiros libres después de una falta de tiro:
 - 1 tiro libre
 - 2 tiros libres si la falta se comete dentro del arco.
- Faltas 7-8-9: 2 tiros libres en todos los casos.
- A partir de la 10ª falta y posteriores: 2 tiros libres + posesión en todos los casos.
- No se elimina por faltas a los jugadores.

DESPUÉS DE CANASTA CONVERTIDA

- Posesión para el equipo defensor justo debajo del aro. Se debe botar o pasar a un jugador que esté detrás del arco. No se puede defender dentro del área del semicírculo de no carga.

NO HAY SAQUES DESPUES DE CANASTA

DESPUES DE BALÓN MUERTO “CHECK-BALL”

- Intercambio del balón entre el jugador defensor y el atacante detrás del arco, justo en el centro de la cancha.

DESPUÉS DE REBOTE O BALON ROBADO

- Salir del arco con bote o con pases para iniciar un nuevo ataque.

REGLA DE PASIVIDAD

- Criterio de árbitro. Avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.

LUCHA

- Posesión para el equipo defensor.

SUSTITUCIONES

- En situaciones de balón muerto, antes del “check-ball” o tiro libre.
- El sustituto podrá entrar en la cancha después de que su compañero salga de la misma y establezca un contacto físico con él/ella detrás de la línea opuesta a la de fondo (medio campo) y delante de la mesa de anotadores y no requieren acción por parte del árbitro u oficiales de mesa.

*NOTA: Se considerará que un jugador está “detrás del arco” si ninguno de sus pies está encima o dentro del arco.

En lo no contemplado en esta normativa se aplicarán las reglas oficiales de 3x3 de la FBCyL.

4. TENIS DE MESA MIXTO

JUGADORES.

- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por dos personas, un chico y una chica.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.

JUEGO

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

PARTIDO

- El encuentro se disputará al mejor de 3 sets. Después de haberse jugado 2 tantos, el restador o pareja restadora pasará a ser el servidor o pareja servidora, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 10 tantos o esté en vigor la regla de aceleración. En estos últimos casos, el orden del servicio y del resto será el mismo, pero cada jugador servirá tan sólo un tanto alternativamente.
- El jugador o pareja que sirva primero en un juego estará en primer lugar en el siguiente juego del partido, y en el último juego posible de un partido de dobles. La pareja restadora cambiará su orden de recepción cuando la primera de las parejas anote 5 tantos.
- El jugador o pareja que comienza un juego en un lado de la mesa comenzará el siguiente juego del partido en el otro lado, y en el último juego posible de un partido los jugadores o parejas cambiarán de lado, cuando el primero de los jugadores o parejas anote 5 tantos.

REGLA DE ACELERACIÓN

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

En lo no contemplado en esta normativa será de aplicación la de la Real Federación Española de Tenis de Mesa. (<http://www.rfetm.com/>).

5. BÁDMINTON MIXTO

JUGADORES.

- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por dos personas, un chico y una chica.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.

SORTEO

- Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión de sacar o recibir primero, o, empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.
- El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que quede.

TANTEO

- El partido se jugará al mejor de tres juegos o sets.
- El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo.
- El lado que primero gane 11 puntos ganará un juego o set, excepto en los siguientes casos:
- Si en el tanteo se empata a 10, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.
- El lado que gane un set sacará primero en el siguiente set.

CAMBIO DE CAMPO

- Los jugadores deben cambiar de lado:
- Al final del primer juego o set.
- Al final del segundo juego (si existiera un tercero)
- En el tercer juego, cuando uno de los lados alcance 5 puntos.

EL SAQUE O SERVICIO

En un saque correcto:

- Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque, cuando el servidor y el receptor estén preparados.
- El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque.
- Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la pista en una posición estática desde el comienzo del saque hasta su finalización
- La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante.
- Todo el volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta.
- En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.
- En el golpeo de saque, si el volante no es interceptado, deberá caer en el cuadrado de saque del receptor.

JUEGO DE INDIVIDUALES

Orden de juego y posición en la pista:

- En la disputa de un punto, el servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente, desde cualquier posición de la pista, hasta que éste deje de estar en juego

Puntuación y servicio

- Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y sacará de nuevo desde el otro cuadro de saque de su campo.
- Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y comenzará a sacar.

Secuencia de saque

- Los jugadores deben sacar de, y recibir en, sus cuadros de saque derechos respectivos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha ganado un número par de puntos en el juego.
- Los jugadores deben sacar de, y recibir en, sus cuadros de saque izquierdos respectivos cuando el servidor ha ganado un número impar de puntos en el juego.

JUEGO DE DOBLES

Orden de juego y posición en la pista

- Después de que el servicio sea devuelto, durante la disputa de un punto, cualquier jugador del lado servidor y cualquier jugador del lado receptor puede golpear alternativamente el volante, desde cualquier posición en su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego.

Puntuación y servicio

- Si el lado servidor gana la jugada recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el otro cuadro de saque.
- Si el lado receptor gana la jugada conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

Secuencia de saque

En cualquier juego, el derecho a sacar pasará consecutivamente:

- del servidor inicial que comenzó el juego desde el cuadro de saque derecho
- al compañero del receptor inicial, luego
- al compañero de primer servidor, luego
- al jugador que primero recibió, luego
- al servidor inicial y así sucesivamente.

Cualquier jugador del lado ganador sacará primero en el siguiente set, y cualquier jugador del lado perdedor podrá empezar recibiendo.

La zona derecha es la “par” y la izquierda la “impar”

FALTAS

Si hay saque incorrecto.

Si durante el juego, el volante:

- Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
- Pasa a través de la red o por debajo de ella.
- No pasa la red.
- Toca el techo o las paredes laterales.
- Toca el cuerpo o ropa del jugador.
- Toca cualquier otro objeto o persona fuera de la pista.
- Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe
- Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador,
- Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente;
- Si, mientras que el volante está en juego, un jugador: Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa
- Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe cuya posición inicial de golpeo al volante se encontraba en el lado atacante.
- Invade la pista del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente.
- Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante es seguido por la raqueta por encima de la red;
- Deliberadamente distrae a su oponente de la forma que sea, por ejemplo, mediante la realización de gestos o gritando.

En lo no contemplado en esta normativa será de aplicación la de la Federación Española de Badminton. (<https://www.badminton.es/>).

6. PICKLEBALL MIXTO

¿Qué es el Pickleball?

- El pickleball es un deporte de raqueta que se juega utilizando una pelota especial perforada, con una red similar a la de tenis y en una pista de dimensiones equivalentes a las de una pista de bádminton.
- Se juega con una pala más grande que la de tenis de mesa y más pequeña que la de pádel.
- Se saca la pelota desde abajo, es decir, moviendo la pala por debajo de la cintura en un movimiento ascendente, sin que la pelota bote en la pista.
- Un juego lo gana el jugador o equipo que llega a once puntos, con dos puntos de diferencia.
- Se suman puntos siempre que hay un fallo, independientemente de quien haya sacado.

JUGADORES.

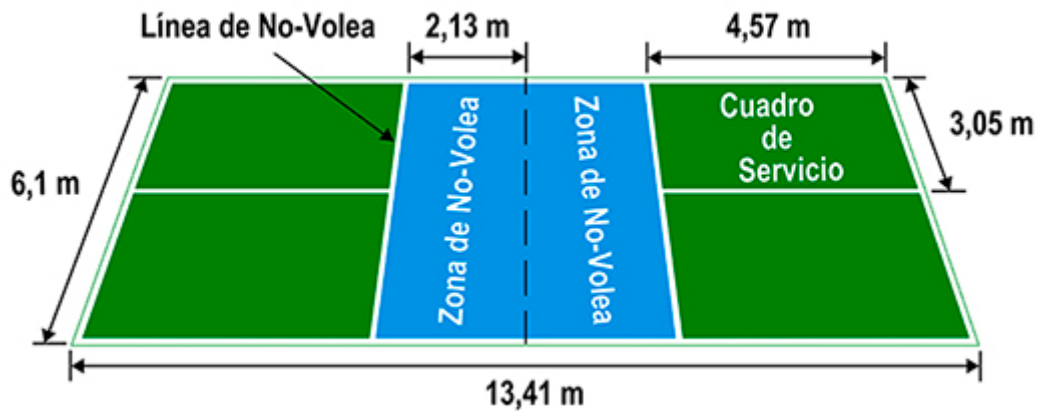
- Todos los jugadores de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por dos personas, un chico y una chica.
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.

JUEGO.

- Un set, normalmente se juega a once puntos y un equipo debe ganar por dos puntos de diferencia.
- El servicio de saque debe ser golpeado por debajo y cada equipo debe jugar su primer golpe después de que haya botado.
- Después de que la pelota haya botado una vez en cada lado, entonces ambos equipos pueden volear la pelota o jugarla sin botar (regla del doble bote).
- No se permite volear dentro de la zona de no volea (al volear la pelota, el jugador no puede pisar la línea).
- Se considera falta si tras el impulso para golpear la bola el jugador toca la zona de no volea.
- Un equipo anotará puntos cuando gane el punto.
- Los puntos se pierden en estos 3 casos:
 - Al no devolver la pelota dentro de los límites de la cancha del oponente antes del segundo bote.
 - Entrar a la zona de no volea y volear la pelota.
 - Al violar la regla del doble bote.
- La mano se considera una extensión de la pala.
- El jugador pierde el punto si la pelota golpea cualquier otra parte de su cuerpo o ropa.
- Al comienzo del servicio, ambos pies deben estar detrás de la línea de saque.
- El saque se realiza en diagonal y debe superar la zona de no volea.
- Solo se permite un intento de servicio.

- Cuando el equipo que sirve gana un punto, el servidor (el que resta) se mueve al otro lado de la cancha del equipo que sirve.

TERRENO DE JUEGO

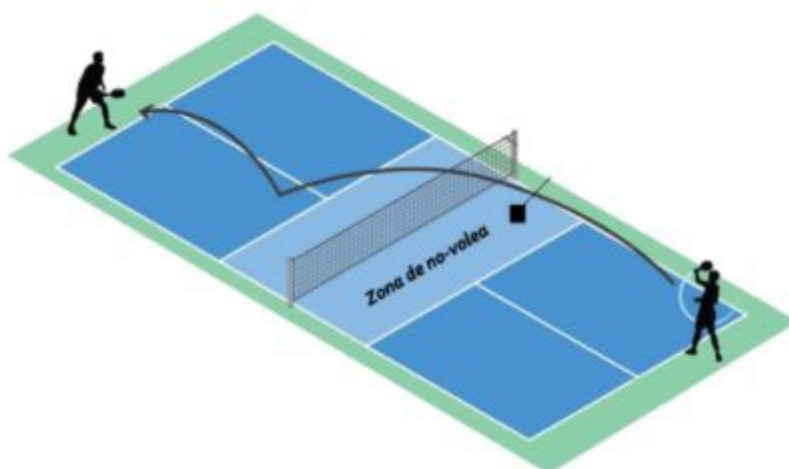


- La pista debe medir 6,10 m de ancho por 13,41 m de largo tanto para partidos individuales como para dobles.

ZONA DE NO-VOLEA

- La "Volea" es el golpe dado a la pelota antes de que bote en el suelo.
- Cuando se realiza una volea, el jugador no puede pisar sobre la línea de la zona de no-volea o estar dentro de la misma. Si lo hiciera sería falta.
- No se trata de una falta si el jugador se mete en la zona para golpear una pelota que ya ha botado en la pista.
- Si un jugador, después de una volea, salta por encima de la zona de no-volea y aterriza fuera de la pista, no se considerará como falta.
- En el caso de jugar en una pista de bádminton, la zona de no-volea se extenderá 1,98m a ambos lados de la red, en lugar de 2,13m.

EL SAQUE



- La pala tiene que golpear la pelota por debajo de la cintura, es decir, el brazo va de abajo a arriba y la parte de la pala con la que se golpea la pelota debe estar por debajo de la muñeca cuando la toca.
- La pelota no puede botar en el suelo.
- La bola de saque tiene que entrar en el cuadro de servicio diagonalmente opuesto al lugar desde el que se realiza el saque. La pelota tiene que pasar por encima de la red y sobrepasar la zona de no-volea del oponente. Si la pelota cae en cualquier línea de la zona de servicio –la línea de fondo, la línea central o la línea lateral– del contrincante, es buena. Si por el contrario cae en la línea de la zona de no-volea es falta.
- El jugador que saca tiene que tener ambos pies detrás de la línea de fondo durante el saque y al menos un pie en contacto con el suelo.
- El compañero puede estar tanto dentro como fuera de la pista durante el servicio.

REGLA DE DOBLE BOTE

- Después del saque es necesario dejar botar la pelota antes de devolverla al otro lado de la pista.
- Es necesario que la pelota bote una vez en ambos campos para poder hacer voleas.

LA PUNTUACIÓN (PARTIDOS DE DOBLES)

- Se juega a 11 puntos con diferencia de 2, es decir, si ambas partes están empatadas a 10, el juego continuará hasta que un equipo gane por 2 puntos.
- Los jugadores deben cantar la puntuación antes de sacar por dos razones:
 - Permitir que el otro equipo se prepare.
 - Ayudar a recordar cuál es la puntuación.
- Si el jugador que saca falla al cantar (no canta) el resultado antes de sacar, el encargado de restarle tiene tres opciones:
 - Permitir el saque y dejar pasar la pelota sin jugarla.
 - Coger la pelota y devolverla al jugador que ha sacado.
 - Jugar la pelota sin que la puntuación sea dicha.
- En las dos primeras opciones no hay ninguna falta y el saque se considera un como un «let». En ese caso, el equipo que realiza el servicio puede sacar de nuevo después de decir correctamente la puntuación.

CANTAR LA PUNTUACIÓN

La puntuación se compone de tres números:

- El primer número es la puntuación de su equipo.
- El segundo número es la puntuación del equipo contrario.
- El tercer número indica qué miembro del equipo saca (ya sea el primer sacador «1» o el segundo sacador «2», de su equipo durante esa secuencia de servicio).

SECUENCIA DE SAQUE (PARTIDOS DOBLES)

- Cada vez que un equipo recupera la posesión de la pelota para sacar comienza una nueva “secuencia de saque”.
- Al inicio de cada juego, sólo se le permite a un jugador sacar hasta que su equipo pierda el saque. Es decir, sólo un jugador sacará en la primera “secuencia de saque” del partido.

A partir de entonces ambos miembros de cada equipo sacarán en cada secuencia antes de que la pelota sea entregada al equipo contrario.

POSICIONAMIENTO DEL JUGADOR (PARTIDOS DE DOBLES)

- El saque se inicia siempre en la parte derecha de la pista y se alterna de derecha a izquierda sucesivamente mientras el jugador o el equipo mantengan el saque.
- Cada jugador continuará sacando hasta que el equipo pierda el punto.
- Cuando un punto no es ganado por el primer sacador del equipo (ya sea por falta en el servicio o por perder un peloteo) el segundo sacador del equipo deberá servir desde la parte de la pista en la que se encuentre en ese momento.
- El jugador encargado de restar el saque es el único que puede devolver la pelota del servicio. Si su compañero devuelve el saque es falta.
- Los miembros del equipo a los que les corresponde el saque irán alternando sus puestos en el campo conforme van anotando puntos.
- Los miembros del equipo encargados de restar no alternarán sus posiciones.
- Para determinar quién saca primero, los jugadores pueden, por ejemplo, lanzar una moneda o realizar un peloteo hasta que uno de los dos jugadores o equipos fallen. El ganador del sorteo/peloteo tiene la opción de elegir si saca o no en primer lugar.
- El saque se inicia siempre en la parte derecha de la pista y se alterna de derecha a izquierda sucesivamente mientras el jugador o el equipo mantengan el saque.

LISTA DE FALTAS

- Si en el saque la pelota no entra en la zona correcta.
- Realizar una volea antes que la pelota haya botado una vez en cada campo tras el servicio (regla de doble bote).
- Golpear la bola en la red.
- Tocar la red con la pala o el cuerpo.
- Realizar una volea en la zona de no-volea.
- Pisar la línea de no-volea o estar en dicha zona durante una volea o caer en ella después de realizar el golpeo.
- Tocar la zona de no-volea y las líneas que la delimitan con la pala, la ropa o cualquier otra pertenencia que lleve encima el jugador antes o después de realizar la volea.
- Fallar al intentar golpear la pelota.
- Permitir que la pelota bote dos veces en la pista antes de ser golpeada.
- Fallar al golpear la pelota en un servicio.
- Dejar que la pelota toque cualquier parte de la ropa o el cuerpo del jugador implicado en el golpeo (a excepción de la mano que porta la pala ya que se considera una extensión de la misma).

REGLAS ADICIONALES

- Golpear la pelota con la mano: siempre que la pelota golpee la mano que sostiene la pala por debajo de su muñeca no será falta.
- «Carry» y Golpeo doble: la pelota, involuntariamente, puede ser golpeada dos veces o ser devuelta con un golpe en el que se deslice a través de la parte plana de la pala al hacer un golpeo de tipo «Carry». Esto debe ocurrir mediante un acto continuo de golpeo

moviendo la pala en una sola dirección. Si el golpe no es continuo, no es de una sola dirección, o si se trata de un segundo golpe definitivo, será falta.

- Cambio de manos: la pala se puede cambiar de mano en cualquier momento. También se pueden utilizar ambas manos para sujetar la pala y golpear con ella.
- Los postes de la red: si una pelota golpea alguno de los postes que sostiene la red se considerará falta.
- Coger la pelota: es falta coger la pelota antes de que bote, incluso si ésta va a salirse fuera de la pista. La pelota debe botar en la pista o fuera de ella sin ninguna interferencia por parte de los jugadores.
- La pelota golpea a un jugador: es falta si la pelota golpea a un jugador o a la ropa de un jugador, indiferentemente si él está dentro o fuera de la pista.
- Golpear la pelota alrededor de los postes o la red: si una pelota traza un recorrido cuyo ángulo queda fuera de las líneas del campo habiendo botado en la pista, un jugador puede devolver la pelota alrededor de la parte exterior del poste de la red. La pelota no necesita ir de vuelta por encima de la red.

7. CARRERA POR RELEVOS MIXTA

PARTICIPANTES

- Todos los atletas de un equipo deberán estar matriculados en el actual curso académico y pertenecer a la misma Facultad/Escuela.
- Cada equipo estará formado por seis corredores (3 chicos y 3 chicas)
- Todos los jugadores deberán presentar el DNI o Documento que los acredite.

RECORRIDO

- La carrera se llevará a cabo en el campo de fútbol de la Universidad de Burgos.
- Cada corredor deberá dar dos vueltas completas al campo de fútbol antes de entregar el testigo al siguiente compañero de equipo.
- El equipo completará la carrera cuando el último corredor haya finalizado su recorrido.

RELEVOS Y TESTIGO

- La entrega del testigo debe realizarse dentro de la zona de relevo marcada en el terreno de juego.
- Si un equipo realiza el relevo fuera de la zona indicada, será penalizado con 5 segundos de retraso en su tiempo total.
- Si el testigo cae al suelo, el corredor que lo llevaba debe recogerlo antes de continuar la carrera.

NORMAS GENERALES

- Todos los participantes deben respetar las normas de juego limpio y deportividad.
- No está permitido empujar o bloquear a otros corredores.
- El equipo que no complete correctamente los relevos o que no realice el recorrido completo será descalificado.

CLASIFICACIÓN

- El equipo ganador será aquel cuyo último corredor cruce la línea de meta en primer lugar después de completar todas las vueltas requeridas.
- En caso de empate, se revisarán los tiempos registrados por los jueces.

SANCIONES

- Conductas antideportivas como insultos, empujones o falta de respeto a jueces y competidores serán motivo de descalificación.
- El incumplimiento de cualquier norma de este reglamento podrá ser motivo de penalización o descalificación, según lo determine el comité organizador.

DISPOSICIONES FINALES

- La organización se reserva el derecho de modificar el reglamento si fuera necesario y notificará cualquier cambio a los participantes con antelación.

