C.U. "ADOLFO LOPEZ MATEOS", EDIFICIO ADMVO. TEL. Y FAX (01-834) 318- 17-09 y 318-17-11 EXT.2060 y 2061,
A.P. 186, C.P. 87149, CD. VICTORIA, TAMAULIPAS. MEXICO.

JUEGOS ESTATALES INTER ZONAS U.A.T. 2013

CRITERIOS DE DESEMPATE

FUTBOL SOCCER
Sistema de Puntuación

Juego Ganado en Tiempo Reglamentario	3 puntos
Juegos Empatados	1 punto
Juego Ganado en Penales (Punto Extra)	1 punto
Juego Perdido	0 puntos

Criterios de Desempate

1.- En el caso de empate en puntos entre dos equipos, la posición será determinada por el juego entre si. Si hubiesen tres o más equipos empatados en puntos, se utilizaran, en orden, los siguientes criterios de desempate:

a) Diferencia de goles
b) Mayor numero de goles anotados
c) Menor numero de goles recibidos
d) Sorteo

FUTBOL RAPIDO

Sistema de Puntuación

Juego Ganado en Tiempo Reglamentario	3 puntos
Juego Ganado en Shoot Outs	2 puntos
Juego Perdido en Shoot Outs	1 punto
Juego Perdido en Tiempo Reglamentario	0 puntos.

VERDAD, BELLEZA, PROBIDAD

Criterios de Desempate

1.- En caso de empate en puntos entre dos equipos, la posición será determinada por el juego entre si.
2.- Si hubiesen tres o más equipos empatados en puntos, se utilizaran, en orden, los siguientes criterios de desempate:

a) Diferencia de Goles
b) Mayor numero de goles anotados
c) Menor numero de goles recibidos
d) Sorteo

C.U. "ADOLFO LOPEZ MATEOS", EDIFICIO ADMVO. TEL. Y FAX (01-834) 318- 17-09 y 318-17-11 EXT.2060 y 2061,
A.P. 186, C.P. 87149, CD. VICTORIA, TAMAULIPAS. MEXICO.

CRITERIOS DE DESEMPATE

BEISBOL

Empate entre dos, es juego entre si.

Entre tres:

a) Diferencia de carreras
b) Menos Carreras en contra
c) Más Carreras a favor
d) Sorteo

VOLEIBOL

Empate entre dos, es juego entre si.

Entre tres:

a) Puntos a favor entre puntos en contra.
b) Sorteo

BASQUETBOL

Sistema de Puntuación

Juego Ganado	2 puntos
Juego Perdido	1 punto
Incomparecencia	0 puntos

Criterio de Desempate

Empate entre dos, es juego entre si.

a) Diferencia de puntos a favor y en contra
b) Mayor numero de puntos a favor
c) Menor numero de puntos en contra
d) Sorteo.

VERDAD, BELLEZA, PROBIDAD

TENIS DE MESA

Sistema de Competencia

Los Sets se jugaran a 11 puntos con 2 de diferencia.

Se jugara al mejor de 5 Sets.

Cada Zona deberá presentar 4 jugadores en ambas ramas.

1.- Se jugara en series al mejor de 4 puntos.

2.- Un mismo jugador No podrá repetir en los partidos de Singles.

3.- En caso de empate en puntos entre las Tres Zonas, el criterio se aplicara Sets a favor y Sets en contra.

4.- Se jugara bajo el reglamento vigente de la FM de Tenis de Mesa.

C.U. "ADOLFO LOPEZ MATEOS", EDIFICIO ADMVO. TEL. Y FAX (01-834) 318- 17-09 y 318-17-11 EXT.2060 y 2061,
A.P. 186, C.P. 87149, CD. VICTORIA, TAMAULIPAS. MEXICO.

TENIS

Se jugara la mejor a 2 de 3 Sets todos con muerte súbita.

Cada Zona deberá presentar 4 jugadores en ambas ramas.

1.- Se jugara en series al mejor de 4 puntos.

2.- Un mismo jugador No podrá repetir en los partidos de Singles.

3.- En caso de empate en puntos entre las Tres Zonas, el criterio se aplicara Sets a favor y sets en contra.

4.- Se jugara bajo el reglamento vigente de la FM de Tenis.

AJEDREZ

Sistema de competencia:

Suizo a 4 rondas.

Reglamento:

Se regirá bajo el reglamento vigente del CONDDE y de la FIDE.

Calendario de Juego:

Viernes 22: Primera ronda 14:00 a.m., Segunda ronda 17:00 hrs., Sábado 23: Tercera ronda 9:00 hrs., Cuarta ronda 11:30 a.m.

Ritmo de juego:

Una hora por cada jugador para terminar la partida.

Defaults:

VERDAD, BELLEZA, PROBIDAD

Una partida será declarada perdida cuando uno de los jugadores no se presente en el lapso de 30 minutos, pasando este tiempo se declararan los defaults.

Retiro de competidores:

Una partida perdida por inasistencia sin dar aviso o sin causa justificada, será motivo de baja del jugador

Sistema de desempate:

Solkolff, Mediano de Harkness, Sonenborn/Berger, resultado individual y color.

Tableros:

Cada jugador deberá de traer tablero y piezas, de preferencia llevar reloj, de no ser así y agotarse el tiempo de dos horas por partido, se pondrá reloj a cinco minutos por jugador.

CRITERIOS DE DESEMPATE

C.U. "ADOLFO LOPEZ MATEOS", EDIFICIO ADMVO. TEL. Y FAX (01-834) 318- 17-09 y 318-17-11 EXT.2060 y 2061,
A.P. 186, C.P. 87149, CD. VICTORIA, TAMAULIPAS. MEXICO.

TABLA DE SANCIONES

Causal No.1	Juego Brusco Grave.	1 Juego
Causal No.2	Juegos Violetos.	2 Juegos
Causal No.3	Escupir a un Compañero.	3 Meses
	Al Árbitro.	1 Año
Causal No.4	Cortar un avance prometedor de un gol con la mano.	1 Juego de Expulsión.
Causal No.5	Cortar avance prometedor de gol con falta.	1 Juego
Causal No.6	Utilizar un lenguaje Grosero y Obsceno en contra de quien sea: Jugadores, Entrenadores, Árbitros y Público.	1 Juegos
Causal No.7	Por acumulación de tarjetas se expulsa a la segunda tarjeta y juega el siguiente Juego.	
Transitorio	lo no previsto en la presente Tabla de Sanciones, será resuelto por el Comité Directivo de la Liga	

ATENTAMENTE

LA DIRECTIVA

VERDAD, BELLEZA, PROBIDAD