

GACETA OFICIAL

De la Federación Deportiva del Abogado Venezolano



Los actos administrativos, acuerdos, normativas y demás documentos que aparezcan en esta GACETA OFICIAL, producirán sus efectos con relación a los derechos y obligaciones de los Colegios de Abogados existentes y afiliados en el país, en cumplimiento del orden estatutario general y la lealtad a los fines deportivos que constituyen la disciplina interna de la Federación Deportiva del Abogado Venezolano. (ART. 51 y 53 de los Estatutos de la Federación Deportiva del Abogado Venezolano)

AÑO I

San Felipe, 27 de Marzo de 2024

Edición N° 3/2024

ABG. IDANIS CARRASCO
SECRETARIA GENERAL

En uso de las atribuciones legales que me confiere el artículo **54**, de los Estatutos de la Federación Deportiva del Abogado Venezolano; a los fines de garantizar la copia fiel y exacta de su respectivo original se publica en la Gaceta Oficial, Edición Nro. 3, contentiva de la **Reforma Parcial de las DISPOSICIONES GENERALES – CONDICIONES TÉCNICAS GENERALES Y ESPECÍFICAS PARA CADA UNA DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS DE LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DEL ABOGADO VENEZOLANO**:

CAPÍTULO I DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

SECCIÓN PRIMERA. DE LOS JUEGOS

1.1. Durante la realización de los juegos, se llevarán a efecto competencias en las siguientes disciplinas deportivas:

1	Ajedrez	
2	Atletismo (Maratón)	Femenino y Masculino
3	Baloncesto	Masculino
4	Billar	
5	Bolas Criollas	Femenino y Masculino
6	Boliche	Femenino y Masculino
7	Coleo	Femenino y Masculino
8	Domino	Femenino y Masculino
9	Fútbol de Sala	Masculino
10	Kickingball	Femenino
11	Natación	Femenino y Masculino
12	Softbol	Masculino
13	Tenis	
14	Tenis de mesa	
15	Tiro	
16	Voleibol	Femenino y Masculino

ASAMBLEA GENERAL

DE LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DEL ABOGADO VENEZOLANO

En ejercicio de sus facultades legales

DICTA

Lo siguiente,

**DISPOSICIONES GENERALES –
CONDICIONES TÉCNICAS GENERALES Y
ESPECÍFICAS PARA CADA UNA DE LAS
DISCIPLINAS DEPORTIVAS DE LA
FEDERACIÓN DEPORTIVA DEL
ABOGADO VENEZOLANO**

“En FEDEAV se habla Deporte”

NOTA: En el caso donde no se determinó el SEXO específico de la competencia se podrá conformar equipos MIXTOS.

SECCIÓN SEGUNDA. DE LAS INSCRIPCIONES

2.1. Las Inscripciones de los Abogados - Atletas, Técnicos y afines para los JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES INTERCOLEGIOS DE ABOGADOS DE VENEZUELA, se realizarán de acuerdo a las condiciones que se pauten al efecto por FEDEAV.

Único: El FICHAJE NACIONAL, deberá estar en poder de la Dirección Técnica de FEDEAV con un mes de anticipación a la fecha de celebración de los juegos. Cada Colegio cancelará al momento de su inscripción la cantidad fijada por la Asamblea, acreditada al Colegio Sede de los juegos; y las cantidades aprobadas en la Asamblea como anualidad e inscripción de atletas acreditadas a FEDEAV.

2.2. En la Primera JUNTA TÉCNICA a efectuarse en la fecha que fije FEDEAV, los Colegios entregarán los siguientes recaudos: Inscripción General de Cada Colegio en los Deportes que participaran, y el número de atletas participantes, técnicos y afines (Forma n° 1). Dichos recaudos podrán ser suministrados por medios físicos, electrónicos o electromecánicos o cualquier otro que determine FEDEAV.

2.3. En la Segunda Junta Técnica a efectuarse en la fecha que determina FEDEAV, los Colegios participantes entregarán los siguientes recaudos:

- Forma N° 1. NOMINA DE INSCRIPCION GENERAL DEFINITIVA.
- Forma N° 2. NOMINA POR DISCIPLINAS DEPORTIVAS.
- Forma N° 3. FICHAJE NACIONAL FEDEAV (nuevos)
- Forma N° 4. NOMINA DE PERSONAL TECNICO.
- Forma N° 5. NOMINA DE AUTORIDADES DE LA DELEGACIÓN.

- Forma N° 6. INSCRIPCION PARA EL MARATON Y NATACION.

2.4. Luego de la oportunidad que fije FEDEAV para la entrega de los recaudos arriba mencionados, oportunidad que en ningún caso será inferior a quince (15) días antes del inicio de los Juegos, no se podrá efectuar ningún tipo de modificación en las Nóminas entregadas a la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV, salvo casos excepcionales debidamente justificados, que sean autorizados por la Comisión. Los técnicos, entrenadores, delegados, autoridades de la delegación y afines podrán ser sustituidos, pero tales sustituciones deberán ser notificadas a la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV, directamente o en su caso a través de la mesa técnica de la respectiva competencia, antes de la realización de la misma, en tal circunstancia se dejará constancia de tal situación y se remitirá conjuntamente con los resultados a la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

2.5. Un abogado Atleta podrá estar inscrito y participar en un máximo de Dos (2) Disciplinas en los JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES INTERCOLEGIOS DE ABOGADOS DE VENEZUELA.

SECCIÓN TERCERA. DEL SISTEMA DE COMPETENCIA

3.1. Para los JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES INTERCOLEGIOS DE ABOGADOS DE VENEZUELA, los Colegios (Entidades) participantes serán divididos en grupos según el número de Colegios inscritos, en cada disciplina deportiva.

3.2. En la última JUNTA TECNICA, se realizarán los Sorteos correspondientes en concordancia con lo establecido en la presente Normativa.

3.3. La conformación de los GRUPOS se hará de la siguiente manera:

- Primero: Hasta SIETE (7) Equipos UN Solo GRUPO.
- Segundo: De OCHO (8) hasta DOCE (12) Equipos, se formarán DOS (2) GRUPOS. (A - B).

- Tercero: De TRECE (13) hasta DIECIOCHO (18) Equipos se formarán TRES (3) GRUPOS. (A - B - C).
- Cuarto: De DIECINUEVES (19) o más Equipos se formarán CUATRO (4) GRUPOS. (A - B - C - D).

Cuando se conforme un solo GRUPO se utilizará el sistema de ROUND ROBIN, es decir Todos contra Todos, y la clasificación final será el Orden en que llegase. En caso de Empate de una determinada posición por partidos ganados y perdidos, se desempatará otorgando el lugar prioritario al que ganó la serie particular o el correspondiente partido. En caso de Empate a TRES se utilizará el sistema de AVERAGE entre los tres, de persistir el empate se utilizará las normas establecidas en el aparte 3.8 de esta Normativa y luego lo establecido en cada Disciplina Deportiva.

3.4. Cuando se formen DOS (2) GRUPOS (A - B) se clasificarán los DOS (2) primeros de cada grupo, para jugar una SEMI-FINAL cruzada es decir el Primero del Grupo A contra el Segundo del Grupo B y el Primero del Grupo B contra el Segundo del Grupo A, los Ganadores jugarán la FINAL por la Medalla de Oro y Plata y los Perdedores disputan el Tercer y el Cuarto lugar.

Los GRUPOS se integrarán de la siguiente manera:

	GRUPO A	GRUPO B
1	CAMPEÓN ANTERIOR	SUB CAMPEÓN ANTERIOR
2		
3		
4		
5		
6		

La sede se sembrará en el grupo de su preferencia

FASE SEMIFINAL	
1A vs 2B	1B vs 2A

FASE FINAL	
Perdedores de la Semifinal por el 3 ^{er} y 4 ^o Lugar	
Ganadores de la Semifinal por el 1 ^{er} y 2 ^o Lugar	

3.5. Cuando se formen TRES (3) GRUPOS (A - B - C). De TRECE (13) a DIECIOCHO (18) equipos, se clasifican los DOS (2) primeros de cada grupo, y los dos mejores terceros para jugar los CUARTOS DE FINAL. Los mejores TERCEROS, serán aquellas entidades (Colegios) que queden en la ronda Eliminatoria de TERCER LUGAR en cada Grupo con mejor average. En caso de que el número de Entidades por Grupos no sea igual, solo se tomaran en cuenta los Primeros TRES encuentros en números iguales para los involucrados.

NOTA: Para escoger el mejor Tercero solo se tomarán en cuenta los primeros CUATRO o CINCO JUEGOS de los Equipos involucrados, para evitar que el que más juegos realizó tenga ventaja.

	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
1	CAMPEÓN ANTERIOR	SUB CAMPEÓN ANTERIOR	3^{er} LUGAR ANTERIOR
2			
3			
4			
5			
6			

La sede se sembrará en el grupo de su preferencia

CUARTO DE FINAL	
JUEGO 1	1A vs 3 (mejor tercero de B o C)
JUEGO 2	1A vs 3 (mejor tercero de A o C)
JUEGO 3	1A vs 2A
JUEGO 4	2B vs 2C

SEMIFINAL	
Semifinal A	GANADORES Partidos 1 y 4
Semifinal B	GANADORES Partidos 2 y 3

FASE FINAL	
Ganadores de la Semifinal: ORO y PLATA	
Perdedores de la Semifinal: BONCE y CUARTO	

3.6. Cuando se formen CUATRO (4) Grupos (A - B - C - D). De DIECINUEVES (19) o MAS equipos, clasifican los DOS (2) Primeros Equipos por cada grupo.

	GRUPO A	GRUPO B
1	CAMPEÓN ANTERIOR	SUB CAMPEÓN ANTERIOR
2		
3		
4		
5		
6		

	GRUPO C	GRUPO D
1	3 ^{ER} LUGAR ANTERIOR	4 ^º LUGAR ANTERIOR
2		
3		
4		
5		
6		

La sede se sembrará en el grupo de su preferencia

CUARTO DE FINAL	
JUEGO 1	1A vs 2C
JUEGO 2	1B vs 2D
JUEGO 3	1C vs 2A
JUEGO 4	1D vs 2B

SEMI-FINAL	
GANADORES Partidos 1 y 4	
GANADORES Partidos 2 y 3	

FASE FINAL	
Ganadores de la Semifinal: ORO y PLATA	
Perdedores de la Semifinal: BONCE y CUARTO	

3.7. DE LA SIEMBRA

Los equipos representativos del **Colegio de Abogados del Estado Sede**, tienen la facultad de no sortearse para la conformación de los Grupos aun cuando hayan llegado en los primeros lugares en la Clasificación de los Juegos realizados en la edición anterior, pudiendo **SEMBRARSE** en cualquier **GRUPO** en cualquier momento del **SORTEO**. Corresponde cubrir la vacante dejada por el **EQUIPO SEDE**, a la que hubiese ocupado el puesto posterior a éste, durante la competencia anterior, conforme a la tabla de posición final que tuvieron en dichos Juegos.

En el caso de que los Equipos inscritos no llenen el cupo máximo determinado por los grupos, se ubicarán los mismos en forma inversa, es decir,

que el mayor número de equipos estará en el último de los grupos, ubicados estos de manera regresiva.

Ejemplo: En el caso de CUATRO GRUPOS y 19 equipos inscritos; será así:

	GRUPO A
1	CAMPEÓN ANTERIOR
2	
3	
4	

	GRUPO B
1	SUB CAMPEÓN ANTERIOR
2	
3	
4	
5	

	GRUPO C	GRUPO D
1	3 ^{ER} LUGAR ANTERIOR	4 ^º LUGAR ANTERIOR
2		
3		
4		
5		

3.8. DE LOS EMPATES. (En todas las fases).

- En caso de Un (1) solo Grupo; se resolverá de la siguiente manera:

Para el 1er. Lugar: empate de Dos Equipos (2) se desempatará otorgando el lugar prioritario al que ganó la serie particular o el correspondiente partido.

Para el 1er. Lugar: Empate de Tres (3) Equipos o más, por average entre ellos, de persistir empatados se determinará por average colectivo.

Cualquier otro puesto entre dos confrontaciones directas.

- En caso de Dos (2) Grupos:
El quinto y sexto lugar se determinará entre los mejores terceros de cada grupo de la siguiente manera:
 - GANADOS Y PERDIDOS
 - MEJOR AVERAGE
 - SORTEO (MONEDA)

NOTA: En caso de grupo con número de equipos desiguales el último juego de los grupos que tengan mayor número de equipos no se tomará en cuenta para determinar el tercer lugar.

- **En los Cuartos de Final:**
Cuando hay TRES (3) o CUATRO (4) grupos pasan Ocho (8) de la ronda

eliminatória quienes juegan, clasificando para la siguiente ronda CUATRO (4) equipos. De los CUATRO (4) eliminados se determinarán los quintos y sextos lugares de la siguiente manera:

DEPORTES

SOFTBOL Y KICKINBALL:

1. El Equipo que sea derrotado por menos carreras en el tiempo reglamentario del partido.
2. En el caso de los equipos involucrados, el que haya jugado extraining indistintamente del número de carreras será el 5to. Lugar y de mantenerse el empate el que haya anotado más carreras.
3. En el caso que dos (2) o más Equipos hayan sido eliminados en extraining cualquiera sea el número de inning se aplicará diferencia de carreras.
4. Se resolverá a favor del Equipo que haya obtenido el mayor average de bateo o pateo colectivo en todos los Juegos realizados en la fase correspondiente.
5. Sorteo.

FUTSAL, BALONCESTO Y VOLEIBOL:

1. Diferencia de goles, punto o sets. (Si todos son en tiempo reglamentarios)
2. Si uno de los equipos es eliminado en tiempo extra ese será el quinto lugar.
3. Si dos (2) equipos son eliminados:
 - a. Diferencia de goles, puntos o sets.
 - b. Confrontación directa.
 - c. Ganados y Perdidos.
 - d. Más Ganados.
 - e. Sorteo.

BOLAS CRIOLLAS Y DOMINO:

1. Por diferencias de puntos
2. Mejor average de la ronda eliminatória
3. Sorteo.

TIRO:

1. Una ronda más.

TENIS DE MESA:

1. Mejor en la modalidad por Equipo.

AJEDREZ Y BILLAR:

1. Un Juego adicional.

NATACIÓN Y MARATON:

1. Se empatan y no se premian los lugares siguientes, dividiéndose los puntos.

SECCIÓN CUARTA. DE LAS PROTESTAS

4.1. Las protestas de Orden Administrativo, serán sustanciadas y resueltas por la JUNTA DIRECTIVA DE FEDEAV, dentro de las 24 horas continuas siguientes de conformidad con las normas establecidas al efecto y las de Orden Técnico por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

4.2. Toda protesta de carácter técnico, deberá ser realizada por el Manager, Director Técnico o Delegado, ante la autoridad máxima de la competencia (JUEZ, ARBITRO PRINCIPAL, UMPIRE PRINCIPAL), antes de iniciarse la competencia, durante los intervalos o inmediatamente al finalizar el encuentro y deberá ser formalizada por el DELEGADO GENERAL, acreditado como tal ante FEDEAV, o en su defecto por un miembro de la Junta Directiva de la entidad involucrada dentro de las dos (2) horas siguientes, una vez concluida la competencia, excepto el caso en que el Juego termine después de las 10:00 de la noche, en tal caso, la protesta deberá ser presentada de 8:00 a 9:00 am del día siguiente. Toda protesta deberá ser acompañada de una cantidad equivalente a Dos unidades tributarias (2 U.T), que serán devueltos en caso de que la protesta sea declarada con lugar.

4.3. Las decisiones sobre las protestas de orden técnico tomadas por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, serán resueltas dentro de las cuatro (4) horas hábiles siguientes a la formalización y son irrecurribles.

4.4. TERCEROS INTERESADOS. Cualquier equipo (entidad), con interés directo y manifiesto, que pudiese verse afectado por la realización o resultado de alguna competencia entre otros equipos, en contravención de las Condiciones Generales de los juegos o específicas de cada disciplina, quedará habilitado para formular la(s) respectiva(s) denuncia(s) ante el

Consejo de Honor, en la forma establecida en la correspondiente normativa. Toda denuncia que se pretenda realizar conforme a lo anterior, deberá ser acompañada de una cantidad equivalente a Cinco unidades tributarias (5 U.T), que será devuelta en caso que la denuncia sea declarada con lugar.

SECCIÓN QUINTA. DISPOSICIONES FINALES

5.1. Los Abogados - Atletas, Entrenadores y Delegados, no deberán estar cumpliendo sanciones impuestas por cualquier organismo deportivo reconocido por el I.N.D. u Organismos Regionales, el C.O.V. y/o FEDEAV, que le impida su participación.

5.2. FORFEIT, el Equipo que no se encuentre a la hora señalada para el inicio del encuentro y transcurrido TREINTA (30) minutos y no se presente en el sitio de juego, debidamente uniformado con el mínimo de jugadores requeridos para la disciplina, perderá por FORFEIT, si es durante el primer día de la competencias, podrá continuar en los Juegos, pero a partir del segundo día de los mismos cualquiera de los equipos competidores será EXTRAÑADO, automáticamente del CAMPEONATO de incurrir en FORFEIT y los juegos que le faltasen por realizar se le darán ganados al resto del grupo correspondiente.

Los jugadores - atletas causantes del FORFEIT quedarán suspendidos por el resto del campeonato, exceptuando aquellos que estuvieren inscritos en otras disciplinas y que efectivamente participen en competencia simultáneas, requiriéndose que efectivamente estuviere en dicha competencia.

5.3. Una vez elaborados los calendarios y/o la programación correspondiente, si algún equipo se retirase, se les dará Fortfeit. Y se mantendrá los calendarios como estaban programados.

5.4. Cuando el equipo abandone el sitio de juego por cualquier circunstancia, dispondrá de QUINCE (15) minutos adicionales para

regresar al mismo, en caso contrario se le decretará el juego confiscado.

5.5. La puntuación que se aplicará para determinar el CAMPEON GENERAL DE LOS JUEGOS, será la siguiente:

PRIMER LUGAR	10 PUNTOS
SEGUNDO LUGAR	8 PUNTOS
TERCER LUGAR	6 PUNTOS
CUARTO LUGAR	4 PUNTOS
QUINTO LUGAR	2 PUNTOS
SEXTO LUGAR	1 PUNTOS

5.6. En caso de empate de dos (2) entidades entre el 1er. y 5to. Lugar, se le sumarán los puntos de los lugares correspondientes y se dividirán entre 2, asignándole a cada uno el diferencial de los puntos, y así sucesivamente en caso de empate de 3 o más entidades.

En caso de empate del 6to. Lugar se dividirá el número de puntos entre los Equipos involucrados.

5.7. La Premiación para todas las disciplinas estará constituida por medallas; solo de forma excepcional y por disposición del Comité Organizador previa aprobación de FEDEAV, podrá otorgar reconocimientos o trofeos. Para la Premiación General al término de los Juegos y sumando los puntos obtenidos por Entidades, se procederá a la Proclamación del Campeón de los Juegos Nacionales, del subcampeón y de los restantes lugares hasta el sexto lugar. Para la obtención de sus trofeos se tendrá en cuenta los tres (3) primeros lugares.

5.8. Si por causa de fuerza mayor se suspendiera un juego, de cualquiera de las finales, FEDEAV reprogramará el encuentro, si tuviese tiempo para realizarse.

De lo contrario se declarará terminado el mismo proclamándose ganador al siguiente:

- Si hubiese transcurrido más del 50% del encuentro, al que estuviera ganando.
- Si estuvieran empatados los declaran a ambos Campeones o terceros y aplicando las disposiciones generales para el otorgamiento de los puntos.

5.9. Los Uniformes de los Abogados Deportistas participantes en los Juegos Nacionales Intercolegios de Abogados deben contener obligatoriamente la Bandera de la FEDEAV en un lugar visible (como, por ejemplo, en una de las mangas), la identificación de la entidad federal que representa y la numeración correspondiente si es una disciplina por equipo.

5.10. Lo no previsto en estas Condiciones Generales y en las Condiciones Específicas, si son de orden técnico, serán resueltas por la COMISION TECNICA DE FEDEAV y si son de orden administrativo por la JUNTA DIRECTIVA DE FEDEAV.

CAPÍTULO II
CONDICIONES TÉCNICAS GENERALES
Y ESPECÍFICAS PARA CADA UNA DE
LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS

SECCIÓN PRIMERA. AJEDREZ

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de **AJEDREZ**, se llevarán a cabo en el lugar y hora que fije la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

2.1. Las Entidades (Colegios) participantes deberán inscribir un equipo conformado por Tres (3) tableros principales + Un (1) suplentes (alineados en orden ascendente), un Delegado - entrenador. La alineación de este equipo no podrá ser modificada posteriormente.

2.2. Los ajedrecistas participantes en los Juegos Deportivos Nacionales deberán observar las reglas de uniformidad establecidas (franela o prenda superior) con la debida identificación de la Entidad (Colegio) que representa.

2.3. Las Entidades participantes deberán designar un Capitán Delegado de Equipo, quien será el autorizado a realizar los cambios de la alineación de su Equipo.

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA.

La competencia de **AJEDREZ** se regirá por este instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Internacional de Ajedrez.

4. SISTEMA Y REGLAS DE LA COMPETENCIA

4.1. La Competencia de ajedrez se efectuará en la modalidad por Equipos.

4.2. El sistema de juego será round robín (Todos contra Todos) EN CASO DE INSCRIBIRSE UN MÁXIMO DE OCHO EQUIPOS, así, se jugará por este sistema hasta un máximo de siete (7) rondas. EN CASO DE INSCRIBIRSE MÁS DE OCHO EQUIPOS el sistema de emparejamientos a aplicar será el SUIZO a siete (7) rondas.

4.3. En caso de jugarse por Sistema Suizo, el ordenamiento de los Equipos, a los efectos del pareo, se hará por Elo. La suma total del Elo de cada uno de los integrantes del equipo. En el caso de jugarse Round Robín (Todos contra todos) el ordenamiento de los Equipos se hará por sorteo.

4.4. Las partidas se jugarán sin controles de tiempo: Aplicándose la modalidad de reloj Fischer-Bronstein con 90 minutos para toda la partida por cada jugador y añadido de 30 segundos por cada jugada realizada en el tablero, por cada jugador.

4.5. En el otorgamiento de los colores a los Equipos, cuando se le asignen las Blancas a un Equipo, sus tableros: 1er. y 3ero., jugarán con estas piezas y el 2do. con las piezas negras.

4.6. Aquellos Equipos o tableros, que no se presenten a la Sala de Juego antes de transcurrida la primera media hora de juego, perderán sus partidas por forfait.

4.7. El Equipo que incurra en Un (1) forfait absoluto, ausencia de todos sus tableros, será extrañado de la competencia, salvo que se trate del primer día de torneo en cuyo caso se observará lo dispuesto en el numeral 5.2 de las normas generales.

4.8. Las funciones del Capitán de Equipo están establecidas en el reglamento de Competencia de la FIDE, las cuales deberán ser acatadas por todos los participantes. Dicho reglamento se colocará en un sitio visible en la sala de juego.

4.9. El sistema de anotación de las partidas, será el Algebraico y su uso obligatorio, jugada tras jugada, hasta terminarse la partida.

4.10. La clasificación final de los Equipos, se determinará en base a la sumatoria de puntos obtenidos por cada uno de los integrantes que conforman el equipo.

4.11. La clasificación final de los tableros se determinará en base al porcentaje mayor obtenido por el participante. El porcentaje se definirá según la relación establecida de seguidas. A tales efectos se establece un mínimo de rondas para los tableros así: Para los tableros principales: un mínimo de 66,66% de partidos jugados. Para los tableros suplentes: un mínimo de 33,33% de partidos jugados.

4.12. Los empates dentro de la clasificación final de Equipos, se determinarán en base a los siguientes sistemas de desempates:

a. Si EL Sistema de Juego es Round Robin:

1. Puntos de partida.
2. Puntos de encuentro
3. SONENBORN-BERGER
4. Resultado particular
5. Color.

b. Torneos por equipos sistema Suizo:

1. Puntos de partida
2. Puntos de encuentro
3. Bucholz
4. Bucholz Medio
5. Progresivo.
6. SONENBORN-BERGER

4.13. Los Empates dentro de la clasificación final de Tableros, se determinará en base a los siguientes sistemas de desempates:

a. Torneos individuales por Round Robin:

1. Porcentaje

2. Puntos
3. SONENBORN-BERGER
4. Partidas ganadas
5. Encuentro particular
6. Color

b. Torneos individuales por sistema Suizo:

1. Porcentaje
2. Puntois
3. Bucholz
4. Partidas ganadas
5. SONENBORN-BERGER
6. Color

4.14. Las apelaciones contra laudos impartidos por los árbitros deberán ser consignados por escrito ante la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV a más tardar treinta (30) minutos después de transcurrido el laudo. La COMISIÓN se reunirá y deberá decidir sobre el caso, de ser posible, antes del inicio de la siguiente ronda. Dicha decisión será inapelable.

4.15. Queda terminantemente prohibido INGERIR BEBIDAS ALCOHOLICAS Y FUMAR en el área de juego.

4.16. Lo no previsto en el presente Reglamento será resuelto por la Coordinación Técnica de la competencia en conjunto con la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

5. MATERIAL DEPORTIVO

5.1. Se utilizarán TABLEROS Y PIEZAS convencionales, según las disposiciones reglamentarias previstas por la Federación Venezolana de Ajedrez y la disponibilidad del Comité Organizador, a través de la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

6. HORARIOS

6.1. Los establecerá la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

7. PUNTACIÓN

7.1. Se realizará de la siguiente manera:

Partida Ganada	1 punto
Partida Empatada	½ punto
Partida Perdida	0 punto

7.2.El Equipo que obtenga la mayoría de puntos, será proclamado Campeón de los Juegos Deportivos Nacionales, en la especialidad de Ajedrez.

8. PREMIACIÓN

- 8.1.La premiación es de manera individual por equipo; es decir, los colegios que alcancen mayor puntuación por los resultados individuales de sus integrantes.
- 8.2.Solo los equipos generaran puntuación a su Colegio en la clasificación General.
- 8.3.Se otorga medallas a los integrantes de los tres (3) primeros lugares (oro, plata y bronce), que se encuentren debidamente fichados y que hayan participado efectivamente en la competición.
- 8.4.Medallas de Oro, Plata y Bronce a quienes ocuparon los tres primeros (individual) lugares de la clasificación general de cada tablero.
- 8.5.Se otorgará Medalla de Oro a la mejor partida (Premio de Brillantez) según juicio de la Comisión Técnica de la competencia.

SECCIÓN SEGUNDA. ATLETISMO (MARATON)

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1.La competencia de ATLETISMO (MARATON), se celebrará en la ciudad Sede y por la ruta que establezca la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1.Cada Colegio (Entidad) podrá inscribir un máximo de Cuatro (4) atletas por Categoría, tanto en masculino como en femenino.
- 2.2.Las categorías en los Juegos Deportivos Nacionales de Abogados, son las siguientes:

LIBRE			HASTA	29 AÑOS
SUBMASTER	“A”	30 AÑOS	“	34 AÑOS
SUBMASTER	“B”	35 AÑOS	“	39 AÑOS
MASTER	“A”	40 AÑOS	“	34 AÑOS

MASTER	“B”	45 AÑOS	“	49 AÑOS
MASTER	“C”	50 AÑOS	“	54 AÑOS
MASTER	“D”	55 AÑOS	“	59 AÑOS
MASTER	“E”	60 AÑOS	“	64 AÑOS
MASTER	“F”	65 AÑOS	“	69 AÑOS
MASTER	“G”	70 AÑOS	“	74 AÑOS
MASTER	“H”	75 AÑOS	“	79 AÑOS
MASTER	“I”	80 AÑOS	“	84 AÑOS
MASTER	“J”	85 AÑOS	“	89 AÑOS
MASTER	“K”	90 AÑOS	EN	ADELANTE

NOTA: Se tomará en cuenta la edad a partir del Primero de enero de Cada año. (Año Calendario).

- 2.3.Ningún atleta podrá competir en una categoría o en una prueba que no sea la que le corresponda; salvo:

- Si en una Categoría determinada participan menos de Tres (3) Colegios (Entidad), estos atletas pasarán automáticamente a la categoría inmediata anterior, que cubra el número de Estados participantes. De no completarse el número mínimo de competidores se declararán desiertas ambas categorías. Por vía de excepción, los atletas que desciendan a categoría inferior por no haberse completado el número mínimo de entidades participantes en la categoría que le correspondía originalmente, le será permitida su participación, obviándose el requisito de competidores mínimos en las respectivas categorías, optando solamente a la premiación (medalla) y no otorga puntos.

- 2.4.Cada competidor (a) que participará en el MARATON deberá consignar ante la COMISIÓN MÉDICA DE LA PRUEBA, el correspondiente:

CERTIFICADO DE APTITUD DEPORTIVA.

- 2.5. El comité organizador garantizará el personal especializado para los correspondientes **CHEQUEOS MÉDICOS** de rigor a que debe someterse cada competidor, así como el apoyo del servicio de **PARAMÉDICOS** que debe estar presente durante el desarrollo de esta competencia.

3. ORGANIZACIÓN TÉCNICA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su **COMISIÓN TÉCNICA**.

Las competencias de **ATLETISMO (MARATON)** se registrarán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Atletismo (FVA) y la Federación Internacional de Atletismo. (IAF) y resueltos por FEDEAV.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 4.1. La competencia de **MARATON**, se realizará en una distancia de 12 Kms., para la división **MASCULINA** y de 8 Kms., para la división **FEMENINA**, en las diferentes categorías.
- 4.2. En la última Reunión de **JUNTAS TÉCNICAS** de Atletismo (**MARATON**), se hará la distribución numérica de los competidores (as) por categorías y ramas, según el orden alfabético de los Colegios (Entidades) participantes.
- 4.3. La competencia se iniciará a la hora que determine la **COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV**, previo chequeo de cada participante, quienes deberán presentar, Cédula de Identidad, Carnet FEDEAV y Carnet del **INPREABOGADO** (laminado), haciéndole entrega en ese momento del número que lo identificará durante la competencia del **MARATON**, y garantizará su participación oficial durante todo el recorrido de la prueba. FEDEAV una vez entregado el número correspondiente procederá el precinto del atleta.

5. PUNTUACIÓN

- 5.1. La puntuación del Maratón, se registrará de la siguiente manera para masculino y femenino separados:

SIETE (7)	puntos para el primer lugar
CINCO (5)	puntos para el segundo lugar
CUATRO (4)	puntos para el tercer lugar
TRES (3)	puntos para el cuarto lugar
DOS (2)	puntos para el quinto lugar
UNO (1)	puntos para el sexto lugar

(Tanto para el masculino como para el femenino)

6. PREMIACIÓN - CEREMONIA

- 6.1. Los Colegios vencedores de los tres (3) primeros lugares en la clasificación general de la disciplina (masculino y femenino) recibirán medallas (oro, plata y bronce) para cada integrante del equipo debidamente fichado y que haya participado efectivamente en su competencia.
- 6.2. Los abogados deportistas que ocupen los tres (3) primeros lugares en cada categoría (femenino y masculino) recibirán medallas de: Oro, Plata y Bronce en cada categoría.
- 6.3. La ceremonia protocolar de premiación se efectuará en el momento apropiado después de finalizada las competencias.

SECCIÓN TERCERA. BALONCESTO

1. LUGAR Y FECHA

- 1.2. Las competencias de Baloncesto de los Juegos Deportivos Nacionales, se realizarán en el lugar, hora y sitio que determine la **COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV**.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1. Cada Colegio (Entidad) podrá inscribir un Equipo: el cual estará integrado hasta un máximo de doce (12) jugadores, un mínimo de ocho (8) jugadores, un (1) delegado y su (s) entrenador (es).
- 2.2. Todos los partidos se jugarán a cuatro (4) tiempos de diez (10) minutos cada uno. Entre el primero y el segundo tiempo y entre el tercero y el cuarto tiempo, se dará un descanso de dos (2) minutos y entre el

segundo y el tercer tiempo se dará un descanso de diez (10) minutos. En cada tiempo los equipos podrán solicitar un descuento de tiempo de un (1) minuto.

3. ORGANIZACIÓN TÉCNICA

3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TECNICA.

Las competencias de BALONCESTO se registrarán por este Instructivo de Competencia y lo establecido en el Reglamento Oficial para la disciplina de Baloncesto (Federación Venezolana de Baloncesto y la (FIBA) Federación Internacional de Baloncesto) actualizada al inicio de la competencia, así como lo establecido en la Carta Fundamental, las Condiciones Generales de los Juegos

4. ÚTILES DE JUEGO

4.1. Se jugará con balón de cuero de solvencia reglamentaria y homologado por la Federación Venezolana de Baloncesto.

4.2. Cada equipo podrá utilizar dos (2) uniformes, uno claro y otro oscuro. Para evitar confusión de colores de uniforme durante el desarrollo de los partidos, respetando en cuanto sea posible los colores asignados a cada Colegio (Entidad)

4.3. Quedará a discreción de los equipos el uso o no de LICRA, siempre y cuando sea del mismo color del short o semejante del mismo.

4.4. Cada Colegio participante deberá aportar un balón oficial que será devuelto al finalizar la competencia.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

5.1. De acuerdo a los Reglamentos Generales.

5.2. La puntuación, se hará de la siguiente manera:

- 2 puntos por juego Ganado
- 1 punto por juego Perdido
- 0 punto por juego Fortfeit

5.3. Todas las competencias se realizarán de una sola tanda diaria, en el horario establecido por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

6. DE LOS EMPATES

6.1. Se resolverá de la siguiente manera en la fase eliminatoria:

a. Entre dos (2) equipos empatados el equipo que hubiese ganado el partido entre sí.

b. Entre tres (3) o más equipos empatados:

Se resolverá a favor del equipo que se haya obtenido la mayor diferencia entre puntos a favor y en contra en los juegos realizados entre sí, en la fase correspondiente.

Si aún continúa el empate, se decidirá por la diferencia de puntos a favor y en contra obtenidos en todos los juegos realizados en la fase correspondiente.

Estas normas serán aplicadas en este mismo orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que, si al aplicar la primera (A), se resuelve el empate de algunos de los equipos implicados, este quedará excluido, aplicándose a los que restan, la norma subsiguiente: (B) si siguen siendo más de dos (2) los equipos implicados en empates a este momento, se le aplica el número uno (1) de los empates, es decir, el segundo que hubiese ganado entre sí.

7. DISPOSICIONES SOBRE EL FORFEIT

7.1. Se aplicará lo establecido en las Disposiciones Generales de los Juegos, Sección Quinta. Disposiciones finales Aparte 5.2.

8. TRASLADO AL LUGAR DE JUEGO

8.1. Cada Colegio (Entidad), será responsable de su Equipo, para el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

9. PREMIACIÓN – CEREMONIA

9.1. Los Equipos ganadores de los tres (3) primeros lugares (oro, plata y bronce), recibirán medallas cada uno de los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas).

9.2. Además, habrá Medalla de Oro para los mejores jugadores individuales;

- Campeón Anotador
- Cesta de dos (2) puntos
- Tres (3) puntos
- Tiro Libre
- Y Jugador más valioso.

9.3. Las ceremonias protocolares de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de finalizada las competencias.

SECCIÓN CUARTA. BILLAR

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de BILLAR, en el lugar y hora que determine la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

2.1. Cada Colegio (Entidad) podrá inscribir un Equipo (Pareja), el cual estará integrado por dos (2) competidores principales, dos (2) suplentes y un (1) Delegado - Capitán.

3. DIRECCIÓN DE LA COMPETENCIA

3.1. Las competencias estarán supervisadas por una Coordinación Técnica designada por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

Las competencias de BILLAR se regirán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Internacional de Billar.

4. ÚTILES DE JUEGO

4.1. Para esta actividad competitiva se utilizarán los implementos y recursos propios de las mismas, los cuales son claramente definidos por sus exclusivas características Técnicas de confección y uso rutinario.

5. SISTEMAS Y REGLAS DE COMPETENCIA

5.1. Se jugará a CIEN (100) CARAMBOLAS. (Eliminatoria) y CIENTO CINCUENTA (150)

CARAMBOLAS en la Semifinal y Final.

5.2. Para cada partida la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, nombrará un Juez o Coime y un (1) anotador Oficial.

5.3. Los equipos competidores tendrán derecho a una espera de treinta (30) minutos, contados a partir de la hora fijada para el comienzo del encuentro, vencido dicho tiempo, se decretará FORTFEIT a favor del equipo presente. Si ambos equipos incurriesen en la misma situación, el FORTFEIT se decretará para ambos.

5.4. Después de concluido el encuentro, el siguiente partido programado comenzará a los quince (15) minutos, vencido dicho tiempo se procederá conforme a lo dispuesto en el numeral (5.3.), en cuanto al comienzo del encuentro.

5.5. Los reclamos por cualquier circunstancia del partido, lo hará el jugador que funge de Capitán o Delegado del Equipo, debiéndose abstener su compañero de intervenir. El reclamo se hará ante al Coime que será la persona que conduce y vigila la partida y sus decisiones en cuanto a apreciación de jugadas no tendrán recurso alguno. Los reclamos deberán hacerse con el debido comportamiento, pudiendo el Coime confiscar la partida a favor del Equipo contrario, sin buscar la solución en forma cónsona y justa. Esta decisión tendrá apelación ante la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

5.6. La COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, deberá decidir las apelaciones en un lapso máximo de cuatro (4) horas hábiles contadas a partir de la formalización de la misma ante la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, por el Delegado Principal acreditado ante FEDEAV.

Para la solución del caso la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, podrá disponer de todos

- los recursos y pareceres de personas testigos de los hechos que se reclaman; la decisión es inapelable.
- 5.7. No se permiten consultas de los jugadores con los espectadores, ni la intervención de éstos en el señalamiento de jugadas, caso contrario podrá ser anulada la carambola, más no la ejecución.
- 5.8. Los jugadores entre sí pueden realizar cualquier consulta antes de la ejecución.
- 5.9. La Salida y la selección de la Bola se hará de mutuo acuerdo entre los equipos competidores, por los medios que a bien tengan.
- 5.10. Cuando la Pareja o Equipo con su ejecución completa las Ciento Veinte (120) carambolas, si hubiera sido el equipo salidor, el equipo contrario tendrá derecho a una ejecución (Bolas en sus respectivos lugares de salida), dicha ejecución la efectuará el jugador que le correspondía jugar detrás del que completa las Ciento Veinte (120) carambolas. Si con esta ejecución llegara a realizar las Ciento Veinte (120) carambolas, es decir, a empatar, se dará comienzo (en la forma reglamentaría de salida) a una prórroga de treinta (30) carambolas, correspondiéndole la salida, en este caso, al Equipo que empató en la persona que lo lograra, si ocurriera (con las mismas circunstancias) un empate, se prorrogará nuevamente con la ejecución de treinta (30) carambolas más. Si se produjere un nuevo empate se suspenderá la partida para una nueva oportunidad, previamente fijada por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, siempre y cuando el resultado de la partida se necesitara para los cómputos finales.
- 5.11. Ningún jugador podrá levantar las Bolas de la Mesa durante el encuentro o desarrollo del juego, esto solamente podrá hacerlo el COIME, previa verificación de la causa que diere motivo a ello, caso contrario el equipo infractor perderá su ejecución

más no las carambolas que llevare en la misma, la decisión corresponderá al COIME. No hay apelación de esta decisión.

- 5.12. Las competencias de BILLAR se realizarán a una vuelta, bajo el Sistema de Todos, Modalidad Parejas. (Ciento Veinte (120) Carambolas).
- 5.13. Todos los Juegos de las etapas Semifinal y Final serán a CIENTO CINCUENTA (150) carambolas, los días y horas fijadas con las mismas condiciones establecidas.
- 5.14. EMPATE: En caso de empate, se tomarán en cuenta el average de la siguiente forma: La cantidad de carambolas que hayan logrado durante todos los encuentros, el que obtenga la mayor cantidad de carambolas será el clasificado.
- 5.15. Si el empate persiste, se tomará en cuenta las entradas por equipos, aquel equipo que haya logrado el menor número de entradas, será el clasificado. Si persiste el empate, el ganador será quien haya realizado la mejor partida o sea el que haya hecho una partida con el average más alto y si persiste el empate ganará el equipo que haya realizado la mayor serie de carambolas.

6. PREMIACIÓN - CEREMONIA

- 6.1. Los integrantes de los equipos de los tres (3) primeros lugares recibirán medallas de: Oro, Plata y Bronce.
- 6.2. Se premiará con Medalla de Oro la mejor tacada de los Juegos y el mejor promedio.
- 6.3. Las ceremonias protocolares de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de cada evento.

7. DISPOSICIONES FINALES

- 7.1. Queda terminantemente prohibido a los jugadores ingerir licor durante la partida, el quebrantamiento de esta norma, dará motivo a una amonestación por parte del COIME, caso de reincidencia será motivo para la confiscación del juego en favor del equipo contrario, si la falta fuere de ambos equipos se dará por concluido el

encuentro con un jugador perdido para cada equipo.

- 7.2. El COIME, a motus propio o a instancia de Jugadores, Federativos o Espectadores podrá solicitar de alguna (s) persona (s) que abandonen el local de juego, cuando sea motivo de perturbación de la buena marcha de la partida y por ende de los juegos. Antes deberá el COIME advertirle de tal situación por dos veces.
- 7.3. Todos los jugadores y espectadores, a excepción del ejecutante, deberán permanecer fuera de banda a la distancia permitida por el COIME, la violación de esta norma es causa para que el COIME haga la observación hasta tres (3) oportunidades; si ocurriese entre los jugadores, podrá el COIME confiscar el juego a favor del equipo contrario. En caso de espectadores, el desalojo de la sala.
- 7.4. Es permitido el uso del "BURRO".
- 7.5. Los billares se alternarán diariamente.
- 7.6. Se permite el cambio libre.

8. CASOS IMPREVISTOS

- 8.1. Los casos no contemplados en esta reglamentación serán resueltos por la COMISION TECNICA DE FEDEAV

SECCIÓN QUINTA. BOLAS CRIOLLAS

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. La competencia de BOLAS CRIOLLAS, se realizará en el lugar, hora y canchas que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

- 2.1. Cada COLEGIO podrá inscribir un equipo el cual estará integrado hasta un máximo de DOCE (12) jugadores y un mínimo de SEIS (6) JUGADORES, un (1) delegado, tanto en el Masculino como en el Femenino.

3. DIRECCIÓN DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA.
Las competencias de BOLAS CRIOLLAS se regirán por este

Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas NORMAS serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Bolas Criollas.

4. ÚTILES DE JUEGO

- 4.1. Se jugará con BOLAS reglamentarias de material sintético sin uso alguno.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 5.1. De acuerdo al Reglamento General.
- 5.2. Los juegos de la Eliminatoria y Cuartos de Final se realizarán a dieciséis (16) tantos en masculino y femenino.
- 5.3. Se considerará, Juego legal en la eliminatoria y cuartos de Final, cuando alguno de los equipos llegue a DOCE (12) tantos.
- 5.4. Los juegos en la ronda eliminatoria tendrán un máximo de CIENTO VEINTE (120) minutos de duración.
En Cuartos de final, Semifinales y Final serán sin límites de tiempo.
- 5.5. En la ronda eliminatoria y cuartos de final se jugará a Dieciséis (16) tantos, una vez transcurridos los primeros Treinta (30) minutos, el coime decretará la protección del mingo y lo regresará a la posición que tenía al momento de la jugada. Los jugadores no podrán ir a ver el tiro.
- 5.6. Cuando en la Eliminatoria y Cuarto de Final un juego sea legal DOCE (12) tantos o más y fuese suspendido por tiempo o fuerza mayor, se declarará ganador al equipo que haya acumulado mayor cantidad de tantos.
- 5.7. Los juegos de las semifinales, por el tercer (3º) y final se jugarán a Veinte (20) tantos, sin límite de tiempo, con un descanso de diez (10) minutos al llegar a diez (10) tantos o más, a menos que los mismos equipos decidan continuar jugando.
Al llegar a SESENTA (60) MINUTOS, el coime decretará la protección del mingo y lo regresará a la posición que tenía al momento de la jugada. Los jugadores no podrán ir a ver el tiro.
- 5.8. Cuando un juego sea suspendido, tanto en la Eliminatoria y Cuarto de Final como la Semifinal, por causa de fuerza mayor sin

haber llegado ninguno de los equipos al SETENTA Y CINCO POR CIENTO (75%) de los tantos, los jueces darán un lapso de espera hasta de (1) hora y si la causa que originó la suspensión persiste, el juez suspenderá el encuentro y lo reprogramará la COMISION TECNICA DE FEDEAV. Estos juegos reprogramados continuarán con el mismo puntaje o tantos que existían en el momento de la suspensión y lanzará el mingo el equipo que tenía la posesión del mismo cuando se suscitó la paralización del encuentro (nuevo tiro). El tiempo de juego se registrará en la planilla de anotación.

- 5.9. El Capitán de un equipo puede efectuar cambios cuando lo crean necesario, así el atleta alineado haya jugado una bola, (cambio libre).
- 5.10. Todo lo relativo a bolas o jugadas nulas o efectivas se regulará conforme a lo establecido en el Reglamento de la Federación Venezolana de Bolas Criollas, el cual será aplicado por el Personal Técnico de los Juegos.
- 5.11. Queda terminantemente prohibido a los jugadores ingerir bebidas alcohólicas, fumar y realizar apuestas durante la realización de los encuentros, estén activos o en la banca.
- 5.12. Las Competencias se realizarán en una sola tanda diaria comenzando a la hora que fije la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

6. TRASLADO AL LUGAR DE JUEGO

- 6.1. Cada Colegio (Entidad) será responsable de su equipo para el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

7. EMPATE

- 7.1. En caso de empate en la eliminatoria, igual partidos ganados, igual partidos perdidos, se resolverá así:
 - a. Entre dos (2) Equipos empatados el equipo que hubiese ganado el partido entre sí.
 - b. Entre tres (3) o más Equipos empatados se tomará en cuenta los tantos acumulados a favor y los

tantos en contra en los juegos realizados entre ellos y, el equipo que tenga el mejor porcentaje a favor será el equipo clasificado.

- c. Si aún continúa el empate, se decidirá por la diferencia de tantos a favor y en contra obtenidos en todos los juegos realizados en la fase correspondiente. Estas normas serán aplicadas en este mismo orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que si al aplicar la primera (a), se resolviese el empate de alguno de los equipos implicados, este quedará excluido, aplicándose a los que restan la norma subsiguiente (b), si siguen más de dos (2) equipos implicados en empates a este momento, se le aplica la norma (a) de los empates, es decir, el equipo que hubiese ganado entre sí.

8. DISPOSICIONES SOBRE EL FORFEIT

- 8.1. Se aplicará lo establecido en las Disposiciones Generales de los Juegos, Sección Quinta. Disposiciones finales Aparte 5.2.

9. UNIFORMES

- 9.1. Será básicamente franela, chaqueta o sweater (iguales cada una) con el Logotipo o nombre del Colegio (entidad) al cual pertenece y representa y el número que identifique a cada jugador.
- 9.2. El uso de la gorra es opcional, pero de ser usada por un jugador, todo el equipo debe usarla.

10. PREMIACIÓN - CEREMONIA

- 10.1. Los Equipos ganadores de los tres (3) primeros lugares (oro, plata y bronce), recibirán medallas cada uno de los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas).
- 10.2. Campeón Arrime, Boche de Aire, Boche Rastrero, Capitán que gane más juegos, Medalla de Oro, tanto masculino como en femenino.
- 10.3. La ceremonia de premiación se efectuará en el momento apropiado después de cada evento.

SECCIÓN SEXTA. BOLICHE

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de BOLICHE de los Juegos Deportivos Nacionales, se celebrarán en lugar y hora que determine la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

2.1. Cada colegio podrá inscribir seis (6) competidores como máximo por equipos en las categorías masculino y femenino, (para opción a puntos).
(Cuarta en masculino y en femenino con sus respectivos suplentes).

3. DIRECCIÓN DE LA COMPETENCIA

3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA.

Las competencias de BOLICHE se registrarán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Boliche y la Federación Internacional de Boliche. (FIQ).

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

4.1. El evento comprenderá las siguientes modalidades: **CUARTAS - PAREJAS - INDIVIDUAL - TODO EVENTO:**

* Cuartas Masculino	Cuatro (4) líneas.
* Cuartas Femenino	Cuatro (4) líneas.
* Parejas Masculino	Seis (6) líneas.
* Parejas Femenino	Seis (6) líneas.
* Individual Femenino	Seis (6) líneas.
* Individual Masculino	Seis (6) líneas.

4.2. En todo el desarrollo de esta competencia se aplicarán las disposiciones vigentes en los Reglamentos F.V.B. y F.I.Q.

4.3. Se jugarán a puntuación acumulada (pines derribados), empezando cada una de ellas en cero (0) pines y las mismas se registrarán por las Reglas Oficiales de Boliche.

4.4. Para la modalidad de CUARTAS, el suplente servirá de Jugador alternando cada vez que concluya una línea en disputa, (no siendo esto obligante para el

que cumple esta función, ni tampoco para los que compiten en la prueba).

4.5. Clasificarán para la modalidad Individual, los jugadores que hayan obtenido los dieciséis (16) mejores promedios en la modalidad de CUARTAS y PAREJA Masculino y Femenino, siendo necesario haber jugado, como mínimo DIEZ (10) líneas y obligatoriamente los seis (6) de las parejas.

4.6. Las parejas serán inscritas el mismo día que concluya la modalidad de CUARTAS.

4.7. El jugador inscrito como alternante no optará a la clasificación general individual a menos que participando como regulares en su equipo respectivo en algunas de las modalidades de Pareja o Cuarta y llenen lo establecido en el ordinal 4.5.

4.8. Cualquier empate que se presente en los SEIS (6) primeros lugares en alguna de las modalidades, se dilucidará en una (1) línea adicional el mismo día.

4.9. Si a la hora señalada para dar comienzo a la competencia faltare por lo menos uno (1) o más jugadores a algunos de los equipos participantes; se le concederá un lapso de espera diez (10) minutos, luego se tendrá que comenzar el juego. Si se presentare el jugador después de este tiempo de espera, iniciara la línea en el inning donde vayan los demás jugadores.

4.10. Si las instalaciones donde se realicen las competencias, no tienen en funcionamiento las luces indicadoras del "FOUL", esto no será considerado; sin embargo, se amonestará a aquellos jugadores que en forma reiterada y evidente pasen la línea de "FOUL", pudiendo los Capitanes de equipo decidir la situación de dicho jugador en caso de reiteradas amonestaciones.

4.11. No será válido el SPARE DE MAQUINA.

5. PREMIACION

5.1. La premiación de esta especialidad deportiva se efectuará en el lugar de la competencia, una vez finalizada la modalidad Individual y Todo Evento.

5.2. El Campeón Todo Evento, será el Jugador que obtenga la mayor cantidad de pines derribados sumado la totalidad de los Pines derribados durante las competencias de Cuartas, Parejas e Individual.

5.3. El Colegio (Entidad) CAMPEON, será el que acumule la mayor puntuación según el desempeño en cada una de las modalidades, es decir Cuarta, Pareja, Individual y Todo Evento recibiendo respectivamente, 10 - 8 - 6 - 4 - 2 - 1 punto en los seis (6) lugares, en la modalidad respectiva.

5.4. Cada una de las modalidades se jugará a pines derribados. (Masculino-Femenino)

6. DISPOSICIONES SOBRE EL FORFEIT

6.1. Se aplicará lo establecido en las disposiciones Generales de los Juegos, Sección Quinta. Disposiciones finales aparte 5.2.

7. CASOS IMPREVISTOS

7.1. Los casos no contemplados en esta reglamentación serán resueltos por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN SÉPTIMA. COLEO

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de COLEO, de los Juegos Deportivos Nacionales de Abogados, se celebrarán en la Manga que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. INSCRIPCIONES

2.1. Cada Colegio (Entidad), estará integrado así: un (1) Delegado, un (1) Capitán, (que podrán participar como coleadores); seis (6) coleadores, de los cuales en la Reunión de Junta Técnica (Congresillo) serán designados, cuatro (4) principales y dos (2) suplentes.

2.2. Los equipos, serán sorteados en turnos de cuatro (4) coleadores de diferentes Estados. Cada equipo deberá tener igual número de salidas.

2.3. Las inscripciones deber ser formalizadas mediante planilla general y las tarjetas individuales.

2.4. De no inscribirse el número mínimo, cuatro (4) Colegios (Entidades) en una prueba tal como lo establece estas normas, no será incorporada en el CALENDARIO OFICIAL DE COMPETENCIA.

3. DE LAS CATEGORIAS

3.1. Los coleadores y coleadoras tendrán su participación por categoría, quedando de la manera siguiente:

- a. Categoría Femenino
- b. Categoría Masculino
 - b.1. Categoría Libre hasta los 44 años de edad.
 - b.2. Categoría Master de 45 hasta 59 años de edad.
 - b.3. Categoría Súper Master 60 años en adelante.

Parágrafo Único: Los Coleadores y Coleadoras que resulten ganadores en los Juegos Nacionales Intercolegios de Abogados en todas sus categorías deberán ser reconocidos como Campeones Nacionales por la Federación Venezolana de Coleo (FEVECO).

4. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

4.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA.

Las competencias de COLEO se regirán por el presente Instructivo y por el Reglamento de Coleo de la Federación Venezolana de Coleo.

5. DE LAS PRUEBAS

5.1. El orden de salida de los turnos será como lo determine el sorteo.

6. REGLAMENTACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Por el Reglamento de Coleo de la Federación Venezolana de Coleo.

7. LAS COMPETENCIAS

7.1. Las competencias se realizarán en los días y en el horario que establecerá la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

8. PUNTUACIÓN

8.1. La puntuación será el establecido por la Federación Venezolana de Coleo.

9. PREMIACIÓN

- 9.1. Los tres finalistas de las Competencias Individuales, y por Equipos, recibirán: Medallas de Oro, Plata y Bronce.
- 9.2. Se premiará con medalla al Campeón saque de puerta y al Campeón mejor caballo.

10. CASOS NO PREVISTOS

- 10.1. Cualquier asunto no previsto en estos reglamentos y en las Reglas Oficiales de Competencias, será resuelto por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN OCTAVA. DOMINO

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las competencias de DOMINO, se celebrarán en el lugar y hora que determine la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

- 2.1. Cada COLEGIO (Entidad) podrá inscribir hasta un máximo de Ocho (8) competidores tanto en la categoría masculino, como en la categoría femenino; sin embargo, al final solo será considerada la participación de quienes resulten los Cuatro (4) mejores competidores de cada COLEGIO por haber obtenido el mayor número de victorias dentro de su Equipo, tanto en masculino como en femenino.
- 2.2. Las competencias se realizarán bajo el “Sistema Suizo”, en la modalidad individual por Equipos.

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- 3.1. Las competencias se regirán bajo el presente Instructivo-Reglamento de Competencia. Las mismas estarán supervisadas por una Coordinación Técnica designada por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.
- 3.2. Cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Dominó y la Federación Internacional de Dominó si fuere el caso.

4. UTILES DE JUEGO

- 4.1. Para esta actividad competitiva se utilizarán los implementos y recursos propios de las mismas, los cuales son claramente definidos por sus exclusivas características técnicas de confección y uso rutinario.
- 4.2. UNIFORMES: todos los Equipos durante la competencia deben tener igualdad de franelas, camisas o chaquetas, con identificación de la entidad a la que pertenecen; de no existir uniformidad entre los miembros de un mismo Equipo, será causal de una amonestación y de persistir algún competidor en dicha falta, será confiscado el juego a favor de los otros 3 competidores que estén disputando el encuentro al momento de ocurrir tal persistencia.

5. SISTEMA Y REGLAS DE COMPETENCIA

- 5.1. Se utilizará como sistema de competición, el “Sistema Suizo”, en la modalidad individual por Equipos, y se competirá a Doce (12) partidos, tratando en la medida de lo posible que los integrantes de un mismo Equipo, no coincidan ni como parejas ni como adversarios en una misma mesa o partido a lo largo de toda la Competencia. Los COLEGIOS ganadores, tanto en femenino como en masculino, serán aquellos que la sumatoria de las victorias obtenidas por quienes hayan sido los Cuatro (4) mejores integrantes de su Equipo, alcance el mayor número de las disputadas en la contienda, y en caso de empate entre dos o más COLEGIOS, resultará ganador el COLEGIO cuyo Equipo de Cuatro (4) integrantes tenga la mejor efectividad del Torneo. De persistir el empate, será ganador el Colegio cuyo Equipo de Cuatro (4) integrantes haya obtenido el mayor número de puntos. En esta competencia se aplicarán las Condiciones Generales y las Normas establecidas en el Reglamento de la Federación Venezolana de Dominó y la Federación Internacional de Dominó si fuere el caso.

- 5.2. Solo para el primer encuentro y/o partido de la Competencia, los atletas participantes tendrán derecho a una espera de treinta (30) minutos, contados a partir de la hora fijada para el comienzo del partido, vencido dicho tiempo, se decretará FOR-FEIT a favor del resto de los competidores que se encuentren presentes en la mesa de juego. Para el resto de los siguientes Once (11) partidos de la competencia, la espera será solo de Dos (2) minutos, y se procederá conforme a lo dispuesto en el Parágrafo Único del Artículo 79 del Reglamento de la Federación Venezolana de Dominó.
- 5.3. Cada partido se jugará a CIEN (100) TANTOS y/o finalizará antes, con la puntuación que exista al momento de transcurrir Treinta y Cinco (35) minutos después de iniciado el mismo y se haya anunciado por la Mesa Técnica, que el tiempo se encuentra cumplido.
- 5.4. Los reclamos por cualquier circunstancia del partido, lo hará el jugador que funge de Capitán o Delegado del Equipo, debiéndose abstener sus compañeros de intervenir. El reclamo se hará ante el Anotador Oficial. Los reclamos deberán hacerse con el debido comportamiento.
- 5.5. Solo para los casos en que al momento de jugar un atleta coloque una ficha que no tiene cabida –(en el argot dominocista conocido como “cabra”)–, o cuando al momento de jugar diga la palabra “paso” teniendo fichas para jugar, en lugar de aplicar las sanciones establecidas en los artículos 93 y 96 del Reglamento de la Federación Venezolana de Dominó, que conllevarían a la pérdida del encuentro, en nuestros Juegos Nacionales de Abogados se aplicaran para tales casos, las previsiones contenidas en los artículos 78 y 81 de la Federación Internacional de Dominó, que se traducen en un descuento del Cuarenta por Ciento (40%) de la meta final establecida para encuentro solo al atleta infractor, por estarse jugando en la modalidad individual.
- 5.6. Salvo la excepción anterior, para todo lo no previsto en este Instructivo o las normas de la Federación Venezolana de Dominó, o de la Federación Internacional

de Dominó, quedará al criterio de la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

6. PREMIACION - CEREMONIA

- 6.1. Los equipos ganadores de los Tres (3) primeros lugares, recibirán cada uno de sus integrantes recibirán Medallas de Oro, Plata y Bronce. Además, se premiará con Medalla de Oro a los competidores que obtengan la mejor figuración individualmente en el Torneo, tanto en masculino y femenino.
- 6.2. Las ceremonias de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de cada evento.

7. CASOS IMPREVISTOS

- 7.1. Tal como se estableció anteriormente, lo no previsto en este Instructivo – Reglamento, en las normas de la Federación Venezolana de Dominó, o de la Federación Internacional de Dominó, quedará al criterio de la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN NOVENA. FUTSAL

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las competencias de Fútbol de Salón, se llevarán a cabo en el lugar, hora y sitio que determine la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1. Cada Colegio (Entidad) podrá inscribir un equipo Masculino el cual estará integrado hasta un máximo de Catorce (14) jugadores y un mínimo de ocho (8) atletas, un (1) Delegado y su(s) entrenador(es).

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV. Las competencias de Fútbol se regirán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas NORMAS serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Fútbol.

4. ÚTILES DE JUEGO

- 4.1. Los uniformes de los jugadores se ajustarán a lo dispuesto en las Reglas de Juego de la Federación Internacional (FIFA). Cada equipo podrá contar con dos (2) uniformes, con colores diferentes.
- 4.2. Las camisetas, así como los pantalones, deberán estar numerados del 1 al 15, números que cada jugador deberá utilizar durante todo el campeonato.
- 4.3. La numeración del pecho y la espalda deberán tener las medidas reglamentarias: 25 a 35 cm. para el dorso, 10 a 15 cm. para el pecho, 10 a 15 cm. para los pantalones.
- 4.4. Los colores deberán indicarse en la hoja de Inscripción y se deberá controlar la vestimenta y el equipamiento que se utilice en las competencias. El Delegado deberá informarlo en la Junta Técnica (Congresillo Técnico).
- 4.5. No se permitirá la participación de ningún jugador que no cumpla con el numeral anterior con respecto al uniforme.
- 4.6. Durante la competencia, cada jugador llevará su número y nombre (opcional) en el uniforme, indicados en la lista oficial de los jugadores.
- 4.7. Se permitirá publicidad en las camisetas, el tamaño no deberá exceder 10 cm. De altura.
- 4.8. El uso de canilleras/espinilleras será obligatorio para los jugadores participantes en todos los partidos.
- 4.9. **BALÓN OFICIAL:** se jugará con un balón de solvencia reglamentaria homologado por la Federación Venezolana de Fútbol.

5. REGLAMENTACIÓN DE LA COMPETENCIA

- 5.1. De acuerdo a los Reglamentos Generales:
- 5.2. Todos los partidos se jugarán a dos (2) tiempos de veinte (20) minutos cada uno con un descanso de diez (10) minutos, en el primer tiempo.
- 5.3. Durante el transcurso de un partido, se harán cambios libres.
- 5.4. Un Equipo solo puede solicitar dos tiempos (1 por período) con el fin de

instruir a sus jugadores, siendo de un (1) minuto la duración de cada

- 5.5. La Clasificación de los equipos se hará por puntos:

- Tres (3) puntos por juego Ganado.
- Un (1) punto por juego Empatado.
- Cero (0) punto por juego Perdido.
- Cero (0) punto por juego Forfeit

NOTA: Los juegos donde se decrete el Forfeit los resultados en su puntaje será con el score Un (01) Gol a Cero (00)

- 5.6. Todas las competencias se realizarán en el horario establecido por la Dirección Técnica y la FEDEAV.
- 5.7. Para poder comenzar legalmente un partido, cada uno de los equipos deberá presentar en el campo de juego cinco (5) jugadores como mínimo.
- 5.8. Si una vez comenzado el partido, uno de los equipos quedare con un número de jugadores inferior a cuatro (4) jugadores por la causa que fuese, el árbitro dará por concluido el partido, declarándose ganador al equipo contrario, con el mismo marcador existente en ese momento; si estaba ganando este último; o con un marcador de uno por cero si estaba empatado o perdiendo.
- 5.9. A la hora fijada para celebrar el partido el árbitro dará la señal para comenzar el encuentro. Si transcurrido treinta (30) minutos a partir de aquella, uno de los equipos no se hubiera presentado, lo hiciera con un número de jugadores inferior a lo necesario, el árbitro hará la debida observación en la planilla de juego, dándose al infractor por no haber comparecido la pérdida del partido.
- 5.10. Una vez comenzado el partido, solamente el árbitro podrá suspenderlo o paralizarlo por mal tiempo, intromisión del público, insubordinación, retirada o falta colectiva de cualquiera de los dos (2) equipo, falta de visibilidad o fuerza mayor; apreciando tales circunstancias según su buen criterio y procurando agotar todos los medios para que el encuentro se celebre, sino en el caso que sea absolutamente justificada.
- 5.11. Los partidos que deben jugarse o continuarse posteriormente a causa de suspensión, se celebrarán en la fecha,

hora y lugar que determine la FEDEAV y La Dirección Técnica. Los mismos proseguirán solo por el tiempo que faltase al juego en el momento de su interrupción, manteniéndose el marcador existente para ese entonces al igual tanto el número como los jugadores que alineaban.

- 5.12. Los capitanes de los equipos participantes están en la obligación de identificarse durante los partidos que realicen, CON UN BRAZALETE, ubicado en el brazo izquierdo.
- 5.13. El jugador que sea expulsado del campo de juego por infracción estará obligado a abandonar la cancha y de los alrededores de inmediato. De no cumplir esta disposición se le penará con un partido adicional de suspensión.

6. DE LOS EMPATES

- 6.1. Si al terminar la fase eliminatoria hay empate a puntos entre dos (2) equipo, se resolverá de la siguiente manera:
- a. A FAVOR del Equipo que ganó el partido jugado entre ambos.
 - b. Si ambos equipos empataron en el partido jugado entre ellos, se resolverá a favor del equipo que posea mayor diferencia de goles, sumando los pros y contra de todos los partidos jugados.
 - c. Por mejor cantidad de goles, logrado en todos los partidos.
 - d. Por menor cantidad de goles recibidos.
 - e. Lanzamiento de moneda.
- 6.2. Si al terminar la fase eliminatoria hay empate a puntos entre tres (3) o más equipos se resolverá de la manera siguiente:
- a. Por la puntuación que le corresponda, de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubiesen participado.
 - b. Por la mejor diferencia de goles, sumados los pro y en contra de los partidos jugados entre si los equipos empatados.
 - c. Por la mejor diferencia de goles, sumando los pro y contra, de todos los partidos jugados en la fase.

NOTA: Estas normas serán aplicadas en este mismo orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que si al aplicar la primera, se resolviese el empate de alguno de los equipos implicados, este quedará excluido, aplicándose a los que resten, las normas subsiguientes si siguen siendo más de dos (2) o las que corresponden si solo han quedado dos equipos implicados.

- 6.3. En la fase FINAL, una vez concluido el tiempo reglamentario, si existe empate en el score, entonces se jugará una prórroga de Diez (10) minutos dividida en dos (2) tiempos iguales de cinco (5) minutos cada uno.
- 6.4. Si después de concluida la prórroga persiste el empate se procederá al lanzamiento de una tanda de cinco (5) penales por cada equipo, en la siguiente manera:
- a. Cada equipo cobrará alternamente una serie de cinco (5) penales. El árbitro, mediante sorteo realizado con los dos (2) porteros establecerá cual equipo inicia la secuencia.
 - b. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada,
 - c. Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros,
 - d. Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales,
 - e. Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
 - f. Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros,

- g. Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal,
- h. Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- i. Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea,
- j. Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

7. DISPOSICIONES SOBRE EL FORFEIT

- 7.1. Se aplicará lo establecido en las Disposiciones Generales de los Juegos.

8. DE LAS PROTESTAS

- 8.1. Se aplicará lo establecido en las Disposiciones Generales de los Juegos.

9. DISPOSICIONES FINALES

- a. Ningún jugador puede abandonar la Cancha de Juego sin previa autorización de los Jueces.
- b. Solamente el Capitán del Equipo puede dirigirse al Árbitro sobre las interpretaciones de las Reglas y Condiciones de Juego y debe hacerlo en de manera respetuosa y cortes.
- c. En el caso de suspenderse un juego señalado por causa justificada, o por fuerza mayor, este pasara a la cola del Calendario de la Fase Eliminatoria.

10. TRASLADO DE ATLETAS

- 10.1. Cada Colegio (Entidad), será responsable de su Equipo, para el traslado

al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

11. PREMIACIÓN – CEREMONIA

- 11.1. Los Equipos ganadores de los tres (3) primeros lugares (oro, plata y bronce), recibirán medallas cada uno de los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas).
- 11.2. Habrá Medalla de Oro para los mejores jugadores individuales de los juegos. (Arquero menos goleados, Campeón goleador y jugador más valioso).
- 11.3. Las ceremonias protocolares de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de finalizada las competencias.

SECCIÓN DÉCIMA. KICKINGBALL

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las competencias de KICKINGBALL, se desarrollan en el lugar y hora que determine la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

- 2.1. Cada Colegio (Entidad), podrá inscribir un Equipo, el cual estará integrado por un mínimo de doce (12) jugadoras y un máximo de veinte (20) jugadoras, un (1) manager, un (1) coach y un (1) delegado.
- 2.2. Selección de Visitante o Home Club: en todos los juegos se realizará sorteo para determinar el equipo visitante o el equipo home club, dicho sorteo se realizará 30 minutos antes de cada partido; el equipo que resulte visitador ocupará el dogout más cercano a la tercera base, a su vez el equipo que resulte home club ocupará el dogout más cercano a primera base. Excepto el equipo Sede de los Juegos el cual podrá escoger el Dogout de su preferencia.

3. DIRECCIÓN DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISIÓN TÉCNICA.
- 3.2. Las competencias de KICKINGBALL será regida por la Carta Fundamental, las

condiciones generales, el presente Instructivo de Competencia y las reglas oficiales vigentes a la fecha de inicio de la competencia emanada de la Federación Venezolana de Kickingball.

4. UNIFORMES - ÚTILES DE JUEGO

4.1. Todas las jugadoras al presentarse al terreno de juego deberán estar uniformadas. Los uniformes deben ser de idéntico color y diseño, sin botones o adornos de vidrio.

- a. Viseras, Cintillo de Telas, gorras y sudaderas serán opcionales, pero de usarla más de una jugadora deberán ser iguales en corte, estilo y color.
- b. Las franelas o chaquetas de las jugadoras deberán tener en su parte posterior, en el frente o en ambos lados un número, que no debe repetirse entre jugadoras del mismo equipo. El número en la parte posterior deberá ser de uso obligatorio, de un color que contraste y de un tamaño de 15 cms de alto por 10 cms de ancho, como mínimo.
- c. Los zapatos deben ser deportivos o con tacos de goma o plástico. No se permite tacos de metal o zapatos con tacos desprendibles.
- d. Los Pantalones o Shorts de las jugadoras deben ser del mismo estilo, color y diseño no se permite el uso de licra, cotton licra y shorts de Dril o nailon muy holgados.
- e. Las jugadoras podrán usar guatines, tobilleras y cualquier otro protector de fibra o plástico que sirva para proteger su cuerpo. No podrán usar adornos u objetos como: pulseras, relojes, anillos, zarcillos, etc., que pudieran ocasionar daño a otras jugadoras o a sí mismas.

NOTA: El árbitro solicitará a las jugadoras que se quiten joyas u objetos que considere puede ser de riesgo. Si ésta se niega a quitársela (s) serán expulsada del partido.

4.2. ÚTILES DE JUEGO

- a. El Balón Oficial de Kickingball: tendrá una circunferencia de 71 cms, como máximo y de 68 cms como mínimo y su

peso al comienzo del partido, no será mayor de 453 grs., ni menor de 396 grs. La presión de inflado será entre 600 y 800 grs. por centímetros cuadrados al nivel del mar. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del Árbitro. El material del balón de Kickingball oficial es el Clarino o Cuero.



- b. Cada Colegio (Entidad) participante, deberá aportar un balón oficial que será devuelto al finalizar la competencia.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

5.1. El juego de KICKINGBALL, constará de Siete (7) entradas o dos (2) horas máximo, (lo que primero que se cumpla), siendo juego legal cinco (5) entradas. Si al llegar a éste límite de tiempo, hay un inning en curso, se concluirá el mismo, terminando el partido.

5.2. Será Knock Out:

- a. Si el equipo local ha anotado un número de carreras, tal que, la diferencia es de 10 o más carreras en cuatro y media (4 ½) entradas, será declarado ganador.
- b. Si el equipo local anota una o más carreras en la segunda mitad de la quinta (5) entrada. Tal que, la diferencia sea de 10 o más carreras.
- c. Si durante o después de la tercera entrada, un equipo logra una ventaja igual superior a quince (15) carreras.

5.3. El equipo que no se encuentre a la hora señalada para el inicio del encuentro y transcurrido treinta (30) minutos y no se presente en el sitio de juego, debidamente uniformado con el mínimo de jugadores requeridos para la disciplina, (10 jugadoras) perderá por FORFEIT (Juego Perdido por Incumplimiento), si es durante el primer día de la competencia, podrá continuar en los juegos, pero a

partir del segundo día de los mismos cualquiera de los equipos competidores será **EXTRAÑADO**, automáticamente del campeonato de incurrir en **FORFEIT** y los juegos que les faltasen por realizar se le darán ganados al resto del grupo correspondiente y el score en caso de aplicarse **FORFEIT** será de 9 a 0.

5.4. **REGLA DEL DESEMPATE:** Si en un juego, está empatado después de la novena (9) entrada, deberá continuar hasta que:

- a. El equipo visitante haya anotado más carreras que el equipo local al final de una entrada completa.
- b. El equipo local anota la carrera del triunfo en una entrada completa, a menos que se tenga previsto límite de tiempo.
- c. Después de dos (2) entradas extras se colocará en segunda base a la última bateadora de la entrada anterior para buscar el desempate.

5.5. El resultado de un juego reglamentario es el total de carreras anotadas por cada equipo en el momento que el juego termina.

5.6. Un partido interrumpido finaliza en el momento en que el árbitro lo declare terminado. **EXCEPCIÓN:** Si el partido es declarado terminado mientras se está llevando a cabo una entrada y antes de que sea terminada, el partido se convertirá en un partido **SUSPENDIDO**, en cada una de las siguientes situaciones:

- a. El equipo visitante ha anotado una o más carreras para empatar la anotación y el equipo local no ha anotado.
- b. El equipo Local ha anotado una o más carreras para colocarse por delante y el equipo visitante no ha empatado el marcado o no recobra la ventaja.
- c. Cualquier juego reglamentario que está empatado cuando es parado por razones climáticas, toque de queda u otra razón.

5.7. **REGLA APROBADA:** La bateadora conecta un cuadrangular para ganar el partido en la segunda mitad de la última entrada o en la segunda mitad de una

entrada extra, pero es declarada eliminada (out) por pasar a una corredora precedente. El partido termina inmediatamente cuando la carrera del triunfo es anotada.

5.8. **PARTIDOS SUSPENDIDOS:** Se adoptarán las normas establecidas por la Federación Venezolana de Kickingball, Regla No. 25 y sus partes.

5.9. Todos los juegos suspendidos, serán reprogramados si sus resultados fuesen indispensables, estos juegos serán jugados en una (1) hora en que la **COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV** lo estime conveniente.

5.10. Estos juegos suspendidos o no celebrados que sean programados, deben reanudarse o iniciarse en el mismo orden de fecha de suspensión.

5.11. La misma Pitcher podrá intervenir como lanzadora en todos los juegos de calendario que realice su equipo, incluyendo semifinal y final.

5.12. En caso de confiscación de un juego el score será de 9 a 0, a favor del equipo que resultare favorecido en la decisión que tome la Comisión Técnica de FEDEAV.

5.13. **REINGRESO:** Cualquiera de las jugadoras abridoras en la alineación, con excepción de la Bateadora Asignada, puede ser sustituida y reingresar por una sola vez; ninguna sustituta puede reingresar después de ser retirada del juego, se convierte en inelegible. La jugadora que reingresa debe ocupar el mismo lugar en el orden de bateo. La jugadora abridora y su sustituta no pueden estar en la alineación en el mismo tiempo.

6. DE LOS EMPATES

6.1. De presentarse empate entre dos (2) equipos, se resolverá a favor de quién hubiere ganado el juego realizado entre los dos equipos involucrados.

6.2. En caso de empate, entre 3 o más equipos se resolverá a favor del equipo que haya obtenido la mayor diferencia de carreras a favor y en contra, en los juegos realizados entre sí. De persistir el empate se sorteará.

7. ARBITROS

- 7.1. La COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV, designará los árbitros que participarán en el Campeonato, siendo estos Nacionales o Regionales.
- 7.2. Los anotadores y demás personal auxiliar, serán designados por la COMISIÓN TÉCNICAS DE FEDEAV, todos de reconocida capacidad y ética deportiva.
- 7.3. En cada juego de la ronda eliminatoria trabajarán Dos (2) Árbitros como mínimo y Tres (3) Árbitros en ronda semifinal y final.

8. REGLAMENTOS ESPECIALES

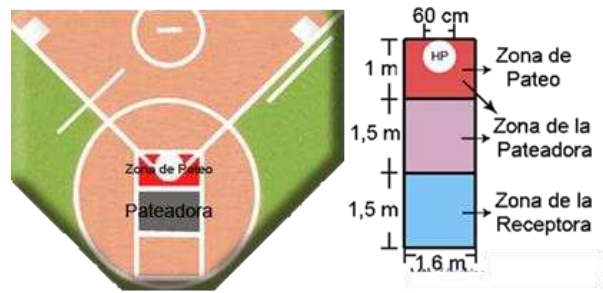
- 8.1. PRACTICA PRE-JUEGO: El equipo local deberá realizar sus prácticas en primer lugar y el equipo visitante en segundo.

HORARIOS: (media (1/2) hora previa)

- Diez (10) minutos local.
- Diez (10) minutos visitantes
- Diez (10) minutos marcar campo.

- 8.1.1. Una base por bola intencional, se le otorgará a la pateadora sin que haya necesidad de hacer los cuatro lanzamientos, solo cuando no haya corredoras en base.

- 8.2. DE LAS PATEADORAS: La pateadora es una jugadora a la ofensiva que toma su posición en el Cajón de Pateo. (Normas establecidas en el Reglamento de la Federación Venezolana de Kickingball) La posición legal de la pateadora deberá ser con ambos pies dentro del cajón de patear. La pateadora no puede salirse del cajón de pateo cuando se esté efectuando el lanzamiento o durante el acto de patear. Si se sale del cajón con ambos pies hacia los lados, hacia atrás o invade el cajón de la receptora en su acción de patear, el Árbitro decretará out y la bola queda muerta. Si la pateadora se sale hacia delante (zona buena) al patear es foul y la bola queda muerta demorada.



- 8.3. DE LAS JUGADORAS Y SUSTITUTAS: Lo establecido en las Reglas de la Federación Venezolana de Kickingball – Artículo 10 y sus apartes.

9. TRASLADO DE ATLETAS

- 9.1. Será responsabilidad de cada Colegio (Entidad), el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

10. PROTESTAS

- 10.1. Todas las protestas deben ser formuladas de conformidad con la Sección Cuarta. De Las Protestas, de las DISPOSICIONES GENERALES.
- 10.2. No se hará ninguna protesta si está basada en una decisión que involucre la certeza de juicio (jugadas de apreciación) por parte de un árbitro.

11. PREMIACION - CEREMONIA

- 11.1. La premiación será de acuerdo con lo señalado en el Reglamento de FEDEAV.
- 11.2. Para los Equipos (Entidad) ganadores de los tres primeros puestos: cada uno de los integrantes de los equipos recibirán las respectivas medallas de: Oro, Plata y Bronce, para los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas).
- 11.3. Medallas de Oro para las jugadoras más destacadas de los juegos: (Pateadoras, Jonronera, Impulsadora, Anotadora, Pitcher por Juegos Ganados, por Efectividad, Primera Base, Infielder, Outfielder, Catcher, Campeón Sluggers, Jugadora más Valiosa).
- 11.4. Las ceremonias protocolares de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de finalizadas las competencias.

12. CASOS NO PREVISTOS

12.1. Cualquier asunto no previsto en estos reglamentos y en las reglas oficiales de juegos adoptadas, será resuelto por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN DÉCIMA PRIMERA. NATACIÓN

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de NATACION, de los Juegos Deportivos Nacionales de Abogados, se celebrarán en la piscina que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV, la cual no deberá ser menor de veinticinco (25) metros de longitud.

2. INSCRIPCIONES

2.1. Cada Colegio (Entidad), podrá inscribir un máximo de cuatro (4) nadadores por especialidad y categoría en las pruebas individuales.

2.2. Todo competidor será inscrito en la categoría que le corresponda, según la edad que tenga a partir del 01 de Enero de cada año (Año Calendario).

2.3. Ningún nadador podrá competir en una categoría o en una prueba que no sea la que le corresponda según la inscripción original.

2.4. Las inscripciones deben ser formalizadas mediante planilla general por sexo y las tarjetas individuales con sus respectivos tiempos.

2.5. Las tarjetas individuales de inscripción deberán ser claramente identificadas por cada Colegio (Entidad).

2.6. La nómina de inscripción de los relevos, será exigida por la Mesa Técnica una (1) hora antes de la prueba.

2.7. De no inscribirse, en la Junta Técnica (Congresillo Final) el número mínimo, cuatro (4) Colegios (Entidades) en una prueba tal como lo establece estas normas esa prueba se podrá realizar y los competidores finalistas obtendrán medalla de oro, plata y bronce, pero no dará puntuación para su Entidad.

2.8. Pruebas Individuales:

- Cada competidor podrá participar en un máximo de cuatro (4) pruebas

individuales, además de las pruebas de los relevos.

- Sin excepción y bajo ninguna circunstancia le será permitido a ningún nadador participar en una serie diferente a la designada en el programa oficial de pruebas.
- Cada uno de los nadadores participantes en el evento acepta que está consciente del riesgo físico que asume al inscribirse en este evento y libera a los organizadores del mismo de toda responsabilidad ante cualquier eventualidad que pudiese suceder por su participación en esta competencia.
- Todas las inscripciones deben ser enviadas en el formato MASTER LIST, el cual debe contener OBLIGATORIAMENTE la siguiente información:

- a. Nombre del Colegio (Entidad)
- b. Datos de los nadadores inscritos:
 - b.1. Nombres y Apellidos
 - b.2. Número de cédula de identidad
 - b.3. Número de INPREABOGADOS
 - b.4. Número de Ficha Deportiva de FEDEAV
 - b.5. Fecha de nacimiento
 - b.6. Edad
 - b.7. Sexo
 - b.8. Pruebas inscritas con sus respectivos tiempos
- c. Nombre del delegado
- d. Nombre del entrenador

NOTA: Inscripciones de los nadadores en la planilla MASTER LIST se deben hacer ordenada por sexo y categoría.

Debe ser enviado al Comité Organizador (Dirección Técnica) antes de la fecha tope de inscripción establecida y los siguientes recaudos deben ser entregados a más tardar en la última reunión informativa:

- a. El MASTER LIST original.
- b. La planilla de LIBERACION DE RESPONSABILIDAD firmada por todos los nadadores inscritos.
- c. El aval escrito de su respectivo Colegio, donde se haga constar

que los nadadores están debidamente inscritos ante FEDEAV.

3. DE LOS RETIROS

- 3.1. El nadador podrá ser retirado en la Reunión Informativa de cualquier prueba.
- 3.2. El nadador que no haya sido retirado en el Reunión Informativa y no se presente a las pruebas, cancelará una multa de dos (2) unidades tributarias (2 U.T) por cada prueba que deje de nadar.
- 3.3. En caso que un nadador desee retirarse antes del inicio de la jornada, el delegado deberá presentarlo por escrito.
- 3.4. En caso de enfermedad certificada con una constancia médica el nadador podrá ser retirado y no cancelará la multa. No podrá competir en las pruebas restantes de la jornada.

4. DE LAS CATEGORIAS:

- 4.1. Las categorías en las cuales se realizarán las competencias de natación son las siguientes:

		EDADES	
MÁXIMA		19	24
MASTER	"A"	25	29
MASTER	"B"	30	34
MASTER	"C"	35	39
MASTER	"D"	40	44
MASTER	"E"	45	49
MASTER	"F"	50	54
MASTER	"G"	55	59
MASTER	"H"	60	64
MASTER	"I"	65	69
MASTER	"J"	70	74
MASTER	"K"	75	79
MASTER	"L"	80	84
MASTER	"M"	85	89

Así sucesivamente, aumentando en bloques de cinco (5) años, hasta que sean necesario.

4.2. Relevos:

- a. Los relevos serán integrados por cuatro nadadores del mismo equipo en años completos.
- b. La categoría se define sumando las edades de todos los integrantes:

- 76 - 96 (Máxima)
- 100 - 119.
- 120 - 159.
- 160 - 199.
- 200 - 239.
- 240 - 279.

Así sucesivamente aumentando en bloques de 40 años, hasta que sea necesario.

- c. Para poder participar en los relevos es condición indispensable participar por lo menos en una prueba individual.
- d. Los relevos de categoría máxima sólo podrán ser conformados por atletas de esta categoría. Estos nadadores no podrán integrar los relevos de la categoría master.
- e. La inscripción de los relevos deberá ser entregada en la sede de la competencia, donde se les informará la hora máxima para la entrega de los mismo.

5. DIRECCION DE LA COMPETENCIA:

- 5.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TECNICA.

Las competencias de NATACION se registrarán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Deportes Acuáticos y de la FINA.

6. DE LAS PRUEBAS

- 6.1. Las pruebas en las cuales se realizarán las competencias de natación serán las siguientes:

INDIVIDUAL:

50 metros	Libre	Masculino	Femenino
50 metros	Espalda	Masculino	Femenino
50 metros	Pecho	Masculino	Femenino
50 metros	Mariposa	Masculino	Femenino

RELEVOS:

4 X 50 METROS	LIBRE	MASCULINO	FEMENINO
4 X 50 METROS	ESTILOS	MASCULINO	FEMENINO

7. REGLAMENTACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

- 7.1. Las competencias se realizarán por el Sistema Contra-reloj, es decir todas las pruebas son finales.
- 7.2. La colocación de los nadadores en las series será que le corresponda de acuerdo a los tiempos de inscripción, señalados en las planillas.
- 7.3. Nadador que no participe en una prueba donde fue inscrito, no podrá competir en las restantes pruebas de esa jornada.
- 7.4. No se permitirán cambios de nadadores en las pruebas, una vez elaborado el programa.
- 7.5. El Calentamiento de pruebas se ajustará al horario y fechas establecidas, los cuales finalizarán quince (15) minutos antes de la hora establecida para la primera prueba de cada jornada.
- 7.6. Las nóminas de relevos serán entregadas, al ser solicitadas por la Mesa de Control o la Coordinación de la Competencia de natación.

8. LAS COMPETENCIAS

- 8.1. Las competencias se realizarán en tres (3) jornadas, en el horario que establecerá la COMISION TECNICA DE FEDEAV.
- 8.2. El horario de inicio de las jornadas es de estricto cumplimiento.

I JORNADA	II JORNADA	III JORNADA
Calentamiento 7:30 am	Calentamiento 7:30 am	Calentamiento 7:30 am
Inicio: 09:00 am	Inicio: 09:00 am	Inicio: 09:00 am
50 Mariposa	50 Libre	Relevos 4x50 Libre Femenino y Masculino
50 Espalda	50 Pecho	Relevos 4x50 Estilos Femenino
	Relevos 4x50 Estilos Masculino	

9. PUNTUACION

- 9.1. La puntuación será el establecido por la Federación Venezolana de Natación:

NUEVE (9)	puntos para el primer lugar
SIETE (7)	puntos para el segundo lugar
SEIS (6)	puntos para el tercer lugar

CINCO (5)	puntos para el cuarto lugar
CUATRO (4)	puntos para el quinto lugar
TRES (3)	puntos para el sexto lugar
DOS (2)	puntos para el séptimo lugar
UNO (1)	puntos para el octavo lugar

- 9.2. Los Relevos, darán puntuación doble.

- 9.3. En caso de empate en la Puntuación General se decidirá por más primeros lugares obtenidos. De persistir el empate se tomarán en cuenta la mayor cantidad de segundos, y de ser necesario se tomarán los terceros lugares obtenidos por cada Colegio (Entidad) y así sucesivamente.

10. PREMIACION

- 10.1. Los tres finalistas de las Competencias Individuales, y por Equipos, recibirán: Medallas de Oro, Plata y Bronce.

11. RECLAMOS DE INSCRIPCIONES

- 11.1. El listado de nadadores inscritos por equipo con sus respectivas pruebas y tiempos de inscripción, será publicado cuatros (4) días antes del inicio de la competencia. Los equipos (Colegios) disponen de dos (2) días para realizar reclamos.

- 11.2. Sólo se aceptarán reclamos:

- a. Por errores de transcripción por parte de FEDEAV o de la Dirección Técnica de los Juegos.
- b. Errores en datos personales (nombres, apellidos, CI, fecha de nacimiento, edad y sexo).
- c. Errores evidentes en tiempos de inscripción.
- d. Los reclamos que no se hagan antes de la fecha tope establecida no procederán bajo ningún concepto y el nadador afectado podría quedar inhabilitado para nadar dependiendo de la naturaleza del error.
- e. En la reunión no se aceptará ningún tipo de reclamo de inscripciones.
- f. Los reclamos únicamente serán atendidos cuando sean debidamente realizados por el delegado del equipo afectado.
- g. Los retiros y los reclamos se harán según lo establecido en las

Condiciones Generales y Específicas de FEVEDA y de FEDEAV.

12. REUNION INFORMATIVA

- 12.1. Se realizará dos (2) días antes del inicio de las competencias en la Sede de la Competencia.
- 12.2. La reunión se realizará solo para la entrega del programa y para aclarar las condiciones particulares del evento.
- 12.3. Es importante que asistan los Delegados de los Colegios de los equipos participantes. Podrá participar un delegado principal y un suplente por Colegio. En caso de ausencia del principal, el suplente lo sustituirá y en caso que el suplente también falte, ese Colegio perderá los derechos de reclamo.
- 12.4. La Reunión informativa se desarrollará según el siguiente orden:
 - a. Revisión de credenciales
 - b. Ubicación de la zona de espera de los nadadores (Oficial Mayor)
 - c. Presentación de los jueces inscritos en el evento.
 - d. Entrega de reporte de nadadores inscritos por Colegio.
 - e. Retiro ó inscripción de nadadores.

13. CASOS NO PREVISTOS

- 13.1. Cualquier asunto no previsto en estos reglamentos y en las Reglas Oficiales de Competencias, será resuelto por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN DÉCIMA SEGUNDA. SOFTBOL

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las competencias de SOFTBOL, se desarrollarán en el lugar y hora que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. PARTICIPANTES

- 2.1. Los equipos estarán limitados a un máximo de VEINTIDÓS (22) jugadores, un mínimo de doce (12) jugadores, un (1) manager, un (1) coach y un (1) delegado.
- 2.2. Todos los jugadores de un colegio deberán usar uniformes idénticos (gorras, franelas y pantalón). Los pantalones si traen trabilla, deberán usar correas.

2.3. **SELECCIÓN DE VISITANTE O HOME CLUB:** en todos los juegos se realizará sorteo para determinar el equipo visitante o el equipo home club, dicho sorteo se realizará 30 minutos antes de cada partido; el equipo que resulte visitador ocupará el dogout más cercano a la tercera base, a su vez el equipo que resulte home club ocupará el dogout más cercano a primera base. Excepto el equipo Sede de los Juegos el cual podrá escoger el Dogout de su preferencia.

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TECNICA. Las competencias de SOFTBOL se regirán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Softbol y I.S.F.

4. UTILES DE JUEGO

- 4.1. **PELOTAS:** Se usará una de reconocida solvencia, reglamentada y autorizada por la WBSC y homologada por la Federación Venezolana de Softbol, la cual será proporcionada dos (2) como mínimo por cada equipo y por cada juego; el resto de ser necesario por el Comité Organizador para las competencias oficiales.
- 4.2. Los Bates deben exclusivamente ser de aluminio puro, de una sola capa denominada (SINGLEWALL), sin ningún tipo de aleaciones o componentes tales como: Compuestos de Carbono, Scandium, Acero Balístico, o cualquier tipo de aleación, los cuales no serán aceptados.
- 4.3. Todos los útiles de juego deben estar ajustados al Reglamento Oficial de Softbol de la WBSC, Periodos 2022-2025.
- 4.4. Los útiles de prácticas y de juego, serán responsabilidad únicamente de los equipos participantes en representación de cada Colegio.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 5.1. Todas las competencias se realizarán de conformidad al calendario elaborado por la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV.
- 5.2. Queda bajo potestad del equipo la utilización del jugador designado. (Su desempeño se registrará por la Regla 4 Sección 5 de la Federación Venezolana de Softbol).
- 5.3. Cuando un jugador es expulsado de un juego queda automáticamente suspendido para el siguiente juego; en caso de reincidencia será extrañado del campeonato.
- 5.4. El personal Técnico Arbitral está autorizado para realizar la revisión y debida identificación de los bates a utilizar por los equipos, en la oportunidad previa a los juegos que fije la FEDEAV y de ser necesario durante las competencias y determinar cuáles pueden ser usados y cuales no podrán usarse. La decisión sobre el uso o no de un bate, es inapelable.
- 5.5. Los árbitros sancionarán decretando el out correspondiente al jugador que se presente en el cajón de bateo con un bate no autorizado para su uso, o que presente alteraciones en la identificación y validación realizada para su utilización. De presentarse nuevamente al cajón de bateo cualquier jugador del mismo equipo, con un bate no autorizado para su uso, o que presente alteraciones en la identificación y validación realizada para su utilización, el juego será automáticamente confiscado a favor del otro equipo.

6. DE LOS EMPATES

- 6.1. De presentarse empate entre dos (2) equipos, se resolverá a favor de quién hubiere ganado el juego realizado entre los dos equipos involucrados.
- 6.2. En caso de empate, entre 3 o más equipos se resolverá a favor del equipo que haya recibido la menor cantidad de carreras. De persistir el empate se determinará por average tomando en cuenta las carreras realizadas. De persistir el empate se sorteará.

7. CALENDARIO

- 7.1. El Calendario de juegos de la competencia será establecido por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.
- 7.2. Todos los juegos suspendidos, serán reprogramados si sus resultados fuesen indispensables. Estos juegos serán efectuados en una (1) hora en que la COMISIÓN TÉCNICA DE FEDEAV lo estime conveniente.
- 7.3. Estos juegos suspendidos o no celebrados que sean reprogramados, deben reanudarse o iniciarse en el mismo orden de fecha de suspensión.

8. ARBITROS

- 8.1. La COMISION TECNICA DE FEDEAV, designará los árbitros que participarán en el Campeonato, siendo estos Nacionales o Regionales.
- 8.2. Los anotadores y demás personal auxiliar, serán designados por la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV, todos de reconocida capacidad y ética deportiva.
- 8.3. En cada juego trabajarán tres (3) árbitros y en caso de necesidad se situarán otros adicionales.

9. REGLAMENTOS ESPECIALES

- 9.1. PRÁCTICA PRE-JUEGO: El equipo local deberá realizar sus prácticas en primer lugar y el equipo visitante en segundo:
HORARIOS: (media (1/2) hora previa)
 - Diez (10) minutos local.
 - Diez (10) minutos visitantes
 - Diez (10) minutos marcar campo.
- 9.2. Todos los juegos tendrán una duración máxima de siete (7) innings o Dos horas (2 horas) lo que ocurra primero en la fase eliminatoria. En la fase final no habrá límite de tiempo.
- 9.3. El juego será legal en el 5to. Inning.
- 9.4. En caso de juego empatado se procederá:
 - a. El juego de siete (7) inning, se colocará jugador en segunda en el 8vo. Inc.
 - b. En juego que se cumpla el límite de tiempo (dos horas), se colocará corredor en segunda base

en el inning inmediatamente siguiente.

9.5. “Regla De Ventaja de Carreras”: Quince (15) carreras después de tres (3) entradas, diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas, o siete (7) carreras después de cinco (5) entradas.

9.6. Se deben jugar entradas completas, salvo que el equipo Home Club al bate anote el límite de carreras de ventaja mientras está bateando; cuando el equipo visitante al bate alcance el límite de carreras en el tope de la mitad de la entrada, el equipo Home Club al bate debe tener su oportunidad de batear en la parte baja de la entrada.

9.7. TRASLADO DE ATLETAS, será responsabilidad de cada Colegio (Entidad), para el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

9.8. PUNTUACION: La Clasificación de los EQUIPOS se hará por juegos ganados y perdidos.

9.9. El uso de casco es obligatorio para el bateador, no se decretará OUT, si se lo quita en su recorrido hacia primera base.

10. DISPOSICIONES SOBRE EL FORFEIT

10.1. El equipo que no se encuentre a la hora señalada para el inicio del encuentro y transcurrido treinta (30) minutos y no se presente en el sitio de juego, debidamente uniformado con el mínimo de jugadores requeridos para la disciplina, perderá por FORFEIT así se haya realizado el partido, si es durante el primer día de la competencia, podrá continuar en los juegos, pero a partir del segundo día de los mismo cualquiera de los equipos competidores será EXTRAÑADO, automáticamente del campeonato de incurrir en FORFEIT y los juegos que les faltasen por realizar se le darán ganados al resto del grupo correspondiente.

10.2. Los jugadores-atletas causantes del FORFEIT quedarán suspendidos por el resto del campeonato, exceptuando aquellos que estuvieren inscritos en otras disciplinas y que efectivamente participen en competencias simultáneas,

requiriéndose que efectivamente estuvieren en dichas competencias.

11. PROTESTAS

11.1. Todas las protestas deben ser formuladas de conformidad con la Sección Cuarta. De Las Protestas, de las DISPOSICIONES GENERALES.

11.2. No se hará ninguna protesta si está basada en una decisión que involucre la certeza de juicio (jugadas de apreciación) por parte de un árbitro.

12. PREMIACION - CEREMONIA

12.1. Los Equipos ganadores de los tres (3) primeros lugares (oro, plata y bronce), recibirán medallas cada uno de los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas).

12.2. Medallas de Oro para los jugadores más destacados de los Juegos:

- Campeón Bate (Average)
- Campeón Hits Conectados
- Campeón Jonronero
- Campeón Pitcher por Juegos Ganados
- Pitcher por Efectividad
- Campeón Infielder
- Campeón Outfielder
- Campeón Bases Robadas
- Campeón Carreras Anotadas
- Campeón Carreras Impulsadas

12.3. Las Ceremonias Protocolares de Premiación se efectuarán en el momento apropiado después de finalizadas las competencias.

13. CASOS NO PREVISTOS

13.1. Cualquier asunto no previsto en estos reglamentos y en las reglas oficiales de juegos adoptadas, será resuelto por la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

SECCIÓN DÉCIMA TERCERA. TENIS

1. LUGAR Y FECHA

1.1. Las competencias de Tenis, se llevarán a cabo en el lugar y hora que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1. Cada Colegio (Entidad), podrá inscribir Un (1) Equipo de cinco (5) competidores máximo, un mínimo de cuatro (4) jugadores y un (1) Delegado-Capitán.
- 2.2. En los eventos individuales, cada Colegio (Entidad) será representado por un máximo de cinco (5) atletas.
- 2.3. En las Competencias por Equipos se utilizará el sistema Copa Davis, el jugador que participa en Sencillo no podrá participar en Dobles. Cada Colegio (Entidad) deberá inscribir cuatro (4) jugadores como mínimo.

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TECNICA.
Las competencias de TENIS se registrarán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Tenis y I.T.F.

4. SISTEMA Y REGLAS DE LA COMPETENCIA

- 4.1. Las competencias por Equipo, Sencillo y Dobles, se jugarán bajo el Sistema de Eliminatoria Sencilla.
- 4.2. Todos los partidos programados en la competencia por equipo, para cada jornada se jugarán según el orden del sorteo, o sea:
 - Primero Sencillo
 - Segundo Doble (El Capitán está en la libertad de seleccionar sus integrantes).
 - Tercero Sencillo.
- 4.3. En la Modalidad de Individual y Dobles, se jugará 3 set para ganar 2 al llegar a seis puntos por set y en caso de haber empate a 6, se definirá el set por tie break tanto en individual como en dobles.
- 4.4. Se aplicará la pena del WALK-OVER, Veinte (20) minutos después de haberse llamado a iniciar cada juego, según la hora fijada previamente.
- 4.5. En caso de lluvia o cualquier otra causa mayor, se suspenderá el partido y la COMISIÓN TECNICAS DE FEDEAV, reprogramará el Calendario.

5. UTILES DE JUEGO

- 5.1. Pelotas Oficial para estas competencias deberá ser de las marcas reconocidas internacionalmente u otra pelota de iguales características que se consigan en el mercado de solvencia reglamentaria homologada por la Federación Venezolana de Tenis.

6. UNIFORMES

- 6.1. Los competidores deberán usar exclusivamente ropa y zapatos reglamentaria para competencias de Tenis.

7. TRASLADO AL LUGAR DE JUEGO

- 7.1. Cada Colegio (Entidad), será responsable de su Equipo, para el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

8. PUNTUACION

- 8.1. La puntuación final será por Equipos, de la siguiente manera:

PRIMER PUESTO	Diez (10) puntos
SEGUNDO PUESTO	Ocho (8) puntos
TERCER PUESTO	Seis (6) puntos
CUARTO PUESTO	Cuatro (4) puntos
QUINTO PUESTO	Dos (2) puntos
SEXTO PUESTO	Un (1) punto

- 8.2. Después de aplicar la puntuación final del Tenis, saldrá la clasificación final del deporte; se puntuarán los seis primeros puestos de la tabla, para la puntuación general del deporte para su Colegio, según lo establecido en la Disposiciones Generales.

9. PREMIACION

- 9.1. Los tres finalistas de las Competencias Individuales, Dobles y por Equipos, recibirán Medallas de Oro, Plata y Bronce.

SECCIÓN DÉCIMA CUARTA. TENIS DE MESA

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las Competencia de Tenis de Mesa, se llevará a cabo en el lugar que determine la COMISIÓN TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

2.1. Cada Colegio (Entidad), podrá inscribir Un (1) Equipo de seis (6) atletas y un mínimo de tres (3) atletas y un (1) delegado-entrenador.

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TECNICA.

Las competencias de TENIS DE MESA se registrarán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Tenis de Mesa.

4. SISTEMA Y REGLAS DE LA COMPETENCIA

4.1. La competencia de Tenis de Mesa es Sencillo y Dobles y por Equipos.

4.2. En Individual (Sencillo) y en dobles se jugará bajo el sistema de Eliminatorio Sencilla.

4.3. Por Equipo, se jugará Un (1) solo grupo si los Equipos inscritos, son hasta un máximo de seis (6) bajo el Sistema de Todos contra Todos.

Si se presentan doce (12) o más Equipos se jugará en tres (3) Grupos, bajo el Sistema de: Todos contra Todos en cada grupo.

4.4. Se jugará para la modalidad por Equipos, el sistema Técnico que se utiliza en la COPA DAVIS. Los capitanes antes de dar inicio a cada encuentro deberán realizar el correspondiente sorteo, que definirá la ubicación a ocupar con relación al juego a disputarse. (A-B) (Y-X).

4.5. Cada Match será de tres (3) games para ganar dos (2)

4.6. En los eventos por grupos, las posiciones se determinarán por los juegos ganados y perdidos.

En caso de empates entre dos (2) equipos, se decidirán por el encuentro realizado entre ellos.

En caso de empates entre tres (3) equipos o más se decidirá:

4.6.1. Tomando en consideración los juegos realizados entre ellos. (Juegos ganados y Perdidos).

4.6.2. De persistir el empate, se irá en orden a matches, games y puntos.

4.7. El sorteo y siembra de los jugadores se realizará conforme a la Reglamentación de la Federación de Tenis de Mesa, y de la I.T.T.F.

4.8. Las normas del Tenis de Mesa, serán cumplidas en su totalidad.

5. IMPLEMENTOS DEPORTIVOS

5.1. Los implementos deportivos que se utilizarán en la competencia son:

- Mesas Marca Stiga.
- Pelotas: Nitakku Tres Estrellas de color. Redes: Stiga-color verde; u otras marcas de iguales características y de reconocida calidad reglamentaria homologadas por la Federación Venezolana de Tenis de Mesa.

6. PUNTUACION

6.1. Se registrará la puntuación que establece la Federación Venezolana de Tenis de Mesa.

Eventos/lugares	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
Equipos	68	42	26	16	10	6	4	2
Dobles	34	21	13	8	5	3	2	1
Individuales	34	21	13	8	5	3	2	1

6.2. Después de aplicar la tabla de la Federación Venezolana de Tenis de Mesa, donde saldrá la clasificación final del deporte; se puntuarán los seis primeros puestos de la tabla, para la puntuación general del deporte para su Colegio, según lo establecido en la Disposiciones Generales.

7. HORARIO

7.1. Las Competencias se realizarán en una (1) jornada en el horario que establezca la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

8. PREMIACIÓN

8.1. Los tres (3) finalistas en las competencias de Individual, dobles y por Equipos medallas de Oro, Plata y Bronce.

SECCIÓN DÉCIMA QUINTA. TIRO

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Las Competencias de TIRO de los Juegos Deportivos Nacionales de Abogados, se celebrarán en el polígono del Estado Sede, el día y hora que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1. Cada Colegio (Entidad), podrá inscribir seis (6) competidores como máximo y un mínimo de tres (3) atletas y un (1) delegado-entrenador.
- 2.2. Para oficializar la participación de esta especialidad deben inscribirse un mínimo de cuatro (4) Colegios (Entidades).

3. DIRECCION DE LA COMPETENCIA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TÉCNICA.
- Las competencias de TIRO se regirán por este Instructivo de Competencia, cualquier laguna de dichas Normas serán consultadas las reglas vigentes de la Federación Venezolana de Tiro y la I.S.S.F.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 4.1. En la modalidad de FUEGO CENTRAL la competencia se realizará en una cancha de 25 metros de distancia. Solamente se permitirá el uso de armas calibre 38 y 9 milímetros (m.m.) en las versiones de revolver y pistola. En el caso de la modalidad de Precisión, se efectuarán seis (6) series de cinco (5) disparos cada una, para un total de 30 tiros válidos. En el caso de la modalidad de Tiro Rápido, se efectuarán seis (6) series de cinco (5) tiros cada una, sobre un blanco móvil, el cual permanecerá abierto por un tiempo de tres segundos para la realización de un disparo en la serie, el blanco se abrirá cinco veces para hacer los cinco tiros efectivos de duelo por cada competidor.
- 4.2. PISTOLA DE AIRE: (Calibre 4,5) La competencia se realizará en cancha de 10 metros cubierta. Se efectuarán seis (6) series de cinco (5) disparos cada una, para un total de 30 tiros válidos en un tiempo

de cuarenta y cinco minutos, incluido el ensayo que se realizará en dos blancos.

- 4.3. RIFLE DE AIRE (FLOVER CAL. 4.5 y/o 5.5) La competencia se realizará en cancha de 25 metros cubierta. Se efectuarán seis (6) series de cinco (5) disparos cada una, para un total de 30 tiros válidos en un tiempo de cuarenta y cinco minutos, incluido el ensayo que se realizará en dos blancos.
- 4.4. Previamente a la iniciación de la competencia, el Juez de Prueba, revisará y pesará las armas de cada competidor, según las estipulaciones Técnicas y Reglamentarias de la I.S.S.F.
- 4.5. Para que la competencia sea válida deben participar un mínimo de cuatro (4) Entidades.
- 4.6. El Campeón será el que acumule más puntos sumando los dos (2) estilos (FUEGO CENTRAL Y PISTOLA DE AIRE).
- 4.7. La puntuación será la siguiente:

PRIMER	Diez (10) puntos
SEGUNDO	Ocho (8) puntos
TERCER	Seis (6) puntos
CUARTO	Cuatro (4) puntos
QUINTO	Dos (2) puntos
SEXTO	Un (1) punto

- 4.8. Después de aplicar la puntuación final del Tiro, saldrá la clasificación final del deporte; se puntuarán los seis primeros puestos de la tabla, para la puntuación general del deporte para su Colegio, según lo establecido en la Disposiciones Generales.

5. HORARIO

- 5.1. Las competencias se realizarán en Tres (3) Jornadas, en la fecha y horario que establezca la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

6. PREMIACION

- 6.1. Los tres (3) finalistas individuales en las competencias divididas en FUEGO CENTRAL y PISTOLA DE AIRE se premiarán con medallas de Oro, Plata y Bronce

- 6.2. En la modalidad de RIFLE DE AIRE se premiarán con medallas de Oro, Plata y Bronce.
- 6.3. El Campeón General será el que acumule más puntos sumando los Tres (3) Estilos.

SECCIÓN DÉCIMA SEXTA. VOLEIBOL

1. LUGAR Y FECHA

- 1.1. Los juegos de VOLEIBOL de los Juegos Deportivos Nacionales de Abogados, se realizarán en el lugar y hora que determine la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

2. CONDICIONES DE PARTICIPACION

- 2.1. Cada Colegio (Entidad) podrá inscribir un Equipo, el cual estará integrado hasta un máximo de Catorce (14) jugadores (12 jugadores y 2 líberos), un mínimo de ocho (8) jugadores, un (1) delegado y su(s) entrenador(es), tanto en masculino como en femenino.

3. ORGANIZACIÓN TECNICA

- 3.1. La organización y control técnico, estará a cargo de FEDEAV, a través de su COMISION TECNICA.
- 3.2. Las competencias de VOLEIBOL se registrarán por este Instructivo de Competencia, y de acuerdo al reglamento oficial vigente de la Federación Venezolana de Voleibol y la Federación Internacional de VOLEIBOL (FIVB).

4. UTILES DE JUEGO

- 4.1. Balón Oficial, de reconocida calidad reglamentaria y homologado por la Federación Venezolana de Voleibol. (MIKASA MPV – 200).
- 4.2. Cada Colegio (Entidad participante deberá aportar un balón oficial que será devuelto al finalizar la competencia. (MIKASA MPV – 200).
- 4.3. Quedará a discreción de los equipos el uso o no de LICRA, siempre y cuando sea del mismo color del short o semejante del mismo.
- 4.4. INDUMENTARIA LIBERO: El(los) jugador(es) Líbero(s) debe llevar una indumentaria (o chaqueta /peto en caso de re designación de Líbero) cuya

camiseta(s) contraste al menos en color con la de sus compañeros de equipo. El uniforme del Líbero, puede tener un diseño diferente, pero debe ir numerado como el resto de los miembros del equipo.

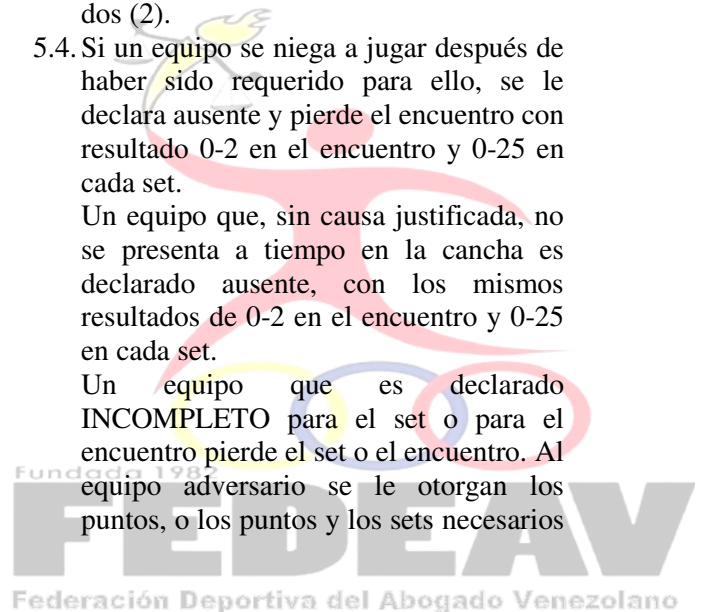
- 4.5. Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18.
- 4.6. El número debe estar localizado en el centro tanto en el pecho como en la espalda. El color y el brillo de los números deben contrastar con el de las camisetas.
- 4.7. El número debe tener un mínimo de 15 cm. de altura en el pecho y 20 cm. en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm. de ancho. El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm. subrayando el número del pecho.
- 4.8. Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto para los Líberos), y/o sin los números oficiales

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 5.1. De acuerdo a las Disposiciones Generales Sección Tercera. Del Sistema de Competencia (3. -3.1. y sic-).
- 5.2. La puntuación para clasificación, se hará de la siguiente manera:
 - 2 puntos por juego Ganado.
 - 1 punto por juego Perdido
 - 0 punto por juego Fortfeit.
- 5.3. Los Juegos serán de tres (3) set para ganar dos (2).
- 5.4. Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-2 en el encuentro y 0-25 en cada set.

Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente, con los mismos resultados de 0-2 en el encuentro y 0-25 en cada set.

Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets necesarios



para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

- 5.5. Todas las competencias se realizarán de una sola tanda diaria, en el calendario que establezca la COMISION TECNICA DE FEDEAV.

6. DE LOS EMPATES

- 6.1. Se resolverá de la siguiente manera en la fase eliminatoria:

- a. Entre dos (2) equipos empatados: El equipo que hubiese ganado el partido entre sí.
- b. Entre tres (3) o más equipos empatados:
 - b.1. Se resolverá a favor del equipo que haya obtenido la mayor diferencia entre sets a favor y en contra en los juegos realizados entre sí, en la fase correspondiente.
 - b.2. Si aún continúa el empate, se decidirá por la diferencia de puntos a favor y en contra obtenidos en todos los juegos realizados en la fase correspondiente.
 - b.3. Estas normas serán aplicadas en este mismo orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que si al aplicar la primera (b.1.), se resolviese el empate de algunos de los equipos implicados, esto quedará excluido, aplicándose a los que restan, la norma subsiguiente (b.2.), si siguen siendo más de dos (2). Si solo han quedado dos (2) equipos implicados en empate a este momento, se le aplica la norma 6.1.a.

7. DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

Cada equipo tiene el derecho a designar de entre la lista de 12 jugadores, a dos (2) defensas especializados “Líberos”.

Todos los Líberos deben ser anotados en el acta del encuentro, antes del mismo, en las líneas especiales reservadas para ello.

Un Líbero designado por el entrenador antes del comienzo del partido, será el Líbero Titular. Si

hubiera un segundo Líbero, él/ella actuará como el Líbero Reserva.

El Líbero no puede ser ni capitán de equipo ni capitán en juego, al mismo tiempo que realiza la función de Líbero.

8. DISPOSICIONES SOBRE EL FORTFEIT

- 8.1. Se aplicará lo establecido en las Disposiciones Generales de los Juegos, Sección Quinta. Disposiciones finales. Aparte 5.2.

9. TRASLADO AL LUGAR DE JUEGO

- 9.1. Cada Colegio (Entidad), será responsable de su Equipo, para el traslado al lugar de la competencia a la hora señalada para empezar los partidos.

10. PREMIACION - CEREMONIA

- 10.1. Los Equipos ganadores tanto en masculino y femenino de los tres (3) primeros lugares, recibirán cada uno de los integrantes del equipo (Roster debidamente fichado) y para el personal técnico (hasta un máximo de 3 medallas) medallas de: Oro, Plata y Bronce de acuerdo a su resultado final. Además, habrá medallas de Oro para los seis (6) mejores jugadores individuales en Masculino como en Femenino (ALLSTAR).
- 10.2. Las ceremonias protocolares de premiación se efectuarán en el momento apropiado después de finalizada las competencias.

Las Disposiciones y Condiciones aquí establecidas se aprobaron en Asamblea General Extraordinaria celebrada vía Zoom a los 20 días del mes de Marzo del año 2024.

Cúmplase,

Dra. Janet Salazar
Delegada del Colegio de Abogados
del Estado Aragua

Fundada FEDEAV
Federación Deportiva del Abogado Venezolano

Dra. Wicza Santos
Delegada del Colegio de Abogados
del Estado Apure

Dr. Eudis Álvarez
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Falcón

Dra. Briceida González
Delegada del Colegio de Abogados
del Estado Barinas

Dr. Julio Ruiz
Presidente del Colegio de Abogados
del Estado Guárico

Dra. Vanessa Tayssoun
Delegada del Colegio de Abogados
del Estado Bolívar

Dra. Gloria Carvajal
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Lara

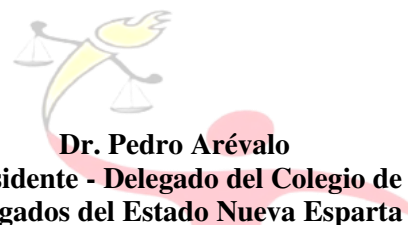
Dra. Idanis Carrasco
Delegada Colegio de Abogados
del Estado Carabobo

Dr. Jorge Gregorio Salcedo
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Mérida

Dr. José Antonio Páez
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Cojedes

Dra. Ingrid Boscan
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Miranda

Dr. Ricardo Osorio
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Delta Amacuro


Dr. Pedro Arévalo
Presidente - Delegado del Colegio de
Abogados del Estado Nueva Esparta

Dr. Severo Riestra
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Distrito Capital

Dra. Zoila Calderón
Presidente del Colegio de Abogados
del Estado Portuguesa

Dr. Orlando Velásquez
Presidente del Colegio de Abogados
del Estado Sucre

Dr. JESÚS MARÍN
Tesorero

Dr. Carolina Di Coto
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Trujillo

Dr. JOSÉ ANTONIO PÁEZ
Director de Fichaje y Estadísticas

Dr. Lucas Calderón
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Yaracuy

Dra. BRICEIDA GONZÁLEZ
Director

Dr. Marlon Urdaneta
Delegado del Colegio de Abogados
del Estado Zulia

Dra. WIECZA SANTOS
Director

Dr. MARLON URDANETA
Director

Refrendado por la Junta Directiva

Dr. LUCAS H. CALDERÓN
Presidente

Dra. ROSANNA CAMPOS
Director

Refrendado por el Consejo de Honor,

Dr. EUDIS ALVAREZ
Vicepresidente

Dr. HUMBERTO URBINA
Presidente Consejo de Honor

Dra. IDANIS CARRASCO
Secretaria General

Fundada 1982
FEDEAV
Federación Deportiva del Abogado Venezolano
Dr. IVÁN MAGO
Consultor Interno