



Universidad Católica
San Pablo

JUEGOS DEPORTIVOS “CACHIMBO 2019”

BASES

Domingo 28 de abril

Comunidad de Alumnos

BASES GENERALES

1. DENOMINACIÓN.

Llamaremos Juegos Deportivos “Cachimbo 2019” a las competencias deportivas interclases de los alumnos ingresantes en el presente año 2019 – 1er semestre a la Universidad Católica San Pablo, organizados por la oficina de Comunidad Alumnos a través del Coordinador Deportivo y controlados por jueces y árbitros oficiales.

2. OBJETIVOS.

- 2.1. Realizar una competencia Deportiva – Recreativa
- 2.2. Dar la bienvenida a los nuevos alumnos a través de una actividad deportiva.
- 2.3. Fomentar los valores positivos e identificación de los alumnos con su escuela profesional y la UCSP.

3. FECHA Y LUGAR DE COMPETENCIAS.

Se realizará el domingo 28 de abril en las instalaciones deportivas del Colegio A. A. Prescott.

4. DEPORTES A REALIZARSE.

Serán los siguientes:

- DAMAS: Básquet y atletismo (75m. y 300m.)
 VARONES: Básquet, atletismo (75m. y 300m.), fútbol y fulbito.
 MIXTO: Ajedrez, vóley y Tenis de Mesa.

5. COLOR DE CAMISETAS:

CARRERA	70%	30% máximo							
		Grupo 1-1	Grupo 1-2	Grupo 1-3	Grupo 1-4	Grupo 1-5	Grupo 1-6	Grupo 1-7	Grupo 1-8
1 Administración.	Amarillo	Blanco	Negro	Plomo	Rojo	Azul	Verde	Blanco-azul	
2 Contabilidad	Naranja	Blanco	Negro						
3 Derecho	Azul	Blanco	Negro	Amarillo	Rojo	Plomo	Blanco-verde		
4 Educación	Blanco	Negro	Verde						
5 Industrial	Morado	Blanco	Negro	Amarillo	Rojo	Plomo	Blanco - rojo	Blanco-amarillo	Blanco - Negro
6 Cs. Computación	Rojo	Blanco	Negro	Azul	Amarillo				
8 Psicología	Plomo	Blanco	Negro	Amarillo	Rojo	Azul			
7 IET	Celeste	Blanco	Negro						
8 Ing. Civil	Negro	Blanco	Amarillo	Naranja	Rojo	Azul	Plomo		

6. SISTEMA DE CAMPEONATO:

Todas las competencias se realizarán por eliminación simple.

7. BASES GENERALES:

Para que los alumnos puedan participar en los partidos, deberán organizarse por escuela y en función al grupo en el que están matriculados del curso **Metodología del Estudio** y teniendo en cuenta lo siguiente:

- 7.1. Ser ingresante 2019 de acuerdo a su código de alumno. (Tres primeros dígitos del código de alumno deben ser 191) o estar cursando el primer semestre de su carrera profesional.
- 7.2. Cada alumno deberá presentar en mesa el carné de postulante y DNI que acredite su condición de alumno. Si no tuvieran el carné podrán mostrar su matrícula por el APP de la UCSP.
- 7.3. Todos los alumnos que participen como deportistas o como barra, deberán estar vestidos adecuadamente para esta actividad deportiva, respetando el color de su escuela descrito en el punto 5 de este documento.
- 7.4. Los alumnos deportistas deberán participar con ropa deportiva de acuerdo a la disciplina en la que competirán.
- 7.5. El uniforme de su equipo deberá contar con el número correspondiente en la espalda.

8. PARTICIPANTES:

- 8.1. Para poder participar cada aula deberá tener un delegado o representante, para que realice la inscripción, y los reclamos si fuera necesario.
- 8.2. Debido a que los partidos podrían realizarse a la misma hora, los alumnos podrán estar inscritos **solo** en una disciplina colectiva.
 - 8.2.1. Ajedrez: Dos jugadores por equipo, mínimo uno.
 - 8.2.2. Atletismo: Cuatro atletas por equipo, dos damas y dos varones.
 - 8.2.3. Básquet: Cinco jugadores, mínimo cuatro.
 - 8.2.4. Fulbito: Cinco jugadores, mínimo tres.
 - 8.2.5. Fútbol: Once jugadores, mínimo siete.
 - 8.2.6. Tenis de mesa: Dos jugadores por equipo, mínimo uno.
 - 8.2.7. Vóley: Seis jugadores, tres mujeres y tres hombres.

9. PUNTAJE:

- 9.1. Los deportes colectivos (básquet, fulbito, fútbol y vóley) tendrán el siguiente puntaje:

9.1.1. Campeón	20 puntos
9.1.2. Subcampeón	14 puntos
9.1.3. Terceros	10 puntos
9.1.4. Cuartos	8 puntos
- 9.2. Los deportes individuales (ajedrez, atletismo y tenis de mesa) darán el 50% del puntaje del ítem anterior.
- 9.3. El desfile puede otorgar 20 puntos como máximo: 6 por cantidad de participantes (mínimo 15 alumnos), 3 por madrinas o padrinos, 5 por uniforme y 6 por el entusiasmo demostrado en el desfile.
- 9.4. El campeón general se determinará por:
 - 9.4.1. Suma de puntos.
 - 9.4.2. En caso de empate el que tenga más primeros lugares.
 - 9.4.3. De persistir el empate, el que tenga más segundos lugares.

10. PREMIACIÓN :

- 10.1. Los campeones de cada disciplina recibirán una medalla. A los alumnos del aula que obtengan el campeonato general, recibirán un diploma de reconocimiento y un crédito extracurricular de talleres.

BASES ESPECÍFICAS

AJEDREZ:

- Dos jugadores por equipo, MÍNIMO uno.
- Jugarán dos partidas con dos jugadores diferentes, puntaje 1 al ganador, ½ empate y 0 perdedor. Máximo de tiempo 20 minutos.
- Se suma el puntaje, si hay empate, una partida a 5 minutos, cualquier jugador.
- Si persiste el empate sorteo.

ATLETISMO

- Cuatro atletas por equipo, dos damas y dos varones.
- Se competirá con las reglas básicas del Atletismo: Cada competidor deberá respetar su carril de recorrido, de lo contrario será eliminado.
- En 75m y 300m un atleta por grupo.
- Series finales por tiempo.

BASQUET:

- Jugarán cinco jugadores por equipo MÍNIMO cuatro.
- Se jugará con las reglas internacionales de la FIBA
- Se jugarán dos tiempos de 10 minutos con 2' de descanso
- Si el partido termina empatado, se jugará 5 minutos de suplementario.
- Si persiste el empate, se seguirá jugando hasta que un equipo marque la canasta de diferencia.

FULBITO:

- Jugarán cinco jugadores por equipo MÍNIMO tres, incluido el arquero.
- Se jugará con las reglas del fulbito tradicional.
- Se jugarán dos tiempos de 10 minutos con 2' de descanso
- Pueden hacer cambios ilimitados y se permite el reingreso.
- Si el partido termina en empate se procederá al lanzamiento de 3 penales.
- De persistir el empate se seguirá lanzando tiros penales en la modalidad de muerte súbita, esto significa que cada equipo lanzará un penal, el que no anote, quedará eliminado.

FUTBOL:

- Jugarán once jugadores por equipo, MÍNIMO siete, incluido el arquero.
- Se jugará con las reglas internacionales de la IB (FIFA)
- Se jugarán dos tiempos de 15 minutos con 2' de descanso.
- Pueden hacer cambios ilimitados y se permite el reingreso.
- Si el partido termina en empate se procederá al lanzamiento de 5 penales.
- De persistir el empate se seguirá lanzando tiros penales en la modalidad de muerte súbita, esto significa que cada equipo lanzará un penal, el que no anote, quedará eliminado.

TENIS DE MESA:

- Jugarán dos partidos con dos jugadores diferentes.
- Cada partido se jugará dos a tres sets de 11 puntos, tres saques cada uno, al final diferencia de dos.
- Si hay empate, un set a 11 puntos, cualquier jugador.

VOLEY:

- Jugaran 6 jugadores por equipo, 3 damas y 3 varones.
- Se jugarán dos sets de 15 puntos tipo Rally Point, al final diferencia de dos.
- Si están empates un set de 10 puntos.

REGLAS DE JUEGO:

- **Todas las horas se cumplirán estrictamente.**
- **Jugador expulsado por jugada antideportiva en cualquier deporte, NO podrá jugar los siguientes partidos de la misma disciplina.**
- **Si algún equipo comete una falta de suplantación de jugadores será descalificado automáticamente.**