



Universidad Católica
San Pablo

JUEGOS DEPORTIVOS “CACHIMBO 2018”

BASES

Sábado 19 de mayo de 2018

Comunidad de Alumnos

BASES GENERALES

1. DENOMINACIÓN.

Llamaremos Juegos Deportivos “Cachimbo 2018” a las competencias deportivas interclases de los alumnos ingresantes en el presente año 2018 – 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 de su agrado.
- 2.3. Complementar la enseñanza profesional brindada.
- 2.4. Fomentar los valores positivos e identificación de los alumnos con su opción profesional y su universidad.

3. FECHA Y LUGAR DE COMPETENCIAS.

Se realizará el sábado 19 de mayo, en las instalaciones deportivas del Colegio A. A. Prescottt.

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							
		1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8
1 Administración.	Amarillo	Blanco	Negro	Plomo	Rojo	Azul	Blanco - rojo	Blanco-azul	Blanco-negro
2 Contabilidad	Naranja	Blanco	Negro	Plomo					
3 Derecho	Azul	Blanco	Negro	Amarillo	Rojo	Plomo	Blanco-verde		
4 Educación	Blanco	Negro	Verde	Morado					
5 Industrial	Morado	Blanco	Negro	Amarillo	Rojo	Plomo	Blanco - rojo	Blanco-amarillo	
6 Cs. Computación	Rojo	Blanco	Negro	Azul					
7 Psicología	Plomo	Blanco	Negro						
8 Ing. Electrónica y Telecomunicaciones.	Celeste	Blanco	Negro	azul					
9 Ing. Civil	Negro	Blanco	Amarillo	Naranja				Celeste	

NOTA: Los equipos podrán agruparse en función al curso “Metodología del Estudio”, pueden unirse máximo 3 grupos para conformar un equipo. Ejemplo: Equipo Administración 1-1 y 1-2, camiseta color Amarillo (principalmente) y con toques blancos y negros.

6. SISTEMA DE CAMPEONATO:

Todas las competencias se realizarán por eliminación simple.

7. BASES GENERALES:

Para que los alumnos puedan participar en los partidos representando a su clase será necesario:

- 7.1. Ser ingresante 2018 de acuerdo a su código de alumno. (Tres primeros dígitos del código de alumno deben ser 181).
- 7.2. Estar con ropa deportiva.
- 7.3. Tener el uniforme de su equipo con su correspondiente número para el día 19 de mayo.

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 **en una sola** 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, mínimo cuatro de los cuales dos damas.

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 campeón general se determinará por:
 - 9.3.1. Suma de puntos.
 - 9.3.2. En caso de empate el que tenga más primeros lugares.
 - 9.3.3. Desfile: 20 puntos, 5 por cantidad de participantes (mínimo 15 alumnos), 5 por madrinas o padrinos, 5 por uniforme y 5 por el entusiasmo demostrado durante su participación.
- 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. PREMIOS:

- 10.1. A los alumnos que obtengan el primer lugar con medallas.
- 10.2. A los alumnos del aula que obtengan el campeonato general, recibirán un diploma de reconocimiento y un crédito extracurricular de talleres.

BASES ESPECÍFICAS

AJEDREZ

- 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

- 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

- Se jugará con las reglas internacionales de la FIBA
- Se jugarán dos tiempos de 10 minutos con 2' de descanso
- Jugarán cinco jugadores por equipo MÍNIMO cuatro.
- 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

- Se jugará con las reglas del fulbito tradicional.
- Se jugarán dos tiempos de 12 minutos con 2' de descanso
- Jugarán cinco jugadores por equipo MÍNIMO tres, incluido el arquero.
- 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:

- Se jugará con las reglas internacionales de la IB (FIFA)
- Se jugarán dos tiempos de 15 minutos con 2' de descanso.
- Jugarán once jugadores por equipo, MÍNIMO siete, incluido el arquero.
- 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:

- Se jugarán dos sets de 15 puntos tipo Rally Point, al final diferencia de dos.
- Si están empates un set de 10 puntos.
- Jugaran 6 jugadores por equipo con dos damas mínimo. Pueden jugar cuatro jugadores siempre con dos damas mínimo.

REGLAS DE JUEGO:

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