

BASES 2019

XII

Juegos Deportivos Artísticos y Culturales

INTRODUCCIÓN

Los Juegos Deportivos se crearon con el fin, de instalar una instancia real en que estudiantes y profesores tengan la experiencia de los beneficios orgánicos, psicológicos, y sociales, que conlleva la práctica de la actividad física; la que, a su vez, permite fomentar la sociabilidad, aumentar la autonomía y la integración; mejorar el estado de ánimo, la confianza, la estabilidad emocional, entre otros tantos beneficios.

OBJETIVOS

- Fomentar y potenciar valores primordiales como, la responsabilidad, respeto, compañerismo, honestidad, solidaridad, la sana convivencia y el respeto del entorno.
- Reforzar el valor de la amistad a través de la convivencia y la relación entre pares.
- Contribuir al desarrollo físico, al conocimiento de sí y de las potencialidades de cada uno.
- Reforzar la autoestima, la confianza en sí y el sentido positivo de la vida.
- Fortalecer el concepto de trabajo en equipo a través del deporte.

COMPOSICIÓN DE LA DELEGACIÓN POR LICEO

El listado de cada delegación estará compuesto por un listado oficial y un listado con jugadores de reserva, como se especifica en el siguiente cuadro:

Disciplina	Jugadores en cancha	Jugadores en banca	Jugadores	Nivel de Participantes
Fútbol	11	8	Varones	Selección de 8º a 4º Medio
Futbolito	7	5	Varones	Selección de 8º y 2º Medio
Vóleybol	7	6	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Básquetbol	5	5	Varones	Selección de 8º a 4º Medio
Tenis	1/2	1	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Tenis de mesa	1/2	1	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Ajedrez	2	1	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Hándbol	6	6	Damas	Selección de 8º a 4º Medio
Juego del saber	10	2	Varones y/o damas	1º y 2º Medio (5 de cada nivel)
Atletismo	1/4	1	Varones y damas	Selección de 8º a 4º Medio
Cueca	2	--	1 varón y 1 dama	Selección de 8º a 4º Medio
Barras	1	--	Mascota y jefe de barra	Selección de 8º a 4º Medio
Adultos	6*	--	--	Docentes y paradocentes
Total Delegación	86		--	--

(*) Considerar un docente/paradocente, encargado exclusivamente del traslado y atención de los lesionados, tanto en el recinto, como en la asistencia y trámites de atenciones hospitalarias.

En las disciplinas, con los niveles de participante determinados como "Selección", queda a libertad de cada liceo la conformación de sus equipos, como la cantidad de participantes por nivel.

Los "Jugadores en banca" completan la delegación de 86 deportistas por delegación y esta, a su vez (la banca), se complementa con jugadores de la propia delegación, según como lo determine cada jefe de delegación.

DISPOSICIONES y BASES GENERALES

1. Las nóminas deberán considerar obligatoriamente nombre completo y Rut, de los estudiantes, profesores y paradocentes participantes, utilizando formato definido en planilla Excel entregada a cada liceo.
2. Las nóminas de cada delegación deberán hacerse llegar a la organización hasta el día **5 de agosto**. **En caso de no cumplir con esta fecha, tendrán una penalización por atraso de 20 puntos.**
3. En caso de lesión de un deportista, en su reemplazo, podrá participar 1° un estudiante inscrito como reserva y 2° un estudiante de la delegación.
4. Todas las disciplinas se jugarán teniendo como base el reglamento internacional de cada deporte, y con las modificaciones que se indican en estas bases.
5. Las disciplinas se realizarán con la siguiente distribución:

Cancha	Recinto	Disciplina
Cancha Nº 1	Complejo deportivo Cordep La Florida	Hándbol
Cancha Nº 2	Complejo deportivo Cordep La Florida	Futbolito
Cancha Nº 3	Complejo deportivo Cordep La Florida	Cueca / Juego del saber
Cancha Nº 4	Complejo deportivo Cordep La Florida	Tenis de mesa
Cancha Nº 5	Gimnasio Polideportivo La Florida	Voleibol
Cancha Nº 6	Colegio Elisa Valdés	Básquetbol
Canchas de Tenis	Complejo deportivo Cordep La Florida	Tenis
Se confirma en el recinto	Complejo deportivo Caja Los Andes	Fútbol
Por confirmar	Recinto Militar Stgo	Atletismo

6. En Fútbol, Futsal, Básquetbol y Hándbol participan las 9 delegaciones, las que serán distribuidas por sorteo, en 3 grupos, de 3 equipos cada uno.
 - 6.1. El sistema de competencia considera 4 etapas. La primera; encuentros todos contra todos en cada grupo. Clasifican los 2 primeros de cada grupo.
 - 6.2 Segunda etapa; se sortean las parejas y se define por eliminación directa. Clasifican los 3 equipos ganadores y el mejor perdedor. (criterio mejor perdedor del punto 8.)
 - 6.3 Tercera etapa; semifinal, se sortean las parejas y se define por eliminación directa.
 - 6.4 Cuarta etapa; final, se define por eliminación directa.

Los encuentros entregarán 3 puntos al ganador; 1 punto a cada uno en caso de empate y 0 punto al perdedor y al WO.

Importante: Considerar que desde la primera etapa se llevará el control de estadística general para así entregar los respectivos puntos del 1er al 9no lugar.

7. En Voleibol, Tenis y Tenis de mesa participan las 9 delegaciones, las que serán distribuidas por sorteo, en 2 grupos, de 4/5 equipos cada uno.
- 7.1. El sistema de competencia considera 2 etapas. La primera etapa, encuentros todos contra todos en cada grupo.
- 7.2 En la segunda etapa se realizarán 4/5 partidos, los que permitirán definir del 1º al 9º lugar.
- 7.3 Los encuentros en la fase de grupos entregarán 3 puntos al ganador; 1 punto a cada uno en caso de empate y 0 punto al perdedor y al WO.
8. En caso de igualdad en fase de grupo del Fútbol, Futsal y Básquetbol, se resolverá en el siguiente orden:
- 1º. Mejor diferencia de gol
 - 2º. Mayor cantidad de goles marcados
 - 3º. Menor cantidad de goles recibidos
 - 4º. Resultado entre los empatados
 - 5º. Menor cantidad de tarjetas roja – expulsiones en básquetbol
 - 6º. Menor Cantidad de tarjetas amarillas – fauls en básquetbol
- 8.1. En fase eliminatoria, en caso de igualdad en los encuentros de definición, estos se resolverán mediante una definición de lanzamientos penales.
9. En el caso de igualdad en fase de grupo y fase eliminatoria del Vóley, Tenis y Tenis de mesa, se resolverá en el siguiente orden
- 1º. Mejor diferencia de set
 - 2º. Mejor diferencia de puntos entre los equipos empatados
 - 3º. Resultados de los equipos involucrados en el empate
10. En Atletismo, Ajedrez, Cueca y Juego del saber participan las 9 delegaciones, las que serán distribuidas en 1 grupo, todos contra todos y el sistema de competencia será descrito en las respectivas disciplinas.
11. En el caso de igualdad en fase de grupo del Ajedrez, se resolverá en el siguiente orden:
- 1º. Diferencia de partidos ganados
 - 2º. Resultado entre los empatados
 - 3º. Partido definitorio
12. Para el Juego del saber, se enviará la totalidad de preguntas para su preparación con anterioridad al inicio de estas olimpiadas.
13. Las delegaciones, en todo momento, deben cuidar la presentación personal de sus integrantes, el orden, uniformes, organización y aseo.

14. Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados al momento de inscribir a sus deportistas y conforme a la normativa de cada disciplina, considerando todos los accesorios propios de cada una de ellas: zapatillas/zapatos, guantes, canilleras, raquetas, paletas, pelotas, etc.
15. La organización entregará con la debida anticipación la programación de la disciplina.
16. De no materializarse la inscripción de los equipos oportunamente antes de la hora señalada para cada partido, el equipo pierde por WO. Siempre y cuando no exista razones externas que expliquen la tardanza y luego de que se hayan agotado todas las instancias dispuesta para hacer la notificación respectiva de que el equipo está cayendo en falta.
17. El equipo favorecido con el WO, gana el encuentro por la cuenta mínima: 1 x 0 en el caso del Fútbol, Futsal, 2 x 0 en Básquetbol; 2 x 0 en el caso del Vóley, Tenis y Tenis de mesa (Set). En el caso de la Cueca y Juego del saber, quedan en el último lugar de las posiciones.
18. El horario y lugar para el Atletismo se informará en la ceremonia de inauguración.
19. La Cueca da inicio a las competencias de los juegos deportivos artísticos y culturales.
20. Los árbitros de los encuentros podrán amonestar y/o expulsar a un deportista que muestre alguna conducta antideportiva, o sea causante de juego brusco, o conducta violenta.
21. La amonestación (tarjeta amarilla o foul), es una advertencia y el deportista podrá seguir participando del juego.
22. La expulsión (tarjeta roja), el deportista deberá hacer abandono de la cancha.
23. Todo jugador expulsado, tendrá automáticamente, y sin la posibilidad de apelación, a lo menos una fecha de suspensión, pudiendo la comisión de disciplina aumentar esta sanción, de acuerdo a los antecedentes que entregue la terna arbitral.
24. El árbitro del partido puede, si así lo estimase, solicitar el retiro del deportista expulsado a sector de camarines, de no cumplir esta medida, podrá significar la suspensión del partido, con la respectiva pérdida de puntos y del partido por 0 x 2.
25. Se dispondrá del personal especial (Veedor) para la supervisión de las actividades deportivas, para resguardar el orden, la presentación personal y el aseo. Estos funcionarios reportaran sus observaciones a la organización del evento, quienes tomaran registro de la situación para el correspondiente descuento de puntaje. No es obligación de la organización notificar a los representantes de las delegaciones frente a estas sanciones; ya que el personal especial, cumplirá funciones de ministro de fe.

Se contará de un informe diario del comportamiento de las delegaciones del hotel donde se encuentran hospedadas y se procederá a tomar registro de la situación para el correspondiente descuento de puntaje. No es obligación de la organización notificar a los representantes de las delegaciones frente a estas sanciones; ya que el informe del hotel será considerado un documento ajustado a la realidad.

PUNTAJES FINALES POR DISCIPLINA

El ganador de las olimpiadas será el liceo que acumule mayor puntaje entre todas las competencias.

Los puntajes finales en cada disciplina son¹:

- 1º lugar: 200 puntos
- 2º lugar: 180 puntos
- 3º lugar: 160 puntos
- 4º lugar: 140 puntos
- 5º lugar: 120 puntos
- 6º lugar: 100 puntos
- 7º lugar: 80 puntos
- 8º lugar: 60 puntos
- 9º lugar: 40 puntos

A continuación, se describen las competencias, con sus respectivas bases, que formarán parte de los X Juegos Artísticos y Culturales CODEP-COREDUC, con la descripción del tipo de competencia, reglamentos y aspectos generales de cada una de ellas.

CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN ESTAS BASES, SERÁN RESUELTAS POR LA COMISIÓN ORGANIZADORA, Y EL FALLO SERÁ INAPELABLE.

¹ Nota: Ver descuentos por faltas en el REGLAMENTO DE COMPORTAMIENTO al final de este documento

FÚTBOL

- Los encuentros serán de 2 tiempos de 35 minutos cada uno, con 10 minutos de descanso.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS FÚTBOL y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
HVL	CN	CEV
VBS	JSU	OCB
EPL	SSB	RDC

CLASIFICA A LA FASE DE SEMIFINAL EL MEJOR PERDEDOR

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
HVL	V/S	VBS	A	11:00
CN	V/S	JSU	B	11:00
CEV	V/S	OCB	C	11:00
EPL	V/S	HVL	A	13:00
SSB	V/S	CN	B	13:00
RDC	VS	CEV	C	13:00
ALMUERZO RECINTO PRINCIPAL CORDEP LA FLORIDA				

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
VBS	VS	EPL	A	11:00
JSU	VS	SSB	B	11:00
OCB	VS	RDC	C	11:00
ALMUERZO RECINTO CORDEP LA FLORIDA				
4TOS		4TOS	LLAVE I	16:00
4TOS		4TOS	LLAVE II	16:00
4TOS		4TOS	LLAVE III	16:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	HORA
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	11:00
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	11:00

- **ALMUERZAN EN RECINTO CORDEP LA FLORIDA**

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICIÓN	HORA
3ER LUGAR	VS	3ER LUGAR	3°	10:00
FINAL	VS	FINAL	1°	10:00

- **ALMUERZAN EN RECINTO CORDEP LA FLORIDA**

FUTBOLITO VARONES

- Los encuentros serán de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos.
- Se considera para esta disciplina zapatillas de baby fútbol tradicional (ver foto referencia).

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS FUTSAL y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
OCB	HVL	EPL
RDC	CN	SSB
JSU	VBS	CEV

CLASIFICA A LA FASE DE SEMIFINAL EL MEJOR PERDEDOR

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
OCB	VS	RDC	A	11:00
HVL	VS	CN	B	12:00
EPL	VS	SSB	C	13:00
JSU	VS	OCB	A	14:00
VBS	VS	HVL	B	15:00
CEV	VS	EPL	C	16:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
RDC	VS	JSU	A	10:00
CN	VS	VBS	B	11:00
SSB	VS	CEV	C	12:00
ALMUERZO				
4TOS	VS	4TOS	LLAVE I	15:00
4TOS	VS	4TOS	LLAVE II	16:00
4TOS	VS	4TOS	LLAVE III	17:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	HORA
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	11:00
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	12:00

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
3ER LUGAR	VS	3ER LUGAR	3°	10:00
FINAL	VS	FINAL	1°	11:00



VOLEIBOL – EJECUCIÓN EN RECINTO POLIDEPORTIVO LA FLORIDA – CALLE ACONCAGUA #8025, LA FLORIDA.

- Los encuentros serán al mejor de 3 set, siendo los dos primeros a los 25 puntos. En un empate a 24, se debe seguir jugando, hasta obtener una diferencia de 2 puntos. De producirse un empate a un set, se jugará un tercer set a los 15 puntos, con una diferencia de 2 puntos.
- Se considera para esta disciplina, la altura de la malla de varones.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS VOLEIBOL y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
CEV	EPL	RDC
HVL	SSB	CN
VBS	OCB	JSU

CLASIFICA A LA FASE DE SEMIFINAL EL MEJOR PERDEDOR

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
CEV	VS	HVL	A	12:00
EPL	VS	SSB	B	13:00
RDC	VS	CN	C	14:00
VBS	VS	CEV	A	15:00
OCB	VS	EPL	B	16:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
RDC	VS	CN	C	12:00
HVL	VS	VBS	A	13:00
SSB	VS	OCB	B	14:00
CN	VS	JSU	C	15:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
4° GRUPO A	VS	4° GRUPO B	7° LUGAR	12:00
3° GRUPO A	VS	3° GRUPO B	5° LUGAR	13:00
2° GRUPO A	VS	2° GRUPO B	3° LUGAR	14:00
1° GRUPO A	VS	1° GRUPO B	1° LUGAR	15:00

BÁSQUETBOL – EJECUCIÓN COLEGIO ELISA VALDES, DIRECCION CHILOÉ #1152, PUENTE ALTO.

- Los encuentros serán de 4 cuartos de 10 minutos, los 3 primeros serán de tiempo corrido y el último cuarto cronometrado.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS BÁSQUETBOL y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
VBS	CN	HVL
JSU	OCB	SSB
EPL	CEV	RDC

CLASIFICA A LA FASE DE SEMIFINAL EL MEJOR PERDEDOR

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
VBS	VS	JSU	A	12:00
CN	VS	OCB	B	13:00
HVL	VS	SSB	C	14:00
EPL	VS	VBS	A	15:00
CEV	VS	CN	B	16:00
RDC	VS	HVL	C	17:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
JSU	VS	EPL	A	12:00
OCB	VS	CEV	B	13:00
SSB	VS	RDC	C	14:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	HORA
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	12:00
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	13:00

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
3ER LUGAR	VS	3ER LUGAR	3°	12:00
FINAL	VS	FINAL	1°	13:00

TENIS

- Los encuentros consideran 2 encuentros de Singles y 1 encuentro de Dobles. Ganará el equipo que gane 2 de 3 encuentros.
- Cada partido se jugará a 1 set largo, a los 7 juegos ganados, con Tie Break.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS TENIS y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B
CEV	RDC
HVL	SSB
VBS	CN
OCB	JSU
	EPL

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
CEV	VS	HVL	A	11:00
RDC	VS	SSB	B	12:00
VBS	VS	OCB	A	13:00
CN	VS	JSU	B	14:00
VBS	VS	CEV	A	15:00
CN	VS	RDC	B	16:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
OCB	VS	HVL	A	10:00
EPL	VS	SSB	B	11:00
OCB	VS	CEV	A	12:00
EPL	VS	CN	B	13:00
HVL	VS	VBS	A	14:00
JSU	VS	RDC	B	15:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE (MAÑANA)

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
JSU	VS	EPL	B	10:00
SSB	VS	CN	B	11:00
RDC	VS	EPL	B	12:00
SSB	VS	JSU	B	13:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE (TARDE)

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICIÓN	HORA
4° GRUPO A	VS	4° GRUPO B	7°	15:00
3° GRUPO A	VS	3° GRUPO B	5°	16:00

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICIÓN	HORA
2° GRUPO A	VS	2° GRUPO B	3°	10:00
1° GRUPO A	VS	1° GRUPO B	1°	11:00

TENIS DE MESA

- Los encuentros consideran 2 encuentros de Singles y 1 encuentro de Dobles. Ganará el equipo que gane 2 de 3 encuentros.
- Cada partido se jugará al mejor de 5 set, cada uno de 11 puntos.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS TENIS DE MESA y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B
EPL	CEV
SSB	OCB
CN	HVL
RDC	JSU
VBS	

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
EPL	VS	SSB	A	11:00
CEV	VS	OCB	B	12:00
CN	VS	RDC	A	13:00
HVL	VS	JSU	B	14:00
CN	VS	EPL	A	15:00
HVL	VS	CEV	B	16:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
VBS	VS	SSB	A	10:00
JSU	VS	OCB	B	11:00
RDC	VS	EPL	A	12:00
JSU	VS	HVL	B	13:00
VBS	VS	CN	A	14:00
OCB	VS	HVL	B	15:00

**JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE
(MAÑANA)**

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
RDC	VS	VBS	A	10:00
SSB	VS	CN	A	11:00
EPL	VS	VBS	A	12:00
SSB	VS	RDC	A	13:00

**JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE
(TARDE)**

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICIÓN	HORA
4° GRUPO A	VS	4° GRUPO B	7°	15:00
3° GRUPO A	VS	3° GRUPO B	5°	16:00

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICIÓN	HORA
2° GRUPO A	VS	2° GRUPO B	3°	10:00
1° GRUPO A	VS	1° GRUPO B	1°	11:00

HANDBOL

- Los encuentros serán de 2 tiempos, de 15 minutos cada uno.

DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS HÁNDBOL y PROGRAMACIÓN

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
SSB	JSU	CEV
OCB	VBS	EPL
CN	HVL	RDC

CLASIFICA A LA FASE DE SEMIFINAL EL MEJOR PERDEDOR

MARTES 24 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
SSB	VS	OCB	A	11:00
JSU	VS	VBS	B	12:00
CEV	VS	EPL	C	13:00
CN	VS	SSB	A	14:00
HVL	VS	JSU	B	15:00
RDC	VS	CEV	C	16:00

MIÉRCOLES 25 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
OCB	VS	CN	A	10:00
VBS	VS	HVL	B	11:00
EPL	VS	RDC	C	12:00

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	HORA
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	10:00
SEMIFINAL	VS	SEMIFINAL	11:00

VIERNES 27 DE SEPTIEMBRE

EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
3ER LUGAR	VS	3ER LUGAR	3°	10:00
FINAL	VS	FINAL	1°	11:00

ATLETISMO

- Se realizarán 9 competencias:

1) 100 metros planos Damas y

2) 100 metros planos Varones

En ambos:

Se realizarán 2 series, más 1 final, dependiendo de la cantidad de carriles, de la pista atlética.

La salida será de taco.

Cada competidor tendrá permitido hasta 2 salidas falsas.

Los clasificados serán por llegada, la cual será filmada.

3) 400 metros planos Damas y

4) 400 metros planos Varones

En ambos:

Los lugares serán de acuerdo al orden de llegada.

5) Relevé mixto 4x100

Se debe considerar al menos 2 damas en competencia.

Los lugares serán de acuerdo al orden de llegada.

Nota: No se exige zona de entrega (criterio juez)

6) Salto largo hombres

El Salto Largo se realizará en un foso de arena.

Cada participante tendrá 2 opciones de salto.

El salto con mayor longitud es el ganador.

7) Salto largo damas

El Salto Largo se realizará en un foso de arena.

Cada participante tendrá 2 opciones de salto.

El salto con mayor longitud es el ganador.

8) Lanzamiento de la Bala Hombres.

Se utilizará una bala para categoría juvenil según sexo.

Cada participante tendrá 2 opciones de lanzamiento.

La bala al ser lanzada, ésta debe caer dentro de la zona de caída, de no ser así, el lanzamiento se considerará nulo.

El lanzamiento de mayor longitud es el ganador.

9) Lanzamiento de la Bala Mujeres.

Se utilizará una bala para categoría juvenil según sexo.

- Cada participante tendrá 2 opciones de lanzamiento.
- La bala al ser lanzada, ésta debe caer dentro de la zona de caída, de no ser así, el lanzamiento se considerará nulo.
- El lanzamiento de mayor longitud es el ganador.

**DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS ATLETISMO y PROGRAMACIÓN
JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE**

100 metros – 400 metros planos Damas

1ª SERIE	2ª SERIE
SSB	RDC
EPL	HVL
CEV	OCB
JSU	VBS
	CN

Clasifican los 2 primeros lugares de cada serie para la final (solo 100 metros).

100 metros – 400 metros planos Varones

1ª SERIE	2ª SERIE
EPL	SSB
RDC	CN
JSU	OCB
VBS	HVL
	CEV

Clasifican los 2 primeros lugares de cada serie para la final (solo 100 metros).

Orden Lanzamiento Bala Varones/Damas	Orden Salto Largo Varones/Damas
1º EPL	1º EPL
2º SSB	2º SSB
3º RDC	3º RDC
4º CN	4º CN
5º JSU	5º JSU
6º OCB	6º OCB
7º VBS	7º VBS
8º HVL	8º HVL
9º CEV	9º CEV

JUEGO DEL SABER

- El juego consiste en responder 10 preguntas en un tiempo máximo de 5 minutos y será realizado de la siguiente forma:
 - 1º) El equipo participante se dispone en una fila.
 - 1º) El capitán del equipo, según sorteo, deberá elegir un sobre, que contiene las 10 preguntas.
 - 2º) El capitán del equipo entrega el sobre con preguntas al moderador del juego.
 - 2º) El moderador hace sacar una pregunta al primer estudiante de la fila; luego al segundo y, así sucesivamente.
- Si el primer alumno que le corresponde responder no sabe la respuesta, debe decir “**paso**” y le corresponde al que sigue. Si el que sigue, no sabe, debe decir nuevamente “**paso**”. En este caso, el tercer alumno está obligado a contestar.
- Con cada “**paso**” por pregunta, se descuenta 1 punto. Por lo tanto, el valor de cada pregunta es de 10 puntos si la contesta el primer alumno; 9 puntos, si la contesta el segundo; 8 puntos, si la contesta el tercero correctamente y 0 puntos, si la contesta incorrectamente cualquiera de los tres o si el tercer alumno no la contesta.
- Cada sobre tendrá un total de 100 puntos.
- En caso de empate entre dos o más equipos en un determinado lugar, se repetirá el juego entre los equipos empatados, hasta lograr el desempate solo para el lugar en cuestión.

El orden de la competencia es el siguiente:

- 1º RDC
- 2º JSU
- 3º VBS
- 4º CN
- 5º EPL
- 6º SSB
- 7º OCB
- 8º HVL
- 9º CEV

JUEVES 26 DE SEPTIEMBRE (LUGAR Y HORA POR CONFIRMAR)

AJEDREZ

- Cada match, todos contra todos.
- Cada partido será a 1 tablero con tiempo límite de 30 minutos por jugador.
- Los jugadores deben ser identificados como “Jugador 1” y “Jugador 2”; este orden no podrá ser cambiado durante la competencia.

CUECA

- Se competirá sobre la base de una cueca huasa de la zona central, de 48 compases.
- La competencia se realizará en 3 rondas, donde participaran los representantes de las 9 delegaciones. La primera ronda será de 3 bailes y participan todas las parejas, de ahí se eliminarán a 3 parejas. La segunda ronda será de 3 bailes. Aquí se eliminarán 2 parejas, para quedar 4 parejas en competencia. La definición del 1°, 2°, 3° y 4° Lugar será de 3 bailes.
- Para esta competencia se contará con un jurado especializado.
- Entre cada ronda, habrá un descanso de 5 minutos.
- Para la evaluación de la presentación de los bailarines se considerarán los siguientes aspectos:

VESTIMENTA DEL VARÓN

- Sombrero.
- Una manta corta (chamanto).
- Camisa blanca o de color con o sin corbatín.
- Pantalón de huaso.
- Cinturón o Faja al cinto.
- Una chaqueta de huaso (Chaqueta corta).
- Botas corraleras de cuero negro y espuelas.
- Zapato de huaso de color negro.
- Pañuelo blanco.

VESTIMENTA DE LAS DAMAS

- Vestido de huasa florido tradicional.
- Puede completar o no el vestido con un delantal pequeño.
- Peinado.
- Zapato, negro con punta y taco medio grueso.
- Pañuelo.

**MARTES 24 DE SEPTIEMBRE, finalizada ceremonia de inauguración
(LUGAR Y HORA POR CONFIRMAR)**

DE LA MASCOTA

- Podrá ser un estudiante de 1° a 4° medio.
- Cumplirá además la función de Jefe de barra.
- Debe representar aspectos de la identidad del liceo.
- Su disfraz debe ser acorde con la mascota y/o personaje elegido.
- Debe ser un animador presente durante el día y todos los días que dure el evento.
- Se debe presentar un escrito que explique las características del personaje o mascota y cuál es su identificación con el Liceo.

DE LAS BARRAS

- Acompañan a la mascota en la presentación y apoyan a los participantes en las competencias en la medida de lo posible.
- Deben tener elementos distintivos de la barra (banderas, plumeros, poleras o petos), para efectos de la presentación.

ASPECTOS A CONSIDERAR EN LA EVALUACIÓN EN LA PRESENTACIÓN Y DURANTE TODA LA COMPETENCIA:

- Presentación de la mascota y la delegación durante el desfile.
- Presentación del grito de guerra. Además, de algún otro cántico o baile que sean coherentes con el sentido de la barra durante los 3 días de competencia.
- La presentación de la delegación con su mascota no podrá durar más de 3 minutos en total.

REGLAMENTO DE COMPORTAMIENTO JUEGOS DEPORTIVOS, ARTÍSTICOS Y CULTURALES

DISPOSICIÓN GENERAL

Fundado en el principio que estos juegos son eminentemente una actividad educativa y valórica, todos los alumnos pertenecientes a una delegación, lo hacen en representación de su respectivo liceo en todo momento e instancias que contempla esta actividad.

Los estudiantes son personas en proceso de formación, en consecuencia, todo funcionario de un establecimiento Coreduc que sea parte de la delegación, cualquiera sea su carácter y función, forma parte de un equipo educativo que como tal, deberá conocer el presente Reglamento, y cumplir y hacer cumplir sus disposiciones.

Deberá, así mismo apoyar a las autoridades coordinadoras de la actividad cuando ésta actúe para hacer cumplir el presente reglamento, asistiéndola debidamente.

ARTÍCULO 1

De acuerdo con los lineamientos de los reglamentos Internos de los establecimientos educacionales de Coreduc y para procurar una buena y sana convivencia y un buen comportamiento de aquellos que la integran, se emite el presente reglamento que será de observancia general para todos los estudiantes de los liceos Coreduc que participan de los Juegos Deportivos, Artísticos y Culturales, organizados por Coreduc y CORDEP.

ARTÍCULO 2

El presente reglamento norma el comportamiento dentro y fuera de los recintos deportivos por parte de todos los integrantes de la delegación, siendo responsabilidad ineludible del profesor o asistente de la educación, a cargo de una delegación, colaborar en el mantenimiento de un comportamiento adecuado a la actividad y circunstancia, actuando como integrante de un equipo al servicio de la labor educativa que desarrolla su establecimiento.

ARTÍCULO 3

La Corporación nombrará para salvaguardar la organización, los procedimientos, el buen desarrollo y conducta a un “Representante de Coreduc”, como parte de la organización y “Veedores”, como personal de apoyo a la organización.

ARTÍCULO 4

La persona designada por la Gerencia General como “**Representante de la Organización**” constituye la máxima autoridad en las materias propias que rige este reglamento. No obstante, el “**Organizador**” podrá fundar su sanción de acuerdo a la observación de un Veedor o por pruebas aportadas una tercera persona, como, por ejemplo, gerente general, directivos de los liceos, árbitros, personal del

hotel, conductores de buses, personal de CORDEP; e incluso, por personas ajena a cualquier delegación o de las instituciones organizadoras.

ARTÍCULO 5

La persona designada por la Corporación como “**Veedor**” constituye autoridad para informar y fundar su sanción de acuerdo a la observación directa de situaciones o acciones en las materias propias que rige este reglamento.

ARTÍCULO 6

Una simple advertencia que el Veedor formula a los deportistas no debe estimarse como sanción, pues no tiene otro alcance que el de consejos para encauzar la conducta del educando.

ARTÍCULO 7

El veedor, al calificar una falta, informará a la organización del evento, quién registrará la situación y hará la aplicación del puntaje de descuento, lo que quedará consignado en el Libro de Disciplina y Convivencia, junto con la descripción de la falta. Este libro, será firmado por el veedor, con posterior notificación al encargado de la delegación, siendo de carácter inapelable.

Entendiendo que todas estas medidas tienden a cuidar la imagen de nuestra institución frente al público interno y externo y siguiendo un criterio eminentemente educativo, se establecen las siguientes faltas:

Falta
Introducir en el local (deportivo u hotel) todo tipo de bebidas alcohólicas y/o drogas
Incurrir en actos, como hurto o robo
Maltrato y destrucción de mobiliario de recintos de CORDEP, hotel, buses, etc.
Cualquier acto atentatorio a símbolos institucionales y/o nacionales
La violencia física y/o verbal hacia estudiantes, profesores, autoridades, jueces y/o árbitros
Amenazas hacia estudiantes, profesores, autoridades, jueces y/o árbitros
Falta de respeto por acción u omisión hacia estudiantes, profesores, autoridades, jueces y árbitros
Escribir leyendas o dibujos en muros o muebles
El porte de instrumentos que puedan dañar la integridad física de las personas
Cualquier hecho inmoral que signifique atentado al pudor
Botar desperdicios en lugares no habilitados para ello
No mantener el orden y aseo del o los recintos utilizados como ubicación de las delegaciones, por las barras, por los equipos al momento de competir o en comedores
Permanecer fuera de los recintos deportivos o lugar de concentración, sin la autorización del encargado de la delegación
Fumar en los recintos deportivos, de alojamiento y transporte
Transitar en dependencias de los recintos deportivos y/u hotel a torso desnudo y/o con exposición de partes íntimas por acomodación de ropa deportiva inadecuadamente
No respetar hora de término de actividades en el hotel (22:00 horas)
Provocar desórdenes que perturben el descanso reparador de las delegaciones

No portar credencial o alterar sus datos o no identificar claramente a su portador
Tender ropa, toallas o accesorios deportivos en ventana, terrazas u otro lugar no autorizado en los recintos deportivos y/o hotel
Provocar cualquier tipo de incidente que impida o distraiga el desarrollo de actos, ceremonias y competencias, observando una conducta incorrecta
Proferir palabras obscenas dentro y fuera de los recintos deportivos

Las faltas tendrán un descuento de 40 puntos.

El puntaje total recibido por la acumulación de faltas, será descontado del puntaje obtenido en las competencias.

ARTÍCULO 8

El carácter de todas aquellas faltas que puedan ser cometidas y no especificadas en el artículo anterior, serán estudiadas y establecidas por el "Organizador".

ARTÍCULO 9

Toda delegación que no sea sancionada durante los juegos recibirá **200 puntos adicionales**, que serán sumados al puntaje obtenido en las competencias.

Ejemplos: Delegación sin sanción = 200 puntos + puntaje de las competencias.

ARTÍCULO 10

Los estudiantes deberán vestir de acuerdo con el decoro propio de un estudiante de Enseñanza Media, por lo que el arreglo personal deberá ser lo más apegado a las normas de orden y limpieza.

ARTÍCULO 11

Las barras no podrán utilizar ningún elemento, ni instrumento de ruido.

ARTÍCULO 12

La utilización de los espacios de la barra, deberá permanecer y quedar limpios y ordenados.