



BASES DE LAS COMPETENCIAS JK´17

COLEGIO MONTE TABOR Y NAZARET SANTIAGO: INAUGURACIÓN

1. ATLETISMO MIXTO

- 1.1. CATEGORÍA: Infantil (7º- 8º Básico) Damas y Varones 2003 – 2004
Intermedia (Iº- IIº Medio) Damas y Varones 2002 – 2001
- 1.2. HORARIO: 14:00 a 18: hr.
- 1.3. DE LA COMPETENCIA: El Torneo se realizará los días 15 y 16 de noviembre de 2017, en la pista del Colegio Monte Tabor y Nazaret, ubicado en A. Paseo Pie Andino 5894, Lo Barnechea, Fono 27500938. Las presentes Bases no serán modificadas y se entiende que un Colegio las acepta por el solo hecho de participar.
- 1.4. DE LAS INSCRIPCIONES: Deberán ser enviadas, junto a las de los otros Deportes, hasta el 30 de agosto, según planilla adjunta.
- 1.5. CONSIDERACIONES: Un(a) atleta puede participar hasta en **tres (3) pruebas** individuales en cada categoría, más el relevo. Un (a) atleta no podrá actuar en dos categorías a la vez, pero su Colegio puede inscribirlo en la categoría inmediatamente superior a la que le corresponde, renunciando por este hecho a su verdadera categoría. En cada disciplina se podrán inscribir hasta 5 atletas por prueba. Todos los colegios participantes podrán inscribir **un máximo de un (1)** equipo de relevos en las categorías infantil e intermedia.
- 1.6. DE LAS PRUEBAS
Las pruebas y peso de los implementos serán los siguientes:

Categoría infantil Damas:

80 mt. Planos, Lanzamiento bala 3 Kg., Lanzamiento Disco 750 grs., Salto Largo zona 40 cm., Salto Alto, Posta 4 x 100 metros.

Categoría infantil Varones:

80 metros Planos, Lanzamiento bala 4 Kg., Lanzamiento Disco 750 gr., Salto Largo zona 40 cm., Salto Alto, Posta 4 x 100 metros.

Categoría intermedia Damas:

100 m planos, Salto largo zona de 40 cm, Salto Alto, Lanzamiento Bala 4 Kg., Lanzamiento disco 1 kg., Posta 4 x 100 metros

Categoría intermedia Damas:

100 m planos, Salto largo zona de 40 cm, Salto Alto, Lanzamiento Bala 4 Kg., Lanzamiento disco 1 kg., Posta 4 x 100 metros



Categoría intermedia Varones:

100 m planos, Salto largo zona de 20 cm, Salto Alto, Lanzamiento Bala 5 Kg., Lanzamiento disco 1.5 kg., Posta 4 x 100 metros

1.7. DEL DESARROLLO DE LAS PRUEBAS:

- En las pruebas de Lanzamientos y Salto Largo, los participantes tendrán derecho a tres (3) intentos de clasificación en todas las categorías y los ocho (8) mejores realizarán tres (3) intentos finales.
- En la prueba de Salto Largo, las zonas de rechazo serán las siguientes:
Infantil: Zona de 40 cm.
Intermedia: Tabla oficial de 40 cm.
- En el Salto Alto los(as) atletas tendrán tres (3) intentos por altura. Los empates se definirán de acuerdo a los intentos fallidos en alturas anteriores. De persistir el empate, en el primer lugar, se bajará la altura inmediatamente inferior y se harán los tres (3) intentos correspondientes. Las alturas mínimas y la subida de la varilla serán determinadas en acuerdo con los Profesores.

En las pruebas de velocidad, se realizarán series, llegando a la final los 5 mejores tiempos en **cada categoría en la** final A y 5 atletas en la final B.

El Torneo será controlado por un cuerpo de Jueces que el organizador determine.

El cronometraje para las pruebas de pista se hará utilizando un sistema de cronometraje manual. (se confirmará si se puede contratar cronometraje electrónico)

Se hace presente a los Profesores – Entrenadores, la obligación que sus atletas se presenten correctamente uniformados en hora y lugar señalizados.



- En caso de persistir el empate, se ejecutarán 3 penales australianos por equipo.

Se aclara que después de la ronda de los 3 primeros penales, si persiste el empate, se pueden repetir las jugadoras que ya lanzaron y continuar con el

resto del equipo, ejecutando un penal alternadamente hasta terminar con la igualdad.

- Los equipos ganadores de la SEMIFINAL pasan a las FINAL, para definir 1° y 2° lugar. El 3° y 4° lugar serán disputados por los perdedores de las SEMIFINALES.
- Los equipos deberán presentarse cinco minutos antes de su partido en la cancha correspondiente, teniendo en cuenta que los partidos se pueden adelantar hasta 10 minutos.
- Puntaje Zonal:
 Ganador del juego: 3 puntos
 Empate: 1 punto
 Perdedor del juego: 0 punto
- De los Árbitros:
 El inicio del partido lo dará el árbitro, la mesa tomará el tiempo y dará término al encuentro con un sonido diferente.
 La mesa de control debe entregar los resultados de los encuentros a la mesa central, inmediatamente después del partido e informe del árbitro (resultado, mejor jugador y arquero).
- Reglas del Juego
 El juego estará basado en el Reglamento Oficial vigente determinado por la F.I.H, exceptuando lo siguiente:
 Dimensiones de la cancha: Serán de aproximadamente 45 m x 40 m y las áreas proporcionales a estas medidas (12 m aproximadamente).
 Tiempo de juego: Los tiempos serán de 10 minutos por lado sin descanso en los partidos de clasificación, semifinales y final.
 Tiempo de juego: Sub 12: dos tiempos de 10 min, con 3 min de entretiempo.
 Sub 10: 1 tiempo de 15 min
 Corner Corto: No se hará.

INFORMACIÓN ADICIONAL: Comunicar a sus alumnos que deben traer calzado adecuado para cancha sintética, canilleras y protector bucal.



3. BÁSQUETBOL VARONES

Fecha: Miércoles 15

Lugar: Monte Tabor

3.1. CATEGORÍAS Sub 19 (1999-2002)
podrán inscribir 1 equipo con 12 jugadores.

3.2. SISTEMA DE TORNEO

- Cada Colegio que participe de esta actividad de forma lúdica y fuera de toda competencia, teniendo en cuenta que se desarrolla de forma recreativa. También deberá dar cumplimiento a las bases que la rigen y será responsabilidad de cada Institución actuar de buena fe de acuerdo a estas.
- Cada Colegio es responsable del estado de salud de sus jugadores (compatible con la práctica deportiva).
- Reglamento del Torneo:
 - El desarrollo de la actividad será jugar todos contra todos, en una rueda, Con Playoffs solo para los primeros cuatro equipos que ganen más encuentros. Cada equipo 5 jugadores en cancha. Las sustituciones se harán en cualquier momento del juego. Los cambios deben realizarse por la mesa de control. El mínimo de jugadores para comenzar un juego es de 3. Para completar los 5 jugadores, estos podrán ingresar en todo momento al partido.
- Walk Over: Se pasa Walk Over cuando un equipo no se presenta a la hora o cuando no tiene el número mínimo de jugadores al inicio del encuentro. El o los equipos que pierden por Walk Over obtienen cero puntos, el equipo ganador obtendrá 3 puntos más 20 puntos a favor.
- Playoffs. Los primeros 4 equipos se enfrentarán de la siguiente forma:
El 1° en la clasificación VS el 4° en la clasificación
El 2° en la clasificación VS el 3° en la clasificación.
Ganador del 1° encuentro VS ganador 2° encuentro, clasifican a la final.
Los otros dos equipos clasifican para definir 3er y 4to lugar.
- En caso de empate se dará 5 minutos adicionales de juego sin descanso, en consecuencia de persistir el empate, se seguirán dando 5 minutos hasta que uno de los dos equipos gane el encuentro.



- Los equipos deberán presentarse cinco minutos antes de su partido en la cancha correspondiente, teniendo en cuenta que los partidos se pueden adelantar hasta 10 minutos.

- Puntaje

Partido ganado	=	2 puntos
Partido Perdido	=	1 puntos
W.0	=	0 puntos

- De los Árbitros:
 El inicio del partido lo dará el árbitro, la mesa tomará el tiempo y dará término al encuentro con un sonido diferente.
 La mesa de control debe entregar los resultados de los encuentros a la mesa central, inmediatamente después del partido e informe del árbitro (resultado, mejor jugado, jugadas antideportivas).

- Reglas del Juego
- Se jugarán 4 cuartos de 8 minutos semi cronometrados, solo los últimos 3 minutos del último cuarto serán cronometrados.
- Balón #7
- Altura cestos 3.05 Mts.
- Cambios libres
- **DEFENSA LIBRE**
- Cada entrenador podrá pedir 1 minuto por cuarto y 2 minutos en el último cuarto.
- El resto del reglamento se regirá según la reglamentación FIBA vigente.

INFORMACIÓN ADICIONAL: Comunicar a sus alumnos que deben traer calzado adecuado para cancha de carpeta o goma, short, polera institucional y de ser necesario protector bucal.



COLEGIO SAGRADA FAMILIA DE REÑACA, VIÑA DEL MAR

4. FÚTBOL VARONES

4.1. GENERALIDADES

Se jugará en CATEGORÍA MINI 5° Y 6° básico año 2005 y 2006, con el reglamento vigente de la FIFA con modificaciones para la modalidad de futbolito que se detallarán a continuación.

Lugar: Colegio Sagrada Familia, Reñaca, Viña del mar. Cada Colegio podrá inscribir hasta 2 equipos parejos. Campo de juego más pequeño: 50 mts. x 25 mts. Arcos de futbolito: 2,20 mts. x 4 mts. (no podemos asegurar esta medida). Área única de portería. No habrá áreas chicas ni grandes. Habrá sólo un (1) árbitro por cada cancha. Cambios ilimitados, previo aviso al árbitro del encuentro. Los partidos serán 2 tiempos de 20´ con 5 minutos de entretiempo.

- El arquero NO puede recibir con las manos los pases que le otorguen sus compañeros de equipo. Excepto con pases de cabeza u otras partes del cuerpo diferentes al pie.
- Faltas de respeto, dentro del equipo, en contra del equipo rival y contra el árbitro, será sancionada falta directa desde el lugar donde se detuvo la jugada.
- La distancia para la ubicación de la barrera en los tiros libres (radio alrededor del balón) será de cinco (5) metros.
- Los equipos estarán formados por ocho (8) jugadores en el campo de juego, incluido el arquero.
- Deben estar correctamente uniformados en camiseta (polera de colegio), short, zapatos de fútbol, calcetas de fútbol que sobrepasen la línea de la canillera y canilleras.
- La cantidad de participantes podrá ser de doce (12) jugadores. Ocho (8) jugadores de campo y siete (5) reservas. POR LO TANTO, SÓLO SE PUEDE INSCRIBIR 12 JUGADORES.
- La cantidad mínima para poder presentarse a jugar será de 5 jugadores, si un equipo tiene menos de esa cantidad, no podrá continuar participando.



La modalidad de torneo esta dependerá del número de equipos participantes. Habría que poner una fecha topo para inscribirse y a partir de ahí, elaborar el fixture con la modalidad de campeonato que se adopte. En todo caso sería todos contra todos o por grupo. No copa Carranza, para que jueguen más. Inicio 10:00, Término por definir

5. QUEMADAS DAMAS

JUEVES 16 SAGRADA FAMILIA 5° Y 6° BÁSICO años 2005-2006
SÁBADO 18 SAN JOSÉ CHICUREO 3° Y 4° BÁSICO años 2007-2008

5.1. EQUIPOS DE 10 JUGADORES

Quemadas es un juego en el que dos equipos deberán lanzarse el balón mutuamente para intentar eliminar a los jugadores del equipo contrario. Por esto, los niños deberán estar siempre atentos y muy alertas para poder seguir con vida.

Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores.

Uno de cada equipo es el delegado; éste se ubica detrás de la línea final del equipo contrario.

El equipo elige a el delegado, tiene que haber un solo delegado por equipo.

Se necesita una pelota de cualquier tipo, pero mediana

Cada equipo debe ubicarse en su lado del campo.

Los jugadores deberán "quemar" a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo (menos su cara) y luego caer al piso.

Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón.

Para evitar ser "quemado", el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso.

El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean "quemados."

Cuando a una persona la queman tiene que salir de la cancha e ir al lado del delegado de su equipo.

En el final de juego, cuando todo un equipo está quemado, entra el delegado y todo el equipo contrario tiene que tratar de quemar al delegado. éste tiene tres vidas y cuando las pierde gana el equipo que le sacó esas tres vidas

La cancha:



La cancha tiene que ser rectangular con dos partes el tamaño según los jugadores.
Debe ser rectangular y de acuerdo al tamaño disponible, para la cantidad de jugadores
Debe estar marcada en la mitad y también dos líneas laterales y dos finales.

Faltas comunes:

Un jugador está quemado cuando la pelota lo toca debajo de la cintura, sin que haya tocado antes el piso, entonces debe ir con el delegado de su equipo.

Si la pelota pica en el suelo antes de tocar a un jugador, no vale.

No se puede estar más de 5 segundos con la pelota en la mano, antes de hacer un pase para quemar

Si una persona que está quemada, el delegado o cualquier jugador tienen la pelota más de 5 segundos, antes de hacer un pase se cobra falta

Cuando un equipo comete una falta común, la pelota se la tienen que dar al delegado del equipo contrario para continuar el juego.

El jugador como el quemado tienen las mismas reglas.



COLEGIO MARIANO DE SCCHOENSTATT: JORNADA PEDAGÓGICA

6. VÓLEIBOL DAMAS

4.1. ORGANIZACIÓN

Departamento de Educación Física Colegio Mariano de Schoenstatt

Lugar: Gimnasio Colegio Mariano (Avda. Holanda 2323)

Árbitros: De la Liga Metropolitana de Voleibol Escolar.

4.2. CATEGORÍAS: **Sub 14** años de nacimiento 2003 e inferiores

Sub 18 años de nacimiento 1999 e Inferiores.

De los equipos: Los equipos deberán estar correctamente uniformados. Presentarse antes de la hora de comienzo del partido, sino se encuentran presentes a la hora del partido se pasará WO.

Reglamento: Se aplicará reglamento de la FIVB. Altura de la Red: Selección de Colegio Sub 18: 2,24 mts.

Sub 14: 2.18 mts

Puntuación: 2 puntos al ganador

1 al perdedor

0 al WO

Modalidad de juego (dependerá de los equipos inscritos)

Todos contra todos o en 2 series.

En caso de empate para definir lugares, se tomara en cuenta:

- a) Set average
- b) Puntos average
- c) Ganador en cancha



En ambas categorías se puede inscribir un máximo de 12 alumnas por equipo, se jugará al mejor de 3 set, los dos primeros a 25 puntos y en caso de empate el tercero a los 15 puntos, se regirá por el reglamento de la FIVB.

El sistema de campeonato dependerá de los equipos inscritos puede ser todos contra

todos o en dos grupos. Esperamos confirmación de equipos participantes, la confirmación de participación será recibida hasta el viernes 13 de Octubre.

7. ATLETISMO MIXTO (3ero y 4tos básicos) y (5tos y 6tos básicos)

7.1. CATEGORÍA: Sub Peneca (3° Básico año 2008), Peneca (4° Básico 2007) Sub Preparatoria (5° Básico año 2006), Preparatoria (6° Básico año 2005) Damas y Varones.

7.2. Fecha Viernes 17 de Noviembre Colegio Mariano

Horario: Sub Peneca 11:00 Hrs
 Peneca 12:15 Hrs
 Sub Preparatoria 14:30 Hrs
 Preparatoria 15:45 Hrs

7.3. DE LA COMPETENCIA: El Campeonato se realizará el 17 de noviembre de 2017, en la pista del Colegio Mariano, ubicado en Avda. Holanda 2323, Providencia, Fono 28764600. Las presentes Bases no serán modificadas y se entiende que un Colegio las acepta por el solo hecho de participar.

7.4. DE LAS INSCRIPCIONES: se recibirán hasta el día viernes 3 de noviembre según planilla adjunta.

7.5. CONSIDERACIONES: Un(a) atleta puede participar en las **tres (3) pruebas** individuales de su categoría, más el relevo. Un (a) atleta no podrá actuar en dos categorías a la vez, pero su Colegio puede inscribirlo en la categoría inmediatamente superior a la que le corresponde, renunciando por este hecho a su verdadera categoría. En cada disciplina se podrán inscribir hasta 10 atletas por prueba. Todos los colegios participantes podrán inscribir **un máximo de dos (2)** equipos de relevos por categoría.

7.6. DE LAS PRUEBAS

Las pruebas y peso de los implementos serán los siguientes:

Categoría Sub Peneca (2008):



30 mt. Planos, Lanzamiento de la pelotita de 120 grs, Salto Largo zona 40 cm., Posta 4 x 50 metros.

Categoría Peneca (2007):

40 metros Planos, Lanzamiento de la pelotita de 120 grs, Salto Largo zona 40 cm., Posta 4 x 50 metros.

Categoría Sub Preparatoria (2006):

50 m planos, Salto largo zona de 40 cm, Lanzamiento de la pelotita de 200 grs, Posta 4 x 50 metros.

Categoría Preparatoria (2005):

60 m planos, Salto largo zona de 40 cm, Lanzamiento de pelotita de 200 grs, Posta 4 x 50 metros

El Horario se les hará llegar oportunamente a cada colegio participante.

7.7. DEL DESARROLLO DE LAS PRUEBAS:

En las pruebas de Lanzamientos y Salto Largo, los participantes tendrán derecho a tres saltos en todas las categorías, los 5 mejores saltos y 5 lanzamientos puntuarán para la sumatoria de su colegio.

En las pruebas de velocidad cada atleta deberá correr dos veces la distancia solicitada para su categoría, los mejores 5 tiempos darán puntaje para la sumatoria de su colegio.

En la posta los mejores puntajes puntuaran a la sumatoria de su colegio.

El Torneo será controlado por un cuerpo de Jueces que el organizador determine.

El cronometraje para las pruebas de pista se hará utilizando un sistema de cronometraje manual. (Se verá si se puede contratar cronometraje electrónico)

Se hace presente a los Profesores – Entrenadores, la obligación que sus atletas se presenten correctamente uniformados.

Se solicitará que cada colegio presente 1 profesor que pueda ayudar en alguna de las pruebas, para lograr un mejor desarrollo de la actividad y este encuentro resulte atractivo y motivador para los deportistas



COLEGIO SAN JOSÉ DE CHICUREO: CLAUSURA Y PREMIACIÓN

8. RUGBY VARONES

8.1. GENERALIDADES

El torneo tendrá lugar en el Colegio San José de Chicureo, ubicado en Av. San José #14.531, sector de Piedra Roja, comuna de Colina, Santiago de Chile. Los participantes del torneo serán los colegios pertenecientes a la fundación Pentecostés. Siendo los participantes colegios de una misma línea formativa, el torneo tendrá dentro de sus lineamientos, el promover el buen trato, la solidaridad, empatía y valores de la pedagogía del Padre José Kentenich.

8.2. OBJETIVOS

- Desarrollar el compañerismo entre los participantes del mismo equipo
- Compartir, a través del deporte, un momento agradable de crecimiento personal.
- Otorgar una oportunidad deportiva a los cursos más pequeños.

8.3. ESTRUCTURA DEL TORNEO

El torneo se desarrollará con el formato de todos contra todos.
La estructura se desarrollará de la siguiente forma:

1. Categoría M10 años 2007-2008: Se efectuará en la modalidad todos contra todos.

8.4. REGLAMENTO

- Del tiempo
 - Los partidos tendrán una duración de "SOLO UN TIEMPO" 15 minutos, adaptando el tiempo si fuese necesario para respetar el programa.
 - Existirá 5 minutos de descanso, para hidratación y charla técnica.

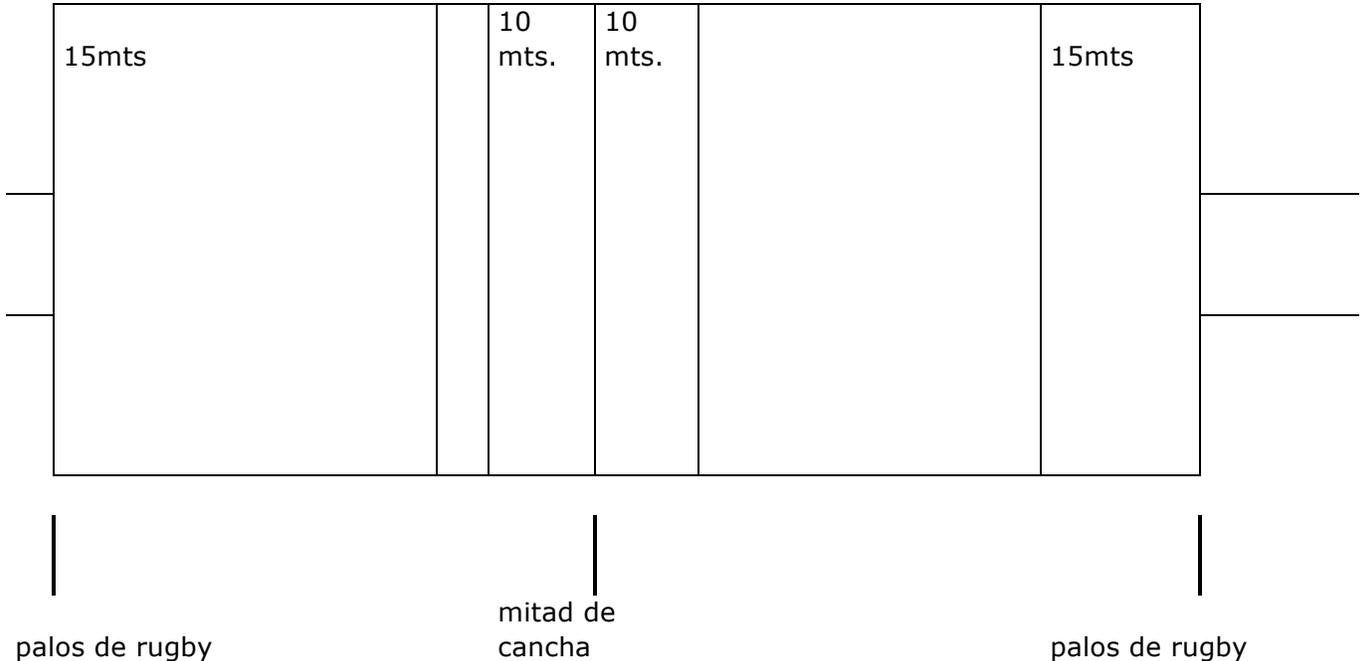


8.5. De la cancha

- Se jugará en una cancha de 30 metros de largo por 20 metros.

DIMENSIONES CANCHA DE RUGBY

- 1.- cancha de Rugby 30x20
- 2.- marcación entorno



8.6. De los equipos:

- Los equipos estarán formados por siete (10) jugadores en el campo de juego.



- Deben estar correctamente uniformados en camiseta (polera de colegio), short, zapatos de fútbol o rugby y calcetas y protector bucal, opcionalmente casco.
- La cantidad de integrantes por equipo es de 18 niños
- Si un colegio presenta menos jugadores se debe igualar el número por parte del otro colegio.

8.7. De los partidos

- Se jugará con scrum de tres niños, sin empuje, los profesores deciden si se disputa o gana el balón el equipo que lo introduce, lo mismo para line out.
- Habrá sólo un (1) árbitro por cada cancha.
- Cambios ilimitados, flotantes, el profesor cambia sin aviso a referee.



9. QUEMADAS DAMAS

SÁBADO 18 SAN JOSÉ CHICUREO 3° Y 4° BÁSICO años 2007-2008

9.1. EQUIPOS DE 10 JUGADORES

Quemadas es un juego en el que dos equipos deberán lanzarse el balón mutuamente para intentar eliminar a los jugadores del equipo contrario. Por esto, los niños deberán estar siempre atentos y muy alertas para poder seguir con vida.

Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores.

Uno de cada equipo es el delegado; éste se ubica detrás de la línea final del equipo contrario.

El equipo elige a el delegado, tiene que haber un solo delegado por equipo.

Se necesita una pelota de cualquier tipo, pero mediana

Cada equipo debe ubicarse en su lado del campo.

Los jugadores deberán "quemar" a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo (menos su cara) y luego caer al piso.

Los jugadores pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón.

Para evitar ser "quemado", el jugador puede intentar coger el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso.

El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean "quemados."

Cuando a una persona la queman tiene que salir de la cancha e ir al lado del delegado de su equipo.

En el final de juego, cuando todo un equipo está quemado, entra el delegado y todo el equipo contrario tiene que tratar de quemar al delegado. éste tiene tres vidas y cuando las pierde gana el equipo que le sacó esas tres vidas

La cancha:

La cancha tiene que ser rectangular con dos partes el tamaño según los jugadores. Debe ser rectangular y de acuerdo al tamaño disponible, para la cantidad de jugadores Debe estar marcada en la mitad y también dos líneas laterales y dos finales.

Faltas comunes:

Un jugador está quemado cuando la pelota lo toca debajo de la cintura, sin que haya tocado antes el piso, entonces debe ir con el delegado de su equipo.

Si la pelota pica en el suelo antes de tocar a un jugador, no vale.



No se puede estar más de 5 segundos con la pelota en la mano, antes de hacer un pase para quemar

Si una persona que está quemada, el delegado o cualquier jugador tienen la pelota más de 5 segundos, antes de hacer un pase se cobra falta

Cuando un equipo comete una falta común, la pelota se la tienen que dar al delegado del equipo contrario para continuar el juego.

El jugador como el quemado tienen las mismas reglas.