

# **BASES**

# **XVI JUEGOS**

## **DEPORTIVOS, ARTÍSTICOS Y CULTURALES**

## **2025**

**21 – 22 – 23 de OCTUBRE**

(VERSIÓN BORRADOR)

## 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	Total Jugadores	Jugadores	Nivel de Participantes
Fútbol	11	6	17	Varones	Selección de 8º a 4º Medio
Futbolito	7	4	11	Varones	Selección de 8º a 2º Medio
Vóleibol	6	3	9	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Básquetbol	5	5	10	Varones	Selección de 8º a 4º Medio
Tenis de mesa	2	1	3	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Hándbol	7	3	10	Damas	Selección de 8º a 4º Medio
Atletismo	4	1	5	Varones y damas	Selección de 8º a 4º Medio
Cueca	2	--	2	1 varón y 1 dama	Selección de 8º a 4º Medio
Ajedrez	2	--	2	Varones y/o damas	Selección de 8º a 4º Medio
Barras	1	--	1	Mascota y jefe de barra	Selección de 8º a 4º Medio
Adultos	6*	--	6	--	Docentes y paradocentes
<b>Total Delegación</b>	<b>76</b>			--	--

(\*) 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.

## DISPOSICIONES y BASES GENERALES

Las nóminas deberán considerar obligatoriamente nombre completo y Rut, de los estudiantes, profesores y paraprofesionales participantes, utilizando formato definido en planilla Excel entregada a cada liceo.

Las nóminas de cada delegación deberán hacerse llegar a la organización hasta el día **30 de septiembre. En caso de no cumplir con esta fecha, tendrán una penalización por atraso de 20 puntos.**

En caso de lesión de un deportista, en su reemplazo, antes de iniciadas las competencias, se hace con rectificación de la nómina; una vez en competencias, podrá participar: 1° un estudiante inscrito como reserva y 2° un estudiante de la delegación.

Todas las disciplinas se jugarán teniendo como base el reglamento internacional de cada deporte, y con las modificaciones que se indican en estas bases.

Las disciplinas se realizarán con la siguiente distribución:

Cancha	Recinto	Disciplina
Cancha N° x		Hándbol
Cancha N° x		Futbolito
Cancha N° x		Cueca
Cancha N° x		Tenis de mesa
Se confirma en el recinto		Ajedrez
Cancha N° x		Básquetbol
Cancha N° x		Voleibol
Se confirma en el recinto		Fútbol
Por confirmar		Atletismo

(Información que se está sujeta a confirmación al inicio de los Juegos Deportivos)

Las competencias de todas las disciplinas, 6 delegaciones, participan en 1 solo grupo, todos contra todos.

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

En caso de igualdad en cada etapa del Fútbol, Futbolito y Básquetbol, se resolverá en el siguiente orden:

1. Mejor diferencia de gol
2. Mayor cantidad de goles marcados
3. Menor cantidad de goles recibidos
4. Resultado entre los empatados
5. Menor cantidad de tarjetas roja – expulsiones en básquetbol
6. Menor Cantidad de tarjetas amarillas – fauls en básquetbol

En el caso de igualdad en cada etapa de Vóleybol y Tenis de mesa, se resolverá en el siguiente orden

1. Mejor diferencia de set
2. Mejor diferencia de puntos entre los equipos empatados
3. Resultados de los equipos involucrados en el empate

Si persiste igualdad, estas se resolverán mediante sorteo.

En Cueca y Ajedrez participan las 7 delegaciones, todos contra todos y el sistema de competencia será descrito en las respectivas disciplinas.

Las delegaciones, en todo momento, deben cuidar la presentación personal de sus integrantes, el orden, uniformes, organización y aseo.

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 (con estoperoles plásticos), guantes, canilleras, pelotas, etc.

La organización entregará con la debida anticipación la programación de la disciplina.

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 dispuestas para hacer la notificación respectiva de que el equipo está cayendo en falta.

El equipo favorecido con el WO, gana el encuentro por la cuenta mínima: 1 x 0 en el caso del Fútbol, Futbolito, 20 x 0 en Básquetbol; 2 x 0 en el caso del Vóley y Tenis de mesa (Set). En el caso de la Cueca, queda en el último lugar de las posiciones.

En todas las disciplinas que consideran jugadores en banca, deberán respetar el número contemplado en estas bases; de lo contrario el equipo infractor perderá el encuentro bajo los mismos criterios que el punto anterior.

El horario y lugar para el Atletismo se informará en la ceremonia de inauguración.

La Cueca da inicio a las competencias de los juegos deportivos.

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.

La amonestación (tarjeta amarilla o foul), es una advertencia y el deportista podrá seguir participando del juego.

La expulsión (tarjeta roja), el deportista deberá hacer abandono de la cancha.

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.

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.

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 los Juegos Deportivos será el liceo que acumule mayor puntaje entre todas las competencias.

Los puntajes finales en cada disciplina son:

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

A continuación, se describen las competencias, con sus respectivas bases, que formarán parte de los XIV Juegos Deportivos y de Integración, 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.**

## FÚTBOL

- Los encuentros serán de 2 tiempos de 40 minutos cada uno, con 15 minutos de descanso.

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			10:00
3		VS			10:00
4		VS			14:00
5		VS			14:00
6		VS			14:00
7		VS			15:00
8		VS			16:00

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			10:00
3		VS			12:00
4		VS			12:00
5		VS			16:00
6		VS			16:00
7		VS			16:00
8		VS			16:00

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			10:00
2		VS			10:00
3		VS			12:00
4		VS			12:00

## FUTBOLITO VARONES

- Los encuentros serán de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos.

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			11:00
3		VS			12:00
4		VS			14:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00
5		VS			14:00
6		VS			15:00
7		VS			16:00
8		VS			17:00
9		VS			18:00

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00



## VOLEIBOL

- Los encuentros serán al mejor de 3 set de 11 puntos c/u (15 puntos en 2da ronda, solo Grupo 1). En un empate a 10, se debe seguir jugando, hasta obtener una diferencia de 2 puntos.
- Se considera para esta disciplina, la altura de la malla de varones (2,43mts).

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			11:00
3		VS			12:00
4		VS			14:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			09:30
2		VS			10:30
3		VS			11:30
4		VS			12:30

## BÁSQUETBOL

- Los encuentros serán de 4 cuartos de 10 minutos, en tiempo corrido.

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			11:00
3		VS			12:00
4		VS			14:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			09:00

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			09:30
2		VS			10:30
3		VS			11:30
4		VS			12:30

## TENIS DE MESA

- Los encuentros serán al mejor de 2 de 3. 2 encuentros de Singles y 1 encuentro de Dobles.
- Cada partido se jugará al mejor de 3 set, cada uno de 11 puntos. En un empate a 10 puntos, se debe seguir jugando, hasta obtener una diferencia de 2 puntos.

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			11:00
3		VS			12:00
4		VS			14:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			10:00

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO		V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1			VS			09:00
2			VS			10:00
3			VS			11:00
4			VS			12:00
5			VS			14:00
6			VS			15:00
7			VS			16:00
8			VS			17:00

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00

## HÁNDBOL

- Los encuentros serán de 2 tiempos, de 15 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso.

### PROGRAMACIÓN

#### MARTES 21 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			10:00
2		VS			11:00
3		VS			12:00
4		VS			14:00
5		VS			15:00
6		VS			16:00
7		VS			17:00
8		VS			10:00

#### MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	GRUPO	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00
5		VS			14:00
6		VS			15:00
7		VS			16:00
8		VS			17:00

#### JUEVES 23 DE OCTUBRE

N° Partido	EQUIPO	V/S	EQUIPO	DEFINICION	HORA
1		VS			09:00
2		VS			10:00
3		VS			11:00
4		VS			12:00

## ATLETISMO

- Se realizarán 5 competencias:

1) 100 metros planos Damas y

2) 100 metros planos Varones

En ambos:

La salida será de taco.

Cada competidor tendrá permitido hasta 2 salidas falsas.

Los ganadores serán por llegada, la cual será filmada y cronometrada.

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)

### DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS ATLETISMO y PROGRAMACIÓN

**JUEVES 24 DE OCTUBRE**

CARRIL	SERIE UNICA
1	
2	
3	
4	
5	
6	

## AJEDREZ (Por ajustar a 6 liceos)

Torneo todos contra todos (o round robin). Cada liceo presenta tableros 1 y 2, sin enfrentamiento entre ambos tableros del mismo liceo.

Para programar las rondas se ocupa pareo tradicional, asignando un número a cada liceo.

N°	LICEO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

El número 8 no corresponde a ningún liceo, lo que implica que, en cada ronda, el liceo que lo enfrentaría queda libre (bye). Por ejemplo, si programamos la ronda 1:

R 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

xxx queda bye.

Así se arman las primeras 7 rondas. Las siguientes rondas, de la 8 a la 14, usan el mismo fixture que las primeras siete, solo cambia qué tableros se enfrentan. Es decir, en las primeras 7 rondas siempre jugará el tablero 1 contra el tablero 1 del otro liceo y el tablero 2 contra el tablero 2. Entre las rondas 8 y 14, jugará el tablero 1 contra el tablero 2 del otro liceo y el tablero 2 contra el tablero 1 del otro liceo, respectivamente.

En las primeras 7 rondas, el tablero 1 del primer liceo de cada pareo siempre jugará con blancas y el tablero 2 del primer liceo siempre jugará con negras. En las rondas 8 a la 14, este orden se invierte en algunas de ellas, lo cual se muestra en el fixture por ronda.

**MARTES 21 DE OCTUBRE**
**Ronda 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 – (10:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 2: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2 – (11:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 3: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6 – (11:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 4: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3 – (12:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7 – (12:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 6: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4 (14:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 7: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1 – (15:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**MIÉRCOLES 22 DE OCTUBRE**
**Ronda 8: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 – (10:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 9: 8-5, 6-4, 7-3, 1-2 (10:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 10: 2-8, 3-1, 4-7, 5-6 – (11:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 11: 8-6, 7-5, 1-4, 2-3 – (11:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 12: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7 – (12:00 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 13: 8-7, 1-6, 2-5, 3-4 – (12:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**Ronda 14: 4-8, 5-3, 6-2, 7-1 – (14:30 hr)**

MESA	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		



## REGLAS BÁSICAS A CONSIDERAR EN EL CAMPEONATO DE AJEDREZ

- 1.- Pieza Tocada, pieza movida.
- 2.- Prohibido hablar durante la partida de ajedrez, entre jugadores o con terceros.
- 3.- Mover las piezas con la misma mano que se pulsa el reloj.
- 4.- Prohibido el uso de móviles.
- 5.- Comunicar el resultado de la partida. Una vez terminada la partida el jugador ganador comunica el resultado al árbitro. En caso de tablas, cualquier de los dos jugadores puede informar el resultado. De no comunicar el resultado, se arriesgan a que el árbitro coloque un doble 0 (cero), es decir la pérdida de partida para los dos jugadores.
- 6.- Jugadas o movimientos ilegales. Una jugada ilegal es aquel movimiento que es realizado y está por fuera del reglamento del juego, por ejemplo: No mover las piezas con la misma mano que se pulsa el reloj. Enrocar moviendo primero la torre en lugar del rey. Promover (coronar) un peón sin sustituirlo por la pieza que queramos. Mover el rey a una casilla en la que esté en jaque.  
Este tipo de jugadas se consideran ilegales y sus sanciones pueden llegar a perder la partida. En torneos de juegos clásicos o rápidos hacer dos jugadas ilegales hace que se pierda la partida; en torneos más serios solo basta una jugada ilegal para perder el juego.
- 7.- En cada partida, cada jugador tiene 15 minutos para hacer sus jugadas.
- 8.- Final de una partida. Una partida finaliza cuando:
  - Se acaba el tiempo en el reloj de un jugador.
  - Un jugador abandona.
  - Se acuerdan tablas.
  - Un jugador comete jugada/s ilegal/es (Hasta 2).
  - Se produce Jaque Mate.

## CUECA

- Se competirá sobre la base de una cueca huasa de la zona central, de 48 compases.
- La competencia se realizará en 3 rondas:
  - 1ra ronda**, a 3 bailes. Participan las parejas representantes de los 6 liceos. En esta ronda se elimina 1 pareja, otorgándoles del 6° lugar.
  - 2da ronda**, a 3 bailes. Participan las 5 parejas clasificadas. En esta ronda se eliminan 2 parejas, otorgándoles el 4° y 5° lugar, según criterio del jurado.
  - 3ra ronda**, a 3 bailes. Participan las 3 parejas clasificadas. En esta ronda se define el 1°, 2° y 3° lugar, según criterio del jurado.
- Para esta competencia se contará con un jurado especializado.
- Entre cada ronda, habrá un descanso de 10 minutos.
- Para la evaluación de la presentación de los bailarines se considerarán los siguientes aspectos:

<b>VESTIMENTA DEL VARÓN:</b> 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.	<b>VESTIMENTA DE LAS DAMAS:</b> 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 21 DE OCTUBRE, finalizada ceremonia de inauguración**  
**(LUGAR por definir)**

## 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 poder diferenciarlos.

**OBS.** En la ceremonia de inauguración de las Olimpiadas **NO HABRÁ** presentación de las barras, solo un grito de presentación del liceo en el mismo lugar donde sean asignados para la ceremonia.

## 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 ZERTIOR.

#### **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 ZERTIOR; 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:

<b>Falta</b>
Introducir en el local (deportivo u hotel) todo tipo de alimentos, bebidas alcohólicas y/o drogas
Incurrir en actos, como hurto o robo
Maltrato y destrucción de mobiliario de recintos de ZERTIOR, 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 **240 puntos adicionales**, que serán sumados al puntaje obtenido en las competencias.

**Ejemplos:** Delegación sin sanción = 240 puntos + puntaje de las competencias.

**ARTÍCULO 10**

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

La delegación que presente mejor comportamiento, en términos generales y según criterio del staff Zertior y Coreduc, más equipo de veedores recibirá **240 puntos adicionales**, que serán sumados al puntaje obtenido en las competencias.

Se evaluará conducta en general, dentro y fuera de las canchas, tanto de deportistas como entrenadores; comportamiento en el hotel, buses, comedores y baños; participación de las barras y mascotas; cuidado del aseo y orden; cuidado de la infraestructura y materiales; vocabulario; uso adecuado de las vestimentas; etc.

**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.

**Anexo 1.****DISTRIBUCIÓN ALOJAMIENTOS HOTELES**

Liceo/colegio	Hotel	Dirección
OCB		
CN		
JSU		