



XLII SEMANA DE CIENCIAS E INGENIERÍA



2018

BASES ESPECIFICAS

Reglamento base para la realización de la semana de Ciencias e Ingeniería de la PUCP.

BASES DE AJEDREZ

CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo estará constituido por ocho (08) jugadores inscritos antes del inicio del torneo, en un orden determinado el cual será respetado a lo largo de toda la competencia (**hoja de inscripción 1**). En cada match, cuatro (04) jugadores conformarán el equipo ocupando los tableros del 1 al 4 (**hoja de inscripción 2**).

La hoja de inscripción deberá ser presentada ante CEFACI a más tardar el primer día de juego según fixture. Pasada esta fecha no se admitirá inscripción alguna.

SISTEMA DE JUEGO

Se jugará bajo el sistema de “dos series eliminatorias, Semifinal y Final”.

PUNTAJE

Se utilizará el puntaje olímpico establecido en la siguiente forma:

- Partida ganada: 1 punto
- Partida empatada: 0.5 puntos
- Partida perdida: 0 puntos

En consecuencia, el puntaje de cada equipo participante en cada match será el resultado de la suma de los puntajes individuales de cada uno de sus integrantes.

MODALIDAD DE CONTROL DE TIEMPO

Las partidas deberán anotarse y el reloj de control será establecido en la modalidad de 90 minutos a finish por jugador.

TIEMPO DE TOLERANCIA PARA INICIO DEL MATCH

El tiempo de tolerancia será de 45 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada, después del cual el jugador y/o equipo perderá su partida y/o match por W.O., correspondiéndole 0 puntos en dicha partida y/o match.

MÍNIMO NÚMERO DE JUGADORES PARA INICIAR EL MATCH Y PERDIDA POR W.O.

Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con dos (02) jugadores para iniciar el match. Caso contrario, el equipo perderá por W.O. Dos (02) match perdidos por W.O., determinarán la eliminación definitiva del equipo infractor.

LISTA DE LOS JUGADORES ANTES DE INICIAR EL MATCH

En cada match, el capitán de cada equipo deberá presentar una lista de sus cuatro (04) jugadores que van a tomar parte, numerados del uno (01) al cuatro (04) antes de iniciar el match, y dentro del lapso de tiempo establecido (hoja de inscripción 2).

MÉTODOS DE DESEMPATE

ETAPA ELIMINATORIA

En caso de producirse un empate en puntos entre dos o más equipos, para los puestos que involucran la clasificación a la fase semifinal, los criterios a aplicarse para dilucidar la posición de los equipos serán los siguientes por orden de prioridad descendente:

- A. Resultado del encuentro entre los equipos empates.

- B. Mayor número de partidas ganadas.
- C. Mayor número de partidas ganadas con piezas negras.
- D. Sorteo

ETAPA SEMIFINAL Y FINAL

En caso de empate en puntos entre dos equipos en los puestos que involucran la clasificación, jugarán un nuevo match contando cada jugador con 15' para toda la partida (**Ajedrez Rápido**). Si persiste el empate jugarán otro match contando cada jugador con 10' para toda la partida (**Ajedrez Blitz**). De subsistir la igualdad, cada equipo designará a un (01) representante y previo sorteo de colores (el ganador del sorteo elige el color), los dos (02) representantes jugarán una única partida a **"muerte súbita"**, contando el jugador de blancas con 6' mientras que el jugador de negras tendrá 5' para toda la partida, y en este caso si el resultado es tablas, clasifica el equipo cuyo jugador lleva piezas negras".

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- A. Está prohibido el uso de dispositivos electrónicos (celulares, audífonos, smartwatch, etc) y el uso de capuchas y/o gorros durante la sesión de juego. Si el celular de un jugador suena durante la partida, éste pierde automáticamente. **Únicamente el juez se adjudica el derecho de aplicar esta sanción, sin posibilidad de reclamos.**
- B. Si un equipo se retirase antes de cumplir con el 50% de los encuentros match programados, su puntaje será anulado y no se tomará en cuenta para el cómputo final.
- C. Los equipos serán representados por un Delegado y/o Capitán de equipo (pudiendo ser un jugador participante), debidamente documentado, cuyo papel durante las competencias será básicamente administrativo. Entre sus funciones están:
 - Entregar dentro del tiempo previsto una lista escrita con los nombres de los cuatro jugadores de su equipo que participarán en cada ronda.
 - Informar sobre los resultados de un match al árbitro al final de la ronda.

LOS DERECHOS DEL CAPITÁN DE EQUIPO SON:

- En presencia del árbitro, el Capitán tiene derecho a avisar a un jugador de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas o para abandonar una partida. Debe limitarse a dar una información breve, basada solamente en circunstancias relacionadas con el match.
- Está habilitado para desplazarse dentro de la zona de juego

LAS PROHIBICIONES DEL CAPITÁN DE EQUIPO SON:

- El Capitán deberá abstenerse de toda intervención durante el juego. No deberá dar información a un jugador sobre la posición del tablero o consultar a cualquier otra persona sobre el estado de la partida.
- El Capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida, sin el conocimiento y consentimiento del jugador.
- D. Todo jugador puede desplazarse alrededor de la zona de juego; sin embargo, no puede conversar con ningún jugador, capitán, profesor o persona ajena al juego.
- E. La competencia se regirá por las normas establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y las **Leyes del Ajedrez** vigentes a partir del 1° de Enero del 2018.

- F.** Cualquier reclamo sobre el juego deberá ser presentado por escrito en el recinto de juego al árbitro de la competencia y será resuelto por este mismo, la decisión del árbitro es INAPELABLE.
- G.** Todo reclamo ajeno al juego seguirá el método establecido de reclamos en las bases generales.

HOJA DE INSCRIPCIÓN 1 AJEDREZ

Nº	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

HOJA DE INSCRIPCIÓN 2
AJEDREZ

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		

Fecha: _/_____/_____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE APOYO Y COLABORACIÓN

Cada equipo deberá presentar un número fijo de participantes los que estarán identificados con el polo de su equipo para ayuda logística en las disciplinas no deportivas como: Inauguración, Peña y Sketch. Dichas personas no deberán participar en la actividad en la que participen como apoyo.

Número de apoyos por EQUIPO	ACTIVIDAD			Apoyo por día
	Inauguración	Peña y Sketch	Gymkana	
Hormigón Armado	3	3	3	3
Maphia Cuántica	1	1	1	3
Procexo Industrial	3	3	3	3
Memoria Caché	2	2	2	3
Naranja Mecánica	2	2	2	3
Huascaminas	2	2	2	3
Fibra Tóxica	1	1	1	3
Descontrol Automático	2	2	2	3
Erectroshock	2	2	2	3

*La cantidad de apoyos por día, estará sujeta a cambio con previo aviso y en caso un equipo no presente sus apoyos estos podrán ser reemplazados por apoyos de otra especialidad que se encuentren disponibles. Asimismo, los apoyos no tendrán que ser las mismas personas a lo largo del día correspondiente.

Calificación: el siguiente cuadro explica la fórmula a usar en la calificación de apoyo y colaboración.

CALIFICACIÓN DEL PUNTAJE DE APOYO		
Ítem	Puntaje	Porcentaje del
		puntaje Total
Inauguración	0 - 100	25 %
Peña y Sketch	0 - 50	12.5 %
Gymkana	0 - 50	12.5 %
Apoyo por día	0 - 200	50 %

Cada equipo participante debe asignar al número indicado de personas durante 01 jornada o día de competencia. Se evaluará la **PUNTUALIDAD** y **CUMPLIMIENTO DE LAS TAREAS** encomendadas, y estará a cargo de la Comisión Organizadora.

Se tomará en cuenta el apoyo de los equipos durante el transcurso de todo el evento.

- El puntaje total que se asignará es aquel correspondiente a las Bases Generales.
- Se restará puntaje por asignar menos apoyos a los solicitados. Por lo cual, si un equipo no asigna ningún apoyo para el día programado se le colocará puntaje 00 (CERO), sin lugar a reclamo o recuperación; así como se le descontará un 1/3 del puntaje, por cada apoyo menos que se asigne.
- No se asignará puntaje adicional por apoyo extra.

- La Comisión Organizadora se reserva el derecho de determinar el día de apoyo asignado para cada equipo, el cual será comunicado vía correo electrónico con 07 días de anticipación al inicio de la Semana de Ciencias e Ingeniería.
- Adicionalmente CEFACI comunicará en las comisiones de control cuál fue el apoyo y colaboración diario, según el cronograma.

BASES DE ATLETISMO DAMAS Y VARONES

PRUEBAS

Las pruebas en que participarán los atletas, tanto en damas como en varones serán:

- a. 100 m. planos
- b. 400 m. planos
- c. 1500 m. planos.
- d. Carrera pedestre
- e. Posta 4 x 100m planos.
- f. Salto largo.
- g. Lanzamiento de la bala.

NOTA: La única disciplina considerada como colectiva es Posta 4 x 100m planos.

LÍMITES DE PARTICIPANTES POR PRUEBAS.

- En las pruebas de 100m., 400m., 1500m., salto largo y lanzamiento de bala se podrán inscribir hasta tres (03) participantes (hasta 03 hombres y 03 mujeres) por equipo.
- En la prueba de la posta 4 x 100 se inscribirá un (01) equipo de atletas por cada Equipo participante.
- En la Carrera pedestre se podrá inscribir hasta seis (06) atletas para competir (06 hombres y 06 mujeres), de los cuales puntuarán los 3 mejores ubicados.
- Todo atleta inscrito en la relación nominal puede ser suplente en cualquier prueba.
- Un atleta podrá ser inscrito en máximo 03 pruebas individuales más 01 colectiva.

DEL PUNTAJE

- A. El puntaje para las pruebas individuales (100m., 400m., 1500m, Salto largo y Lanzamiento de bala), será para las 20 mejores marcas registradas y en la siguiente forma: para el primer puesto 20 puntos y en forma descendente hasta el último puesto (vigésimo puesto) 1 punto, los puestos se ubicarán de acuerdo a los tiempos realizados.
- B. En la posta 4x100m el puntaje será el doble que se da en las pruebas individuales, de acuerdo al Reglamento Internacional de Atletismo: 20, 16, 12, 10, 8, 6, 4, 2, los puestos se ubicarán de acuerdo a los tiempos realizados.
- C. En la carrera pedestre la puntuación será del 20 al 1 (para las 20 mejores marcas registradas), siendo siempre el mayor puntaje para los que van llegando unos primeros que otros: para el primer puesto 20 puntos y en forma descendente hasta el último puesto (vigésimo puesto) 1 punto, los puestos se ubicarán de acuerdo a los tiempos realizados.

REGLAS DE COMPETENCIA

- A. La regla de competencia serán las señaladas en el Reglamento Internacional de Atletismo.
- B. Se entregará la lista de los participantes a la Comisión Organizadora 10 minutos antes de cada prueba.
- C. Cualquier reclamo se hará por escrito, a través del delegado general, delegado del deporte, sub delegado general o delegado de reclamos, inmediatamente terminada la prueba. Este será

recepcionado por el árbitro de la disciplina, quien lo remitirá a la Comisión Organizadora para que den su veredicto final.

- D. En las pruebas de 100m. y 400m. la calificación para los 20 primeros puestos se realizará de acuerdo a los tiempos realizados.

NOTA: SI el atleta no está presente en el primer llamado para participación será eliminado de esa prueba.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- A.** Los pesos de los implementos y los intentos para determinadas pruebas están contemplados en el Reglamento Internacional de Atletismo.

PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

Los títulos de campeones, así como de subcampeones y demás puestos se otorgarán de acuerdo a la suma que se haya dado como producto de las respectivas ubicaciones o lugares que haya ocupado los atletas en sus respectivas pruebas.

UNIFORMES Y NÚMEROS

Todos los atletas deberán usar los uniformes oficiales de su equipo, de no cumplir con esta norma no será aceptado en la competencia (ver inciso 08 de las Bases Generales).

LA CARRERA PEDESTRE

DEL RECORRIDO

Damas y varones. - La distancia es 2400m (2 vueltas a la Pista de Salud).

DE LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES POR EQUIPOS:

Cada equipo puede inscribir hasta seis (06) atletas para competir, de los cuales puntuarán los tres (03) mejores ubicados.

DEL PUNTAJE:

El puntaje será del 20 al 1 (para las 20 mejores marcas registradas), siendo siempre el mayor puntaje para los que van llegando primero que otros.

Al término de la carrera, los jueces determinarán los puestos de los participantes de cada equipo, sumarán los puntos según sus puestos de los que clasifican.

Al efectuar la suma de los puntos, se tomará en cuenta a los tres (03) mejores ubicados de cada equipo, a los otros tres (03) se les elimina, reajustándose por consiguiente los siguientes puestos de llegada de los otros equipos.

Ejemplo:

Al momento de llegada los seis (06) primeros lugares los ocuparon los participantes del equipo "A", los seis (06) siguientes lugares los ocupó los integrantes del equipo "B". Para los efectos de la puntuación son los tres

(03) primeros del equipo "A" y al cuarto, quinto y sexto lugar pasan los del equipo "B", sus otros tres (03) del "B" también quedan descalificados para el efecto de la puntuación.

NOTA: El conteo de disciplinas por persona está sujeta a evaluación una vez presentada la lista de inscritos por equipo. Para los equipos con poca cantidad de mujeres , el conteo de disciplinas será por día.

HOJA DE INSCRIPCIÓN ATLETISMO DAMAS

Nº	Apellidos y Nombre	Código	Prueba
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

/

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

HOJA DE INSCRIPCIÓN ATLETISMO VARONES

Nº	Apellidos y Nombre	Código	Prueba
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE BAILETON

1. Cada equipo podrá presentar como máximo 3 parejas de participantes.
2. Los participantes deberán formar parte del equipo inscrito.
3. Los participantes no podrán participar sin su polo respectivo (ver inciso 08 de las Bases Generales).
4. Se irá eliminando a las parejas participantes una a una hasta quedar una pareja al final.
5. Existirá un break a la primera hora de transcurrido el balletón, donde los participantes podrán ingerir bebidas (agua, rehidratantes, etc.), los cuales serán proporcionados por CEFACI y deberán tomar el agua sin parar de bailar.
6. De acuerdo al orden de eliminación las parejas recibirán un puntaje que se distribuirá de la siguiente manera:
 - a. El Primer puesto recibirá el puntaje máximo que será de 200 puntos.
 - b. El Segundo puesto recibirá 195 puntos y así sucesivamente hasta llegar al último puesto.
 - c. En caso de empate en el primer puesto, será declarado desierto el segundo puesto.
7. El equipo que acumule mayor cantidad de puntaje será el ganador del evento.
8. El jurado será seleccionado por la Comisión Organizadora y su decisión será INAPELABLE.
9. El puntaje de la prueba es aquel correspondiente a las Bases Generales.
10. La duración será de 90 minutos con música ininterrumpida.
11. No hay reclamo por criterio de canciones elegidas.
12. Cada equipo será responsable de colocar la numeración para cada pareja participante, la cual podrá ser estampada o pintado de forma visible en la camiseta o polo utilizado por el equipo.

I SANCIONES

- Ninguno de los miembros de la pareja podrá recibir ningún tipo de objeto de la barra. En caso de recibirlo, la pareja quedará automáticamente descalificada.

NOTA: Existirá un límite referencial de acuerdo a la cantidad de parejas existentes en la pista de baile.

HOJA DE INCRIPCION BAILETÓN

Nº	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE BARRAS

1. Cada equipo participante contará con su respectivo jefe de barra el cual deberá estar identificado por la Comisión Organizadora siendo este el responsable del desarrollo de su barra durante la Semana de Ciencias e Ingeniería 2018.
2. Cada equipo podrá contar con una barra identificada con el color del equipo.
3. El puntaje para esta actividad seguirá el siguiente criterio:
 - Deportes Colectivos 20%
 - Inauguración 40%
 - Gymkana 40%

Todas las actividades serán calificadas bajo un puntaje de 100 puntos, en el caso de los deportes colectivos serán el promedio de acuerdo al número de partidos por día. Es así que cada equipo tendrá una calificación diaria.

4. Los criterios de calificación que se tendrán en consideración son:
 - Presencia de Mascota (Cabeza) (0 – 30 pts)
 - Mínimo de personas: Los grupos serán los mismos que en la inscripción.

GRUPO	Cantidad mínima de personas
1	12
2	8
3	5

- Se contará la cantidad mínima al inicio, en la mitad y al final de cada actividad (Deportes Colectivos, Inauguración y Gymkana). Para cumplir con este punto, se deberá tener al mínimo de personas en dos (2) de los tres (3) tiempos (inicio, mitad, final).

Nota: Para el caso de partidos en simultáneo la cantidad mínimo de personas deberá ser 50% extra redondeado a número mayor.

- Cánticos (0 – 50 pts)

El puntaje adicional será calificado en las actividades de Inauguración y Gymkana. La Comisión Organizadora es la encargada de calificar y dar los resultados, cuyo criterio es INAPELABLE.

5. Sanciones:

- Leve -- 15 puntos de sanción
 - Banderolas y/o todo material ofensivo que atente contra la salud y la integridad de las personas.
 - Agresiones verbales dirigidas a una persona en específicos.
 - Insultar a los jugadores de otros equipos.
- Moderado -- 30 puntos de sanción
 - Agresiones verbales a los jueces.
 - Agresiones o intervención en partidos que no participe el equipo al que representa.
- Grave -- 60 puntos de sanción
 - Generar disturbios en la Facultad o instalaciones de un equipo contrario.
 - Todo tipo de agresión física hacia los jueces, jugadores, o miembros de la comisión organizadora, etc.
 - Destruir o dañar cualquier activo de la Universidad.

Las sanciones serán descontadas del Puntaje Base del equipo.

6. Las barras sólo deben alentar a sus equipos. Agresiones verbales o físicas a otros miembros de otros equipos, a miembros del Comité Organizador, auspiciadores o autoridades de la Universidad serán tomadas en cuenta en la calificación de la barra. Se sancionará los insultos a personas específicas.
7. Cualquier acto indisciplinario será elevado a la Comisión de Disciplina para que se tomen las medidas necesarias según el Reglamento de la Facultad, además de aplicar la sanción respectiva.
8. Podrán hacer uso de instrumentos musicales (Bombos, napoleones, etc.), banderolas y todo aquello que no atente contra la salud e integridad de las personas con excepción de instrumentos de viento. Se podrán utilizar 2 instrumentos por actividad deportiva, a excepción de ajedrez y tennis de mesa. En caso hayan dos partidos en simultáneo, se podrán utilizar tres instrumentos.
9. El puntaje que se asignará es aquel correspondiente a las Bases Generales.
10. Las sanciones o penalidades sobre el Puntaje General se detallan en el inciso 13 de las Bases Generales. Queda a potestad de la Comisión Organizadora resolver cualquier situación no contemplada y su decisión será INAPELABLE.
11. Habrá 2 llamados de atención por día, después del 2do llamado la comisión organizadora tendrá derecho a sancionar al equipo que ha infringido esta norma.

EL JEFE DE BARRA

1. Es responsabilidad de cada equipo la elección de su respectivo jefe de barra, teniendo en cuenta su capacidad de convocatoria, representatividad y mando dentro de la barra del equipo al que pertenece.
2. Los jefes de barra serán los responsables directos del desarrollo de sus barras en el transcurso de la Semana de Ciencias e Ingeniería.
3. El jefe de barra deberá conocer los puntos establecidos en el Reglamento de Barras y será el responsable de dar a conocerlos a su respectivo equipo.

BASES DE BÁSQUETBOL FEMENINO - MASCULINO

1. Las inscripciones se realizarán antes de iniciar el partido.
2. Se da la oportunidad a los equipos participantes de presentar la hoja de inscripción o planilla impresa con un máximo de 20 inscritos que no variarán durante el evento de Semana de Ciencias e Ingeniería, estos serán inscritos en el primer partido de cada equipo. Antes de iniciar el partido, dentro de los 05 minutos de tolerancia, el delegado debe resaltar como máximo 15 jugadores inscritos en la planilla (utilizando un marcador o resaltador líquido), los cuales estarán habilitados a participar activamente en el partido.

Nota: no se aceptarán planillas impresas con más de 20 jugadores inscritos o un número mayor a 15 jugadores inscritos resaltados. De darse este caso, el equipo debe presentar un nuevo formato dentro del tiempo de tolerancia definido en Bases Generales; caso contrario, se considera como W/O para el equipo infractor.

3. El puntaje será el siguiente:
 - Partido ganado: 2 puntos.
 - Partido perdido: 1 punto.
 - WO: 0 puntos.

El partido perdido por W.O. quedará 20 a 0.

4. El control y arbitraje serán designados por la Comisión Organizadora.
5. Los únicos que pueden hacer reclamos serán los delegados y/o capitán, siguiendo el formato de las bases generales en el inciso de reclamos.
6. Los equipos participantes se dividirán en tres (03) grupos o series eliminatorias y jugarán entre sí según el cronograma de juegos presentado.
7. Se jugarán los partidos en la etapa eliminatoria con la siguiente modificación:
 - a. Se jugarán 04 periodos de 10 minutos cada uno: 08 minutos con tiempo corrido y los últimos 02 minutos con “tiempo efectivo” en cada periodo.
 - Cada equipo tendrá derecho a solicitar 02 detenciones de tiempo entre el 1ro y 2do. periodo y tres entre el 3ro. y 4to. periodo.
 - El reloj se detendrá en los tiempos solicitados por el Capitán o quien se inscriba como entrenador.
 - En la zona de ataque, el árbitro indicará la habilitación para reiniciar el juego o dará el bautizo, dependiendo que sean uno o dos jueces.
 - b. En la etapa Semifinal y Final se jugará en forma reglamentaria con “tiempo efectivo”.
8. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados (ver inciso 08 de las Bases Generales).
9. Los partidos se jugarán con las reglas FIBA, salvo la modificación indicada en el artículo 7mo de las presentes bases.
10. En caso de expulsión del campo de juego, la sanción será automática de una (01) fecha siguiente, pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta.

11. Clasifican a la siguiente etapa los primeros de cada grupo y el mejor segundo. La forma de clasificación será por puntos, en caso de igualdad de puntos se seguirá el siguiente orden:

- A. Diferencia de canastas.
- B. Canastas a favor.
- C. Resultado entre los empatados
- D. Sorteo.

Cualquier punto no contemplado en las Bases Específicas, será resuelto por la Comisión Organizadora.

12. Para evitar el W.O. se necesitará contar como mínimo en cancha con 3 jugadores.

HOJA DE INSCRIPCIÓN BÁSQUETBOL FEMENINO

Nº	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

HOJA DE INSCRIPCIÓN BASQUETBOL MASCULINO

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE CACERÍA EXTRAÑA

PROCEDIMIENTO

1. Participarán todos los equipos inscritos en la presente Semana de Ciencias e Ingeniería, que deseen hacerlo.
2. La prueba consistirá en que los equipos tratarán de cumplir con la lista de tareas encomendadas, las mismas que podrán ser de cualquier índole. Las pruebas no contendrán ningún tipo de licor. No existe reclamo por criterio en la elección de las pruebas solicitadas.
3. El evento estará a cargo de un juez principal (coordinador) y hasta un máximo de 10 jueces secundarios designados por la Comisión Organizadora actual.
4. La actividad de Cacería extraña tendrá el siguiente horario:

Hora	Descripción
07:00 a.m.	Reunión con presencia de Comisión de Cacería Extraña se revisarán todos los retos.
08:00 a.m.	Empieza Cacería Extraña.
06:00 p.m.	Fin de retos presenciales.
07:00 p.m.	Hora máxima para presentar en un solo USB.

TRANSPARENCIA CEFACI: Luego que concluya Cacería extraña (7:00 p.m.), se realizará un conteo manual de los retos realizados de cada equipo, además se realizará una muestra aleatoria de los archivos recibidos con el fin de corroborar que los documentos estén correctos. Todo esto se realizará con la presencia de la Comisión de Cacería Extraña, descrita en las Bases Generales.

5. Las pruebas en beneficio de la Comisión Organizadora (COMIDA) no deberán superar más del S/.50.00 por equipo.
6. Toda tarea presentada debe ser verificada, calificada y registrada por uno de los jueces para que sea considerada como válida y se le otorgue el puntaje correspondiente; todas las pruebas deben ser registradas en fotos digitales y/o videos digitales, éstas se entregarán después en un solo USB debidamente rotulado con el nombre del equipo. Una vez registrada la tarea, no existe posibilidad de volver a presentarla. Las fotos y/o videos deberán estar separados por carpetas (en caso de que haya más de un archivo por reto), con el nombre respectivo o el número de la prueba. Se aceptará cualquier formato de presentación de videos y fotos (mp4, flv, jpg, etc.). Archivos con nombre equivocado no serán tomados en cuenta.
7. Se indicará en cada tarea de la lista el modo de calificación de la misma.
8. La interpretación de la lista de tareas, así como la calificación asignada queda a criterio de los jueces. La decisión del jurado es INAPELABLE. Cualquier irregularidad será penalizada.

9. En la reunión de inicio, se deberán especificar las restricciones o prohibiciones de cada reto en particular. En caso el reto no mencione ninguna, se apela a la creatividad total del equipo en cómo realiza el reto.
10. La lista de tareas se entregará el mismo día del evento a partir de las 7:00 a.m. en la oficina del CEFACI. Los equipos deberán presentarse con uno de sus delegados y dejar constancia de haber recibido la lista de tareas.
11. Sólo se van a revisar las pruebas presenciales que los jueces tengan como registrada hasta las 6 p.m. cualquier prueba fuera de hora será considerada inválida.
12. El plazo para acreditar tareas vencerá a las 7:00 p.m. del día del evento, no habiendo posibilidad de prórroga, salvo en el caso que el juez principal así lo determine por retraso del inicio del evento
13. El límite de reclamos injustificados sobre los retos presenciales de cacería es de 03 (tres), después de estos el equipo perderá el derecho de reclamar y de que el jurado revise sus reclamos posteriores a éstos. Solo se aceptarán reclamos hasta las 6:30 p.m.
14. La elección de los retos a revisar será elegida por la comisión de cacería extraña, siendo estos elegidos por sorteo, en caso este reto no haya sido realizado se volverá a sortear.
15. Se creará un grupo de coordinación el cual estará conformado por tres miembros de la comisión organizadora y el delegado de cacería extraña de cada equipo. En este grupo se informará de todos los cambios con respecto a la realización del evento.

PUNTAJE

16. El equipo ganador será aquel que acumule el mayor puntaje.
17. El puntaje final asignado a esta prueba se registrará de acuerdo a lo estipulado en las Bases Generales de la Semana de Ciencias Ingeniería.

CATAN

NORMAS GENERALES

1.1 *ÁRBITROS:*

1.1.1 El torneo estará coordinado por al menos un árbitro debidamente identificados.

1.1.2 Si surge algún problema de reglas o de otro tipo en alguna mesa, los jugadores deben llamar de inmediato a un árbitro. La decisión del árbitro será definitiva y los jugadores deben aceptarla. Si alguna regla se incumple, pero no se denuncia en su momento, no es posible hacerlo a posterioridad y los jugadores deberán tomar lo ocurrido como situación normal y aceptar el resultado final de la partida.

1.1.3 Si un jugador cree que se comete algún error de reglas, o jugada ilegal, o fallo en la anotación del resultado final, debe informar a un árbitro de inmediato. Una vez que los resultados han sido escritos y firmados en su plantilla correspondiente, no se admitirán protestas. Si un jugador no quiere firmar el resultado de una partida, se debe informar a un árbitro que tomará la decisión final sobre el resultado.

1.1.4 Los árbitros podrán descalificar del torneo a cualquier persona que incumpla las reglas de forma intencionada, ya sea con propósito de ganar la partida, favorecer la victoria de otro jugador, o perturbar el normal desarrollo de la partida.

1.2 *FORMATO DEL TORNEO:*

1.2.1 En cualquier partida, el tiempo por turno será de 5 minutos como máximo. Las partidas finalizarán cuando un jugador alcance los 10 puntos.

1.2.2 Las rondas que se realizarán serán de 3 rondas, luego de lo cual se jugará un top 4 final al cual pasarán los 4 mejores jugadores.

1.2.3 Todas las partidas de las rondas clasificatorias se jugarán con el juego básico de CATAN, con un tablero predeterminado por la organización igual en todas las mesas en cada ronda. Cada ronda deberá durar 70 minutos.

1.2.4 Cada jugador tendrá asignada su mesa al azar en la primera partida, el resto serán emparejadas por mejor desempeño. Se asignará también en cada partida en qué posición comenzará. Las mesas a realizarse serán 3 mesas de 3 personas para emparejarlas correctamente.

1.2.5 Los jugadores mejor clasificados en las rondas previas se clasificarán para jugar las mesas finales.

1.2.6 Los jugadores con mayor puntuación llegaran a las finales. De igual forma el jugador que haya pasado con más puntos en cada mesa podrá decidir en qué posición comenzar

- 1.2.7 En caso de un número menor de participantes se realizarán menos mesas finales dependiendo del número de asistentes. Si un jugador no se presenta a la final, su cupo no se cederá a ningún jugador.

1.3 PUNTOS

- 1.3.1 En las rondas preliminares, la clasificación se hará en base al número de victorias. El jugador que gane la partida recibirá 1 punto y el resto 0 puntos.
- 1.3.2 En caso de empate en la clasificación, se tendrá en cuenta la suma total de puntos hechos por el jugador en cada partida.
- 1.3.3 En caso de que el empate persista, el segundo criterio de desempate será la suma del porcentaje de puntos de victoria adquiridos durante las rondas clasificatorias. En caso de aun mantener un empate se seleccionará de forma aleatoria (lanzar un dado).

1.4 RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES Y MATERIAL:

- 1.4.1 Los árbitros decidirán la disposición de los tableros de juego, que serán los mismos para todas las mesas en cada ronda.
- 1.4.2 Todos los componentes deben permanecer claramente visibles sobre la mesa. Especialmente la mano de cartas de recursos y de desarrollo de cada jugador deben estar siempre claramente visibles sobre la mesa.
- 1.4.3 En todas las partidas (con la posible excepción de la final), el jugador inicial es el responsable de repartir y recibir todas las cartas. Deberá expresar con claridad cuándo toma cartas para sí mismo o cuando las juega. Por acuerdo común, los jugadores de una partida pueden acordar manejar entre todas las cartas o disponer de varias pilas de cartas más fácilmente accesibles. En caso de discusión, el jugador inicial volverá a ser único responsable del manejo de las cartas.
- 1.4.4 Las cartas de desarrollo nuevas adquiridas en un turno deben mantenerse bien separadas de las cartas previamente ya en la mano (que sí se pueden jugar en ese turno). Si esto no se respeta o las cartas se mezclan, el jugador pierde su posible derecho a jugar una carta de desarrollo ese turno.
- 1.4.5 Los jugadores deben comprobar al principio de la partida que disponen de todos los materiales (5 poblados, 4 ciudades, 15 caminos). Además, el jugador inicial debe controlar que hay 25 cartas de desarrollo y 19 de cartas de cada tipo de recurso.

2. REGLAS SUPLEMENTARIAS Y ADICIONALES:

Algunas de las siguientes reglas son aclaraciones a situaciones que pueden ser confusas, otras son normas especiales de torneo que siempre tendrán prioridad si hay algún conflicto con las reglas normales.

- 2.1** El turno de un jugador comienza cuando el anterior jugador le pase los dados. Antes de tirar los dados es posible jugar una carta de desarrollo.
- 2.2** No se puede construir un camino al otro lado de un poblado o ciudad rival (bloquear salida a través de Caminos).
- 2.3** Un jugador puede construir un poblado y convertirlo en ciudad en un mismo turno. Pero para hacer esto ha de disponer de algún poblado (no tener los cinco ya colocados en el tablero anteriormente).
- 2.4** Si se adquiere una carta de desarrollo con 1 punto de victoria, que provoca que se gane la partida, se puede revelar en el momento de haberla comprado, levantando a la vez otras posibles cartas de punto de victoria adquiridas anteriormente. Esto solo es posible con una carta de punto de victoria, no con cualquier otro tipo de carta (aunque ésta también provoque el fin de la partida), y en este caso deberá esperar a su próximo turno.
- 2.5** No hay diferencia entre la fase de comercio y de construcción.
- 2.6** Un puerto puede ser usado desde el mismo momento que se construye.
- 2.7** Un jugador gana si alcanza 10 o más puntos en su turno (Para la clasificación se contabilizará como 10 aunque haya obtenido más). Si un jugador tiene 10 puntos, pero no es su turno, debe esperar a que sea su turno para declarar la victoria. Las cartas de punto de victoria bocabajo se contabilizan al final de la partida.
- 2.8** Si no hay cartas de recurso de un tipo disponibles para todos los jugadores que las hayan obtenido en un turno, nadie recibe cartas de ese tipo.
- 2.9** El “Ladrón” entra en juego desde el principio de la partida. Durante la partida, el ladrón puede volver al desierto (en la infrecuente circunstancia que eso interese al jugador que lo mueve).
- 2.10** Los dados deben lanzarse sobre la mesa. Si uno de ellos se cae de la mesa, deberá ser relanzado sólo ese dado. Si algún dado queda apoyado sobre la mesa en algún objeto o componente, se debe retirar el objeto para hacer caer el dado hacia el lado que suponga menor recorrido.

2.11 Durante la partida el público asistente no podrá comunicarse con los jugadores en el transcurso de las partidas.

2.12 Se ruega a los jugadores la no utilización de aparatos electrónicos (teléfonos, tabletas, etc.) en el transcurso de las partidas.

2.13 La forma de determinar quién es el jugador inicial es la siguiente: todos los jugadores lanzan un dado, el jugador con el mayor resultado deberá comenzar la fase de fundación, vale decir de colocar su primer pueblo.

2.14 Los números de los hexágonos al principio de la partida se deben configurar según las instrucciones del manual completo en la sección “Disposición Variable”, descrita en la página 17 del manual.

2.15 Los jugadores sólo podrán jugar 1 carta de desarrollo por turno sea de caballero o progreso.

2.16 El jugador activo es el único que podrá hablar en su turno, en la fase de comercio el podrá dirigir la palabra al resto de jugadores y estos podrán responderle al jugador activo, sin embargo, los jugadores no podrán conversar entre sí.

2.2.6 Ningún miembro del local, dueños y miembros del staff del torneo, podrán tomar parte alguna como participantes del torneo en su propia tienda

HOJA DE INSCRIPCIÓN DOTA

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE CUATRO X JONCA

DESCRIPCIÓN

El representante de cada equipo participante en los Juegos de la Semana de Ciencias e Ingeniería deberá beber el contenido de 12 botellas de 620 ml.

LUGAR, FECHA

El concurso se desarrollará en el lugar que el comité Organizador designe, la hora y día establecido en el cronograma general de Semana de Ciencias e Ingeniería.

MATERIAL, REQUERIDO POR EQUIPO

- Las 12 cervezas en su respectiva caja.
- Un vaso de vidrio proporcionado por la comisión.
- Un balde grande.
- Las características del material deberán ser las mismas para todos los equipos. El concursante no participará a falta de alguno de los elementos descritos. Cada equipo dará al Comité Organizador el dinero necesario para la compra de las cervezas, las cuales serán iguales para todos los equipos. Las cervezas estarán heladas, según disponibilidad. Un juez destapará TODAS las cervezas ante la mirada de un delegado de cada especialidad y este verificará que todas las botellas de su caja estén heladas.

Nota: el balde será proporcionado por cada equipo, por lo que no hay un estándar de tamaño o diseño. No se aceptarán reclamos por este implemento.

PARTICIPANTES

- a. Los representantes de cada equipo estarán conformados por 4 integrantes. De los cuales como mínimo uno deberá ser una mujer los que deberán estar inscritos en sus respectivos padrones.
- b. Dentro del local de realización de la actividad se admitirán únicamente los integrantes de la Comisión Organizadora, jueces de la actividad, participantes activos y 02 delegados por equipo participante, salvo especificación de la Comisión Organizadora comunicada con anticipación.
- c. Los participantes no podrán concursar de encontrarse en evidente estado de ebriedad antes de empezar.
- d. La lista con los cuatro participantes deberá ser entregada a un miembro de la Comisión Organizadora hasta 05 minutos después del primer llamado.

De incumplirse alguno de los puntos anteriores, se declarará W/O al equipo.

JURADO

- Se le asignará un juez a cada equipo, además de un moderador que declarará el orden final de los participantes, de acuerdo a lo indicado por los jueces.
- Todo error cometido por el juez no deberá perjudicar al equipo participante.
- La resolución del mismo será realizada por la Comisión Organizadora.

6 DESARROLLO DEL CONCURSO

- Los cuatro participantes por equipo deberán situarse alrededor de la caja de cervezas.
- Todas las botellas serán destapadas antes del inicio del concurso, el que se iniciará con la señal indicada por el moderador.
- Todas las botellas deberán ser vaciadas. Sólo los jueces podrán sacar las botellas de la caja, una vez verificado el vaciado de la anterior, se entregará la siguiente botella al participante que corresponda.
- Se servirán la cerveza sólo en el vaso. Así mismo sólo se beberá del vaso nunca directamente de la botella.
- En la primera ronda, los participantes varones deberán servirse el vaso lleno y la participante deberá servirse como mínimo la mitad del vaso.
- Los participantes varones deberán servirse como mínimo la mitad del vaso aproximadamente por ronda, la marca será delimitada por la comisión de organización, teniendo en cuenta el mismo tipo de vaso y la misma distancia. La participante se servirá como mínimo $\frac{1}{4}$ de vaso a partir de la segunda ronda.
- Las participantes iniciarán la primera ronda. El vaso deberá rotar en un solo sentido, pasando por todos los participantes por ronda, según el orden establecido y sin obviar el turno de ninguno de ellos (puente).
- El cumplimiento de los puntos anteriores por parte de cada equipo será verificado por su respectivo juez, el cual indicará que el consumo total de su equipo se ha producido con un aplauso con las manos en alto, que dará por terminado el consumo para todos los equipos.
- El tiempo máximo para el desarrollo de la prueba será de 20 minutos.
- Si el juez rompe la botella se repone.
- El equipo participante se hará responsable de la cantidad de cerveza que quede antes de entregársela al jurado, no se considerará si la espuma restante que queda se convierte en líquido.

2 PENALIZACIÓN

Un equipo quedará PENALIZADO con la descalificación de su participación en la competencia de incurrir en las siguientes faltas:

- Alguno de sus participantes deja su ubicación por cualquier motivo.
- Alguno de sus participantes devuelve lo ingerido.
- Algún participante consume la cerveza una vez dada la voz de alto.
- Algún participante rompe la botella cerveza.
- Algún participante derrama la cerveza o bota espuma del vaso.
- Algún participante se apoya o se sienta.
- Algún participante deja caer el vaso.
- Algún participante o delegado presente en la prueba fuma.

* El juez de cada equipo será quien decida si alguno de los participantes comete alguna falta mencionada, y el ÚNICO facultado para descalificar a un equipo.

****** Si la barra de un equipo participante interrumpe su desarrollo mediante arengas, cánticos o cualquier sonido producido que afecte la concentración de los equipos, se aplicará la sanción detallada en las Bases Específicas de BARRAS.

3 ORDEN Y PUNTUACIÓN

El orden final de los equipos estará dado por la cantidad de cerveza consumida por los mismos, (contando las botellas y vasos sobrantes) al término del concurso. Los equipos que fueron penalizados tendrán órdenes posteriores, dados por el consumo en el tiempo. La puntuación en la clasificación general será la establecida por las Bases Generales.

4 DISPOSICIONES FINALES

La Comisión Organizadora será el único que dispondrá de las cervezas sobrantes. Los casos de descalificación y situaciones no previstas serán resueltos inmediatamente por el juez respectivo.

NO SE ACEPTARÁN RECLAMOS POR CRITERIO DE DECISIÓN DE LOS JUECES.

HOJA DE INCRIPCION 4 X JONCA

EQUIPO:	DELEGADO:
---------	-----------

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		

Fecha:____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE DOTA

1 CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Los equipos estarán conformados de 5 titulares y 3 suplentes. Los miembros de un equipo no podrán jugar en otros equipos. En las partidas sólo podrán ingresar 7 personas por equipo, cada equipo se deberá situar en los siguientes dos casos:

a) Si el delegado de DOTA 2 NO ES JUGADOR

- Podrán ingresar los 5 titulares, 1 suplente y el delegado de DOTA 2 o cualquiera de los cuatro delegados (delegado general, sub-delegado general, delegado de reclamos, sub-delegado de reclamos)

b) Si el delegado de DOTA 2 ES JUGADOR

- Podrán ingresar los 5 titulares, uno de los cuatro delegados (delegado general, sub-delegado general, delegado de reclamos, sub-delegado de reclamos) y el delegado de DOTA 2 o cualquier otro suplente.

2 DESARROLLO DEL TORNEO

- Cada equipo tendrá un nombre distintivo.
- El modo de juego será: MODO CAPITAN Server: A elección de capitanes.
- Espectadores: Solo caster.
- Todos los jugadores presentes en el local, incluido el suplente.
- Las etapas de fase de grupos deberán ser BO2.
- Las etapas semifinales y finales deberán ser BO3.
- Los jugadores no podrán tener abierta ninguna otra ventana durante el desarrollo de la partida
- El chat del Steam deberá estar apagado

3 REGLAS DURANTE LA PARTIDA

- A. Cada queja podrá hacerla solamente el delegado del equipo.
- B. Se debe pedir cada pausa del juego junto a un motivo claro.
- C. El comportamiento antes, durante y después de cada partida deberá estar a la altura, demostrando respeto tanto al otro equipo como a sus compañeros de equipo, árbitros y organizadores en general. Se permitirá reproches entre el mismo equipo, pero se sancionará la agresión física.
- D. Es importante recordar que las decisiones de la comisión organizadora no pueden ser reclamadas por ningún jugador, ni manager, ni delegado del equipo.

4 DESCONEXIONES EN LA PARTIDA

- Si es que perdió la conexión durante la fase de picks/bans, corresponde hacer un Remake y elegir los mismos “Pick y Ban” llevados hasta el momento.
- Si durante la partida existe alguna desconexión por parte de algún jugador, el equipo con el desconectado deberá hacer el pause (sabiendo que el LAN esperar al jugador que tuvo una desconexión). En caso la PC se haya averiado o el juego se haya detenido esperar hasta el cambio de una computadora. En cualquier otro caso prima esperar hasta que se conecte el jugador, caso en el cual no se haya retirado del local por otro motivo.

5 COMPORTAMIENTO DENTRO DEL LOCAL

Ya que el local es un lugar cerrado y un espacio público, no se admite cualquier tipo de violencia dentro del local hacia otro jugador u otro estudiante, cualquier indicio de comunicación a un equipo sobre la estrategia o dato del otro equipo, este perderá automáticamente. No se permiten celulares en ninguno de los participantes, incluido el suplente y el delegado. Dentro del local solo se encontrarán los jugadores y un representante de la mesa de CEFACI.

6 PUNTAJE Y CLASIFICACIONES

El torneo estará conformado por tres grupos de tres equipos. La fase de grupos se jugará BO2 todos contra todos, obteniendo 1 punto por cada partida ganada, se clasificarán los 3 primeros puestos y el mejor segundo de todos los grupos.

En caso que exista empate para determinar las posiciones de cada grupo se jugará una partida de BO1 entre los equipos empatados, en caso de que haya más de dos equipos empatados, se jugará todos contra todos una partida de BO1, al finalizar estas partidas si los equipos aún siguen empatados se procederá a jugar 1vs1 only mid ambos con el héroe y ganará el equipo que mate primero dos veces al contrincante o quien destruya la primera torre.

En caso de que exista empate para elegir al mejor segundo se aplicará el mismo método de desempate usado en el párrafo anterior.

Para elegir las parejas de las semifinales se procederá a un sorteo simple y se jugará un único juego de BO3 para las semifinales y finales.

HOJA DE INSCRIPCIÓN DOTA

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fecha:____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE FÚTSAL DAMAS – VARONES

1 EL JUEGO

1. Cada equipo podrá inscribir en la Planilla de Juego hasta 12 jugadores habilitados para jugar por partido.
2. Se da la oportunidad a los equipos participantes de presentar la hoja de inscripción o planilla impresa con un máximo de 17 inscritos, los cuales no variarán durante el desarrollo de la Semana de Ciencias e Ingeniería. Antes de iniciar el partido, dentro de los 5 minutos de tolerancia, el delegado debe resaltar como máximo 12 jugadores inscritos en la planilla (utilizando un marcador o resaltador líquido), los cuales estarán habilitados a participar activamente en el partido.

Nota: No se aceptarán planillas impresas con más de 17 jugadores inscritos o un número mayor a 12 jugadores inscritos resaltados. De darse este caso, el equipo debe presentar un nuevo formato dentro del tiempo de tolerancia definido en Bases Generales; caso contrario, se considera como W/O para el equipo infractor.

3. El equipo que inicia el partido estará compuesto por 05 jugadores, de los cuales 01 será el arquero. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados (ver inciso 08 de las Bases Generales).
4. Los partidos podrán empezar con un mínimo de 04 jugadores por equipo.
5. Los cambios son ilimitados, deberá realizarse cuando el balón está en juego y deberá observar las siguientes condiciones:
 - a. El jugador que sale del juego debe hacerlo por la línea de banda, por el sector denominado “zona de sustituciones”.
 - b. El jugador que ingresa al juego deberá hacerlo por la misma “zona de sustituciones”.
6. En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido al guardameta), el o los equipos que tengan menos de 3 jugadores serán declarados perdedores por W.O (se aplican las reglas de bases generales), en caso de que un solo equipo sea declarado perdedor por esta modalidad el otro equipo será declarado ganador.
7. El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro principal lo autorice, en el momento que el juego esté detenido.
8. La Comisión Organizadora tendrá a su cargo la designación de los árbitros y Mesa de Control
9. Cuando un jugador sea expulsado con Tarjeta Roja Directa al cabo de 2 minutos, podrá ingresar un sustituto. Si antes de los 2 minutos recibiera un gol en contra, puede ingresar un nuevo jugador para completar, y si es por doble Tarjeta Amarilla y le sacan la Tarjeta Roja, será Sancionado con las mismas condiciones de la Tarjeta Roja Directa.
10. Cuando expulsan con Tarjeta Roja Directa a un jugador de cada equipo al mismo tiempo también descansan 2 minutos, así haga un gol cualquier equipo descansa sus 2 minutos y los expulsados no podrán estar en la banca de suplentes.
11. En las Series Eliminatorias el tiempo de juego será corrido de 20' x 20', con descanso de 5 minutos y se detendrá el reloj en los “Tiempos muertos” solicitado por el entrenador.

En la Semifinal y Final el tiempo de juego será efectivo de 20' x 20'.

12. Cada equipo tendrá la posibilidad de solicitar un “tiempo muerto” de 1 minuto en cada uno de los periodos. Se otorgará cuando el juego esté detenido y el equipo que solicita el tiempo tenga el balón. Los jugadores no podrán salir del campo de juego, ni el entrenador podrá ingresar.
13. Los goles serán anotados de cualquier parte del campo de juego.
14. Los saques de banda o córners se harán con los pies, la pelota deberá estar detenida. No podrán demorarse más de 4 segundos para poner el balón en juego. No vale el gol de saque de banda, pero sí de córners.
15. Los tiros libres directos serán con barrera hasta la quinta falta; posteriormente (sexta falta) no existirá barrera y el tiro libre será ejecutado desde el segundo punto penal (10 mts.). Cuando se utilice la barrera esta se colocará a 5 pasos de distancia del balón.
16. Clasifican a la siguiente etapa los primeros de cada grupo y el mejor segundo de la fase de grupos. La forma de clasificación será por puntos, en caso de igualdad de puntos se seguirá el siguiente orden:
 - A. Diferencia de goles.
 - B. Goles a favor.
 - C. Resultado entre los empatados
 - D. Sorteo.
17. Para la semifinal se procederá de la siguiente manera:
 - El mejor primero contra el mejor segundo
 - Los otros dos equipos restantes
18. Para la final se enfrentarán:
 - Ganador vs Ganador para el primer y segundo lugar.
 - Perdedor vs perdedor para el tercer y cuarto lugar.
19. Los únicos que pueden hacer reclamos serán los cuatro delegados del equipo, refiriéndose a las bases generales sobre entrega de reclamos. Las decisiones tomadas son INAPELABLES.
20. En caso de empate en un partido en la Semifinal o Final, se jugará dos suplementarios de 5 minutos. De persistir el empate se lanzarán penales, inicialmente 3 alternados por equipo, y podrá ejecutar cualquier jugador de los 12 inscritos en planilla de juego. De continuar la igualdad se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador.
 - Ganador: 3 puntos
 - Empate: 1 punto
 - Perdedor: 0 puntos.
 - W.O.: Score 5 – 0.

2 FALTAS TÉCNICAS

1. Se sancionará con un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción:

2. El arquero no podrá recibir pase de ningún compañero utilizando las manos o los brazos.
3. El área respectiva es la única zona donde el arquero podrá utilizar las manos y no podrá demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego.
4. Tras despejar el balón, vuelve a recibirlo de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media o haya sido jugado o tocado por un adversario
5. El jugador que demora más de 4 segundos la puesta en juego del balón en ejecución de cualquier tiro libre, de meta, de pena máxima, de saque inicial, de lanzamiento lateral o de esquina, desde el momento que el árbitro da la orden.
6. El arquero tiene 4 segundos para pasar al campo contrario y será un jugador más.
7. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.
8. El jugador o integrante del cuerpo técnico descalificado o expulsado del partido no podrá permanecer en el banco destinado a los suplentes.

3 SANCIONES

1. Por suplantación de uno o más jugadores en cualquier etapa del Campeonato (Clasificatoria, Semifinal o Final), el Equipo queda eliminado de la Semana, con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
2. Por tarjeta roja directa, dos (02) fechas siguientes, pudiéndose dictaminar un mayor número de fechas dependiendo de la gravedad de la falta.
3. La acumulación de tres tarjetas amarillas en todo el campeonato, inhabilita al jugador a la siguiente fecha en cualquier etapa del campeonato: Clasificatoria, Semifinal o Final.
4. Por agresión física o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
5. Cualquier falta no especificada en las presentes Bases, el Comité Central se encargará de evaluar y sancionar de acuerdo a las Bases Generales de los presentes Juegos, especialmente lo indicado en el Punto 11.
6. Si un equipo queda descalificado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado.

NOTA: El uso de canilleras es obligatorio.

HOJA DE INSCRIPCIÓN FUTSAL DAMAS

Nº	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

HOJA DE INSCRIPCIÓN FUTSAL VARONES

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE GYMKHANA

La realización de la gymkhana será en un ambiente externo al campus universitario de la PUCP. Para el desarrollo de cada uno de los juegos, la Comisión Organizadora proveerá lo siguiente a cada equipo (previo pago de cada una de los equipos participantes:

Prueba	Materiales
Bebe Crece	Pañal, biberón, chupón, talco y cerveza.
Vueltas	Six pack de cerveza (envase de vidrio), palo (1.2 mts), vasos
Glotonos	Hot dogs de pollo (24 unid.), agua, vaso 16oz, cañita
Huevitos	Huevos (9 unid.), pisco Queirolo Quebranta, cuchara

El día anterior a la realización de las pruebas, la Comisión Organizadora deberá hacer una demostración para todos los jueces, delegados y participantes de los equipos. Se absolverá toda duda o inquietud de los asistentes. El día de realización de las pruebas, NO SE REALIZARÁN ensayos o demostraciones.

A continuación, se detalla cada uno de los juegos:

1 BEBE-CRECE

1. Cada equipo tendrá 02 integrantes, 01 hombre y 01 mujer.
2. El juego consiste en que uno de los participantes será vestido como bebé en una mesa y deberá comportarse como tal, es decir será sometido a un talqueo y puesta de pañal para luego ser llevado a recorrer un circuito establecido por la organización.

Las estaciones serán las siguientes:

- 1ra estación: Uno de los participantes será vestido como un bebé (primero talqueo, luego puesta de pañal).
- 2da estación: El bebé gateará a través de una superficie establecida por el juez principal. Para ello, se colocará una línea límite en la mesa en la que el bebé solamente deberá gatear hasta esa distancia para poder levantarse y bajar de la mesa.
- 3ra estación: Después de gatear, el bebé debe echarse boca abajo en las piernas de la madre (sin tocar el piso ni la silla con las extremidades), la cual será la mujer, y se le darán 20 nalgadas con una mano abierta por malcriado.
- 4ta estación: El bebé debe recostarse en el regazo de la “madre” donde tomará su biberón conteniendo cerveza. Finalizado el biberón, el bebé deberá eructar. La prueba finaliza al regresar ambos participantes al punto de partida.

Nota: Cada estación contará con un Juez, el cual dará la autorización a los participantes para poder pasar a la siguiente estación.

3. El juego será cronometrado por los jueces, determinándose el orden de mérito por el tiempo en que efectuó dicho evento (gana el más rápido).
4. El orden de participación se establecerá por sorteo antes del inicio de la prueba.
5. Se realizará una prueba previa de biberones
6. Se considera gatear cuando usan rodillas y manos.
7. El participante no puede acomodarse ni tocar el pañal con las manos. Tampoco la mamá podrá acomodarle el pañal después de pasar la primera estación.
8. Motivos de descalificación:
 - Que el pañal toque el piso en cualquier parte del recorrido.
 - Que cualquiera de los participantes acomode el pañal.
 - Que cualquiera de los participantes derrama cerveza del biberón.
 - El bebé toca con las manos el biberón.
 - Si el bebé vomita o bota la cerveza (nariz o boca) en cualquier parte del trayecto.

2 VUELTAS LOCAS

1. Cada equipo tendrá un (01) integrante. Cada equipo tendrá un six-pack.
2. Habrá un juez por cada equipo.
3. Para comenzar la competencia, en un lado de la cancha el participante deberá tomarse completamente una de las cervezas, y una vez que el juez respectivo haya verificado que el envase este vacío, el participante se dirigirá hacia un palo de escoba ubicado al otro lado de la cancha. Levantará el palo (posición vertical) y apoyando su frente en el mango dará 15 vueltas en sentido anti horario (la frente no deberá despegarse del palo y el palo no puede despegarse del piso durante las vueltas). La comisión Organizadora pondrá una marca referencial en el palo donde deberá estar la mano al sujetarlo. Luego de terminadas las vueltas, se dirigirá nuevamente hacia la ubicación de las cervezas y se tomará otra, repitiendo el procedimiento anterior.
4. Ganará la competencia el primer equipo que culmine de dar las 15 vueltas en sentido antihorario luego de acabar la última cerveza de six – pack (botella de vidrio).
5. En caso alguno de los participantes no dé las 15 vueltas completas, de alguna vuelta en sentido contrario al antihorario, devuelva la cerveza (nariz o boca), o derrame la cerveza mientras la ingiere, quedará automáticamente descalificado.

3 GLOTONES

1. Cada equipo tendrá un (01) integrante.
2. Cada participante contará con una fuente con hot dogs de pollo.
3. Existirá un juez por cada participante.

4. La prueba se inicia con la orden del juez y tendrá un límite de tiempo de 20 minutos o hasta que algún participante termine su fuente, ganará el que coma la mayor cantidad de hotdogs.
5. La dificultad de la prueba consistirá en que el participante no podrá utilizar las manos.
6. Concluida la prueba se llevará a cabo el conteo de hotdogs ingeridos por concursante.
7. Cada participante contará con una botella de agua para acompañar su comida equipado especialmente para la ocasión con un sorbete(cañita). De ser necesario, se podrá dar otra botella de agua al participante con un sorbete (cañita).
8. Los participantes no podrán agarrar la cañita con las manos.
9. El concursante quedará fuera de la competencia cuando:
 - Vomite
 - Ya no desee continuar
10. El plato estará pegado a la mesa, 24 hotdogs de pollo por equipo.
11. Si un hot dog se cae no entra a la cuenta final.
12. Cada equipo tiene que proporcionar el dinero para comprar los hot dogs como máximo hasta la 1pm. del mismo día. De lo contrario no podrán participar.
13. En caso uno de los participantes vomite en el plato de otro participante, se procederá a descalificar al que vomitó y se dará por terminada esta actividad y se empezará a contabilizar.
14. CADA EQUIPO PROCEDERÁ A LIMPIAR LO QUE ENSUCIE.

CARRERA DE HUEVITOS

1. Cada equipo contará con un (01) participante.
2. La competencia consistirá en llevar media docena de huevos crudos de un extremo a otro de la cancha en zig-zag (se colocarán conos distanciados 1.5m cada uno) con una cuchara en la boca. Al finalizar el recorrido el huevito debe ser depositado en la bandeja colocada en el piso. En caso el huevito caiga en el borde del plato, se contará como válido.
3. Si el huevo se cae o se derriba un cono el participante deberá regresar a la partida reemplazar el huevo y tomar de nuevo.
4. La dificultad de la prueba consistirá en que el participante cada vez que salga de la partida deberá beber 1 vasito de PISCO QUEIROLO QUEBRANTA.
5. El equipo proporcionará la plata para el pisco Quebranta que deberá de ser marca QUEIROLO y deberá estar sellado.
6. En caso de que el participante no pueda continuar será descalificado de la prueba y no recibirá puntaje en la misma.
7. La prueba finalizará cuando todos los equipos terminen de completar la media docena de huevos y/o no queden participantes aptos para continuar.
8. Sólo se tendrán 3 oportunidades en total para regresar y continuar con la competencia. Es decir, serán un máximo de 9 vasos en total. De lo contrario, serán descalificados.
9. No está permitido tener las manos como soporte de la cuchara o el huevo, será considerado como caída.

10. Si el participante bota un vaso cuenta como penalización (no se tomará en cuenta como válido).

SILLAS LOCAS CON MASCOTAS

- Cada equipo tendrá 1 (uno) integrante vestido con la mascota del equipo
- Cada equipo tendrá 8 shots de un licor a disposición de la comisión
- Cada mascota deberá ingerir 1 shot del licor a disposición por ronda antes de iniciar la ronda, para poder hacerlo se retirará momentáneamente la cabeza o cuerpo de forma que pueda hacer. Al terminar esto deberá ponerse el traje propiamente.
- El número de sillas será $n-1$ por cada ronda, donde n es el número actual de participantes.
- Al iniciar la ronda, los concursantes deberán desplazarse alrededor de las sillas sin detenerse hasta que se detenga la música. Al instante en que la música deje de sonar, los concursantes deberán sentarse totalmente sobre el asiento de la silla.
- El inicio de la ronda estará determinado por el inicio de la música.
- Nadie podrá ingresar al área de juego durante el transcurso de la ronda.
- En caso más de un participante coincida con otro en el mismo asiento, el comité organizador determinará la resolución del caso al momento.
- La única bebida además de los shots de pisco obligatorios que deberá consumir el participante en la fase previa a la ronda, será cerveza a elección del equipo. Esto queda a elección de los participantes.
- En caso algún participante modifique la distribución de sillas establecidas, moviéndolas se descalifica al participante.
- El equipo que no presente participante para esta actividad, se le restará 20% del puntaje general de gymkhana

Nota:

- Cualquier duda en la interpretación del presente reglamento, cualquier eventualidad que se presente en el evento, o punto no contemplado en bases, será resuelta por (el) (los) representante(s) del Comité Organizador presente(s), cuya decisión será INAPELABLE.
- La Comisión Organizadora se encargará de publicar un video donde se explique el recorrido de cada juego.
- En caso no se llegara a realizar alguna actividad, el puntaje de Gymkana se obtendrá considerando las actividades ya realizadas.

Hoja de Inscripción

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE INAUGURACIÓN

1. El desfile de inauguración comenzará a las 12:30p.m. e inicia desde el rompe muelle ubicado frente al puente de madera del pabellón “V” y finalizando en la cancha de minas luego que la última persona cruce la marca especificada por la Comisión Organizadora (ver Anexo Croquis de Desfile de Inauguración).
2. Los equipos desfilarán uno tras otro según el orden de mérito inverso obtenido en la última Semana de Ciencias e Ingeniería.
3. Cada equipo deberá presentar, salvo otra indicación, en forma obligatoria:
 - Mascota
 - Madrina y Pepón
 - Pancartas, Banderolas o Estandartes.
 - Barra
4. Se realizará un único llamado a cada equipo para iniciar su presentación y desfile, en caso no obedecer, el equipo será sancionado por el jurado calificador, éste se registrará bajo el punto 11 de las Bases Generales.
5. El equipo participante tendrá como máximo 12 minutos para desfilar, el cual será calculado desde la primera persona que cruce el rompemueller que está al frente del Pabellón V hasta la última persona del equipo que sale de la cancha. Los participantes deberán desfilar solo por el carril derecho de la pista frente al V.
 En caso de que el equipo presente banda, los instrumentos estarán posicionados al lado del estrado y los músicos, cantante, dj desfilarán junto con el equipo. Las estructuras (escenografía) deberán entrar siguiendo el mismo recorrido del equipo.
 NOTA: No se permitirá que en el Show de Inauguración participen personas que no se encuentren dentro de la relación de inscritos de Semana de Ciencias e Ingeniería, se presentará una relación de participantes para el Sketch.
6. Luego del desfile de cada equipo se procederá a la elección de la Madrina y Pepón de Ciencias e Ingeniería, sometiendo a ambos participantes a preguntas de cualquier índole. El orden de la presentación de la Madrina y Pepón será inverso al orden de mérito obtenido en la última Semana de Ciencias e Ingeniería (al orden de mérito general obtenido en la última Semana de Ciencias e Ingeniería).
7. El puntaje a asignar será de la siguiente manera:

Criterio a calificar	Puntaje individual	Suma de puntajes individuales	Porcentaje del puntaje total
Conteo	0-25		
Desfile	0-25		

Mascota	0-25	0-100	45%
Orden y disciplina	0-25		
Madrina	0-50	0-100	35%
Pepón	0-50		
Barras	0-100	0-100	20%

8. La calificación del conteo se dará de la siguiente manera: $(n/N) * 100$, en donde:
 n= número de personas que asisten con el polo del equipo
 N = número de personas matriculadas de la(s) especialidad(es) que apoya al equipo en la Facultad de Ciencias e Ingeniería
 Los puntajes asignados se darán de la siguiente manera de acuerdo al porcentaje de participación de cada equipo.
- 1er puesto - 25 puntos
 2do puesto - 22.5 puntos
 3er puesto - 20 puntos
 4to puesto - 17.5 puntos
 5to puesto - 15 puntos
 6to puesto - 12.5 puntos
 7mo puesto - 10 puntos
 8vo puesto - 7.5 puntos
 9no puesto - 5 puntos
9. El puntaje de la madrina y el pepón será distribuido de la siguiente manera:
- Preguntas: 50%.
 - Presencia (belleza física, maquillaje, vestimenta): 50%.
 - No se permitirá que el pepón y/o madrina tengan ayuda de terceros ni entre ellos para poder responder las preguntas. En ese caso esto ocurra, se anulará el puntaje obtenido por las preguntas.
 - En caso el pepón y/o madrina estén en evidente estado de ebriedad se descontará el puntaje de la respectiva actividad.
10. Las personas deberán desfilar en filas de 5. Las personas que participen en el Desfile no necesariamente deben estar inscritas bajo las normas indicadas en las Bases Generales. En consecuencia, no se considerará como “participación oficial”, prohibiendo todo reclamo posterior a raíz de este criterio. Las personas que participen del show artístico son contabilizadas como parte del equipo así no usen el polo respectivo.
11. La madrina y el pepón deberán ser miembros del equipo participante y alumnos matriculados con código 12 y en pregrado. Ambos participantes deberán venir con vestimenta elegante (Hombres: Terno; Mujeres: Vestido).
12. No se podrá utilizar fuego, animales o vehículos motorizados durante la Inauguración (como los drones, etc). Queda prohibido el uso de bombardas, pica-pica, confeti, kabuki y similares.
13. El puntaje correspondiente a toda esta actividad está descrito en las Bases Generales.

DANZA

1. El orden de las presentaciones será el mismo que el establecido para la elección de la Madrina y Pepón, y tendrá una duración mínima de 3 minutos y máxima de 7 minutos. Se deja de contabilizar el tiempo en el momento que el último bailarín sale de la zona de baile. El primer equipo tendrá 03 minutos de llamado y posicionamiento en el lugar correspondiente del show. Entre cada show artístico participante habrá un lapso de 02 minutos para despejar el escenario y posicionarse el siguiente equipo (este tiempo implica limpieza del personal de la universidad).
2. El show artístico sólo consistirá en bailes peruanos y se empieza a contar el tiempo cuando empieza a sonar la música. Por otro lado, la música deberá ser presentada en un formato único de acuerdo a la compatibilidad del sonido del estrado.
3. La ceremonia se llevará a cabo en la fecha correspondiente a Inauguración, inmediatamente después de la presentación de Madrina y Pepón, este evento tendrá lugar en la cancha de Minas y comprende la presentación de Números artísticos con la temática de danzas típicas del Perú. Las presentaciones están a cargo de los alumnos de las diferentes especialidades.
4. El número artístico tendrá una duración mínima de 3 minutos y de 7 minutos como máximo.
5. El orden de las presentaciones será el mismo correspondiente al orden de la presentación de Madrina y Pepón.
6. El puntaje de calificación para el número artístico será del 1 al 10 para cada uno de los siguientes criterios:
 - a. Coordinación
 - b. Grado de dificultad de la coreografía
 - c. Calidad Interpretativa
 - d. Temática
 - e. Vestuario
 - f. Cumplimiento del tiempo asignado (Eliminación directa)
7. Cada equipo presentará un delegado con quién se coordinará todos los requerimientos de la presentación.
8. La entrega de pistas musicales se hará el día miércoles 24 de octubre de 5 a 8 pm.
9. Toda presentación que se excedan del tiempo asignado (7 minutos) será automáticamente descalificada.
10. El jurado estará compuesto por un número impar de personalidades ajenas a la PUCP, siendo el mínimo tres (03) personas que serán designadas por la Comisión Organizadora 2018.

BASES DE PEÑA

1 OBJETIVO

Difundir la música folklórica (cubriendo: costa, sierra y selva) peruana entre los estudiantes a través de una interpretación a manera de peña en vivo.

2 PROCEDIMIENTO

1. Participarán todos los equipos inscritos en la presente Semana de Ciencias e Ingeniería, que deseen hacerlo y podrán participar todos sus miembros inscritos.
- El evento estará a cargo de un jurado designado por la Comisión Organizadora.
- Los equipos podrán interpretar cualquier pieza musical que pertenezca compositores peruanos y que correspondan a géneros de la tradición peruana perteneciente a cualquiera de las tres regiones de nuestro país. No habrá espacio para baile delante del escenario, ni debajo. Sólo se aceptará show musical.
- Los equipos que se facilitarán como mínimo para el desarrollo de las presentaciones serán:
 - Micros: 3 inalámbricos, 8 cableados con pedestal y 4 cableados de percusión.
 - 2 retornos
 - Consola de mayor igual 24 canales en los cuales se pueda conectar algún instrumento adicional con el cable plug que trae cada equipo.
 - 15 sillas (uso exclusivo y permanente del escenario).
- Cada equipo debe presentar con 10 días de anticipación sus requerimientos adicionales a los estipulados en el punto 4. La comisión organizadora evaluará los requerimientos y la posibilidad de poder conseguirlos, 5 días antes se dará una respuesta en cuanto a si se consiguieron o no los requerimientos. No se aceptará el pedido de baterías.
- Los delegados de cada equipo se reunirán 10 días antes de la peña para coordinar:
 - Equipos adicionales
 - Distribución del escenario.
- El orden de presentación será realizado por sorteo.
- Después de cada interpretación, el sonidista subirá al escenario a corroborar que todos los equipos estén en correcto funcionamiento, y con su visto bueno se procederá al paso del siguiente equipo.
- El tiempo total por cada equipo será de 25 minutos, una vez que el primer participante pise el escenario se empezará a contabilizar el tiempo, el equipo podrá usar libremente su tiempo en el escenario para realizar las distintas pruebas incluyendo el show musical. El jurado evaluará el show sobre el tiempo de 12 minutos, si el show de algún equipo dura menos queda a criterio de los jueces la calificación correspondiente, pero por ninguna circunstancia el show musical se podrá exceder de los 12 minutos.
- Durante la presentación, cada equipo tiene la opción de tener un representante que esté al lado del sonidista y que puede ayudar en la ecualización de su presentación. Esta persona deberá estar inscrita como participante del equipo.

3 PUNTAJE

- a. Existirán los siguientes criterios de puntaje:
- **Presentación** **15 puntos**
 - **Marco Musical** **35 puntos**
 - Percusión 10 puntos
 - Arreglos 15 puntos
 - Cuerdas 10 puntos
 - **Voces** **35 puntos**
 - Interpretación 15 puntos
 - Dominio de Escena 10 puntos
 - Afinación 10 puntos
- b. Serán 5 jueces y será eliminado el puntaje mayor y el puntaje menor que los jueces hayan asignado por prueba a cada equipo participante. Los puntajes intermedios serán promediados.
- c. Las sanciones estarán establecidas bajo el punto 11 de bases generales.
- d. El equipo que acumule el mayor puntaje será el ganador.
- e. Sanciones: Todas las sanciones se aplican sobre el puntaje total
- En caso de evidente estado de ebriedad: 30% por persona
 - Ofensas Graves a un miembro de la universidad: 30%
 - Actos Inmorales: 15%
- f. Serán descalificados los equipos que:
- Si alguna persona no está inscrita ni acreditada por CEFACI participa del show
 - Si se exceden de los 25 minutos totales
 - Si el show musical se excede de los 12 minutos (peña) presentado por el equipo.

NOTA: Cualquier punto no contemplado en las presentes bases será resuelto por la Comisión Organizadora.

BASES DE PES

1. Se jugará PES 2018 para PS4. La Comisión Organizadora no se responsabilizará en caso no se encuentre el juego actualizado.
2. Los participantes serán 03 por equipo.
3. Cada participante podrá seleccionar el club que sea de su preferencia. No se podrá hacer uso de tarjetas de memoria (DATA FILE externa) ni de configuración especial ni de ningún aditamento que implique ventaja de un rival sobre otro. Los participantes pueden ser libres de utilizar sus controles particulares.
4. Se jugarán 2 partidos en donde cada equipo será local una vez, teniendo un titular y un suplente diferente para cada partido.
5. El suplente podrá reemplazar al titular en cualquier momento; solo se permitirá un cambio por partido.
6. En la etapa clasificatoria habrá tres grupos (A, B y C). En esta etapa se enfrentarán todos contra todos y clasificarán los dos primeros de cada grupo.
7. En las semifinales el primero del grupo A se enfrentará al primero del grupo C y El primer semifinalista del grupo B se enfrentará al mejor segundo de los tres grupos. Los ganadores jugarán la final y los otros dos equipos se enfrentarán por el tercer y cuarto puesto en el deporte.
8. Las condiciones de juego son:
 - a. Categoría: Estrella
 - b. Tiempo de juego: 10 minutos.
 - c. Estado del jugador: Flecha roja.
 - d. Lesión del jugador: Sí.
 - e. Tiempo extra: No (para etapa clasificatoria)- Sí (para eliminación directa).
 - f. Gol de oro/plata: No.
 - g. Penales: No (para etapa clasificatoria) - Sí (para eliminación directa).
 - h. Hora del juego: noche (pm).
 - i. Estación: Verano (summer).
 - j. Cielo: Despejado (clear)
 - k. Estadio: Random.
 - Referee: Random.
 - Posición Hinchada: Local.
 - Velocidad de juego: +1
9. Las sanciones estarán establecidas bajo el punto 11 de bases generales.
10. Para las alineaciones iniciales se permitirá un tiempo de 5 minutos.
11. En caso de no presentarse un equipo se procederá a declarar el WO por fecha, con 02 (dos) goles en contra por partido.
12. Para que un equipo pueda participar deberá contar con dos de sus tres jugadores.

13. El equipo que acumule 02 (dos) WO. En la parte eliminatoria será eliminado del torneo y no se le asignará ningún puntaje para la clasificación general. Este inciso es aplicable para la eliminación por WO en las fases de eliminación directa.
14. En caso de doble WO. ambos equipos serán declarados perdedores y sancionados como corresponda.
15. Se asignará el puntaje por partido de la siguiente manera:

Ganador: 3 puntos

- Perdedor: 0 puntos
- Empate: 1 punto

16. Solo clasificarán los 3 primeros de cada grupo y el mejor segundo. En caso de empate por puntaje en los grupos se definirá por diferencia de goles, goles anotados y por el resultado del partido entre ellos el que realice mayor cantidad de goles; en este orden.
17. Los equipos estarán identificados por su respectivo polo actual de acuerdo a lo estipulado en las bases generales.
18. Para obtener el ganador de un juego se sumarán los goles de los partidos parciales, siendo el ganador el que acumule mayor cantidad de goles.

Cualquier punto no contemplado dentro de las bases será resuelto por la Comisión Organizadora.

HOJA DE INCRIPCION

PES

EQUIPO:	DELEGADO:
---------	-----------

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		

Fecha:____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DEL PUNTAJE DE INTERFACULTADES

1. Esta prueba tendrá puntaje tipo 02.
2. Cada Asociación será representante de su equipo y se le encomendarán actividades que forman parte de los Juegos Deportivos Interfacultades 2018. Los pesos de cada actividad los determinará CEFACI.
3. Hay tres aspectos que se evaluarán:
 - I. Efectividad de jefatura encomendada 40%
Peso del deporte (el cual lo decide CEFACI). Puesto obtenido.
 - II. Trabajo de delegados por equipos y apoyo en diversas actividades 40%
Apunte de apoyos por día
Corroborar el cumplimiento de delegados de cada actividad (mínimo número de jugadores para iniciar un partido, etc).
Apoyo en actividades que no se le ha encomendado a su especialidad de manera libre y en ayuda del equipo.
 - III. Jugadores que presenta cada especialidad 20%
No basta que solamente se inscriban a los jugadores sino, estos deberán ir a los entrenamientos que convoque el delegado del deporte.
El puntaje varía de acuerdo al tipo de deporte. Jugador multidisciplinario.
4. Al entregarse los resultados de esta prueba, un representante de cada equipo que en ese momento representa a su equipo firmará el acta con los puntajes obtenidos.
5. El resultado de los puntajes de apoyo en Interfacultades Es INAPELABLE.
6. No se puede hacer votación sobre el tipo de puntaje otorgado en esta prueba después de iniciados los Juegos Deportivos Interfacultades.
7. En caso un equipo participante de la Semana de Ciencias e Ingeniería, manifieste su decisión de no apoyar y/o participar en los Juegos Deportivos Interfacultades el mismo año está sujeta a las siguientes sanciones, las cuales se harán efectivas previo inicio de la Semana de Ciencias e Ingeniería:
 - a. No recibir el puntaje correspondiente a esta actividad.
 - b. Recibir una penalización del 10% menos sobre el puntaje general obtenido.
 - c. El representante del equipo no tendrá voto durante las reuniones programadas por la Comisión Organizadora para la modificación de Bases Generales y Específicas.

BASES DE SIX-PRACT

1 PROCEDIMIENTOS

1. Cada equipo debe presentar, el 18 de octubre, seis participantes recomendable y máximo o por lo menos cuatro, siempre incluida como mínimo una dama. La prueba la desarrollarán en equipo.
2. Después de pasados 10 minutos de la hora fijada para la iniciación de la prueba y si algún equipo no cumple con la regla 1, dicho equipo perderá por W/O.
3. Ningún otro participante podrá incorporarse al equipo, si éste ya empezó a resolver la prueba, aunque no hayan pasado los primeros 10 minutos.
4. Serán retirados automáticamente si es que no cumplen con alguno de las 3 primeras reglas (1,2 y 3).
5. El concurso se desarrollará en el lugar acordado por la Comisión Organizadora el día acordado en el fixture de 10:00 a.m. a 1 p.m. Se permitirá únicamente el uso de calculadoras (de “cambista”), lápices, borradores, reglas, lapiceros, tajadores, libros de consulta, cuadernos y tablas. No se permitirá llevar ni usar NADA fuera de esto. Cualquier cambio será publicado oportunamente. Todo material que se use deberá ser previamente revisado por la Comisión Organizadora.
6. La prueba consistirá en que los equipos tratarán de resolver los problemas planteados los que pueden ser de cualquier tipo. Muchos de los problemas necesitarán de ingenio, sin necesidad de operaciones. No se permitirán consultas sobre el enunciado de los problemas, estos serán muy claros.
7. Las soluciones serán entregadas por cualquiera de los participantes de cada equipo al encargado al final de la prueba. Las soluciones serán recibidas en orden de llegada al panel, donde se encontrará el encargado.
8. Está terminantemente PROHIBIDO que los participantes lleven celulares, beepers o similares a la competencia no debe existir ningún tipo de comunicación entre los participantes con ninguna persona externa.
9. Durante la competencia está PROHIBIDO que los participantes abandonen el recinto, salvo justificación que deberá ser expuesta al juez de la prueba, y en este caso no podrá volver a incorporarse al equipo.
10. Toda comunicación será ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE entre los participantes de un mismo equipo.
11. Cualquier incumplimiento del presente reglamento por parte de los participantes será solucionado por los jueces.
12. Del total de las preguntas el 60% serán de EEGGCC y 40% Cultura General, Letras. En caso de haber un error en la configuración de las preguntas se debe asignar pesos a las partes para velar que el resultado final sea 60% para EEGGCC y 40% para Cultura General.
13. La solución de la prueba y la revisión puede ser corroborada por los equipos participantes en la oficina de CEFACI luego de haber sido publicados los resultados.
14. En caso las preguntas estén en otro idioma, se avisará con anticipación.

15. Cada persona podrá llevar como máximo 3 libros y/o cuadernos. En caso de encontrar evaluaciones resueltas se invalidará el libro y/o cuaderno.

PUNTAJE

Cada pregunta tendrá un máximo de 10 puntos. El jurado asignará una nota a cada problema “resuelto” (al que se haya llegado a la respuesta correcta debidamente justificado) con una nota que oscilará desde 5 puntos hasta 10 puntos, que dependerá de la claridad y limpieza. Cada PROBLEMA MAL RESUELTO entregado por un equipo significará una DISMINUCIÓN DE 5 PUNTOS de su suma total obtenida.

El orden de mérito será de acuerdo a la suma total obtenida por cada equipo. De acuerdo a ese orden de mérito se les otorgará el puntaje respectivo.

Cualquier punto no contemplado en estas bases quedará a criterio del coordinador y/o el jurado calificador.

HOJA DE INCRIPCION SIX-PRACT

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE SKETCH

1 PROCEDIMIENTOS

1. Participarán todos los equipos inscritos en la presente Semana de Ciencias e Ingeniería, que deseen hacerlo y podrán participar todos sus miembros.
2. El evento estará a cargo de un jurado designado por la Comisión Organizadora y el CEFACI.
3. Solo participarán en el Sketch aquellas personas, actores y extras, que estén inscritos (no invitados) en el equipo para el cual están participando.
4. El programa a presentar por cada equipo será de libre elección por parte de éste. Queda terminantemente prohibido ofender a algún equipo participante de la Semana de Ciencias e Ingeniería, a alguna persona vinculada a la Universidad o a la organización (auspiciadores, staff CEFACI). También queda prohibido realizar cualquier acto inmoral que vaya en contra de las buenas costumbres. Ante cualquier incumplimiento el jurado tiene la plena potestad de decidir sobre la sanción y la Comisión Organizadora se reserva el derecho de realizar las acciones que considere pertinente.
5. Toda la presentación del sketch debe realizarse en el escenario.
6. Cada equipo tendrá un total de 03 minutos de llamado, luego de los cuales inician los 12 minutos reglamentarios de presentación. Cada equipo será el responsable de organizar este tiempo establecido, tomando en cuenta posicionamiento, presentación del show y evacuación del escenario. El delegado de Sketch avisará cuándo empieza el show. El tiempo termina cuando el equipo haya despejado todo el escenario (escenografía, personas, etc.). La organización del tiempo dentro del show será parte de la evaluación de los jurados y las penalizaciones estarán basadas de acuerdo al punto 11 de las Bases Generales.
7. El orden de presentación será por sorteo y se indicará posteriormente indicando la hora respectiva.
8. Para la calificación de los sketches será tomada en cuenta la calidad artística, escenografía, locución de los participantes, queda prohibido la presentación con fono- mímicas (playback). Cualquier intervención hablada será realizada desde el escenario.
9. Solo será permitido el uso de cintas con música o efectos de sonido, cualquier grabación de voces (parlamentos) está prohibida. Si se utiliza una cinta deberá ser entregada al Comité Organizador inmediatamente después al evento para analizarse.
10. El criterio del jurado no es cuestionable y su decisión es INAPELABLE.
11. El límite de personas inscritas será 30 personas.

2 PUNTAJE

1. El puntaje que asignará cada juez será una nota entre 0 y 10 en cada una de las siguientes categorías:
 - Creatividad
 - Escenografía
 - Desarrollo escénico
 - Comicidad

2. El equipo ganador será aquel que acumule la mayor suma de puntajes.
3. El puntaje final asignado a esta prueba se registrará de acuerdo a lo estipulado en las Bases Generales de la Semana de Ciencias e Ingeniería.
4. Serán eliminados el puntaje mayor y el puntaje menor que los jueces hayan asignado por prueba a cada equipo participante. Los puntajes intermedios serán promediados. El número de jurados será mayor a 3.

3 SANCIONES

Todas las sanciones se aplican sobre el puntaje total

- a. En caso de evidente estado de ebriedad: 30% por persona
- b. Ofensas Graves a un miembro de la Universidad: 30%
- c. Actos Inmorales: 15%

Se aplicarán la suma total de las sanciones sobre el puntaje total de los jueces obtenido en el evento. La decisión del jurado sobre los puntos en contra es INAPELABLE.

4 DESCALIFICACIÓN

- El sketch del equipo que presente algún participante no inscrito en su equipo.
- En caso de tener parlamentos pregrabados.
- El equipo que no respete el área designada para su presentación.
- No respetar los puntos 04 y 06 de la presente base.
- Los participantes que salgan del escenario no podrán regresar a este.

Nota: no se aceptarán reclamos por exceso de tiempo para el llamado de cada equipo (03 minutos).

BASES DE STEPS

1 CATEGORÍAS DE COMPETENCIA

- a. Duplas (mínimo 2 parejas).
- b. Equipos de tríos o más.
- c. Equipo de Steps (máximo 8 participantes).

2 NÚMERO DE ORDEN DE LOS PARTICIPANTES

El número de participación se hará por sorteo con la presencia de los delegados y organizadores del evento.

2.1 Aparición en el Escenario

Los participantes deben ingresar al escenario de competencia dentro de los 30" segundos posteriores a ser llamados, pasado este tiempo el juez principal penalizará con 0.5 puntos. Si la espera supera los 60" segundos el juez principal declarará W.O. (Walk Over)

3 ESCENARIO

3.1 Características de la plataforma de competencia.

- El perímetro debe ser de 12 x12 mts
- El área de competencia, claramente marcada es de 10 x 10 mts. Una cinta ancha delimitará el área formando parte de la misma.

MUSICALIZACIÓN

3.2 Equipamiento

El Sistema de Sonido a usarse en las competencias debe ser de calidad profesional y contener un monitor (deck) para CD.

3.3 Grabación

Se pueden mezclar uno o más temas musicales. Está permitido el uso de efectos de sonido en la música a usarse. La composición debe estar grabada en un CD normal o un reproductor MP3.

Se debe entregar a los organizadores la música donde se lea con claridad el (los) nombre(s) del competidor (es), la categoría y la especialidad a la que pertenece.

3.4 Calidad de Grabación

La grabación del tema musical debe ser de calidad profesional, teniéndose en cuenta la reproducción del mismo.

3.5 Duración de la Música

La Duración de la música (es de 1:50 a 2 minutos), con tolerancia de 5 segundos (+ ó -). La performance completa de una rutina debe realizarse en totalidad con música.

VESTUARIO

- Una apariencia apropiada y atlética debe ser dada por el participante.
- En los varones el cabello debe estar recortado o amarrado y en las damas el cabello debe estar asegurado a la cabeza y los cordones de las zapatillas deben estar bien atados.
- No está permitido el uso de accesorios sueltos tales como: lazos, mancuernas, tobilleras.
- Está permitido el uso de diamantina en las damas.
- La ropa interior no debe ser visible y deben usar soportes adecuados.
- La vestimenta puede ser de dos colores siempre y cuando el color predominante sea el del equipo.

Nota: la apariencia y el vestuario de los participantes serán corroborados por 02 miembros de la Comisión Organizadora, antes de iniciar su participación.

LOS EJERCICIOS DE COMPOSICIÓN

3.6 Requisitos Especiales

I. Artística

La rutina debe ser dinámica, demostrar creatividad con una coreografía expresiva, que tenga transiciones fluidas y el estilo de la aeróbica deportiva. La rutina debe mostrar fuerza y flexibilidad de ambos lados del cuerpo.

II. Ejecución

Cualquier movimiento que no sea específico de la aeróbica deportiva estará sujeto a descuento.

3.7 Contenidos de Composición

- La rutina debe mostrar un equilibrio entre los elementos aeróbicos (bloques coreográficos con alto y bajo impacto) variaciones de estilo y elementos de dificultad.
- La aeróbica deportiva requiere una habilidad tal que el competidor muestra una postura erguida que denote fuerza en los músculos espinales, además de una correcta alineación de las articulaciones, los movimientos que dibujen los brazos y las piernas deben ser fuertes y definidas.
- Es esencial mostrar una lógica utilización del espacio, ejercicios de piso, traslados sobre el área de competencia y movimientos aéreos.

EJERCICIOS ACEPTABLES E INACEPTABLES

Una lista de movimientos aceptables ha sido desarrollada para permitir la versatilidad y la creatividad de la rutina.

3.8 Fuerza Dinámica

Comprendida por los siguientes elementos

I. Flexiones de Brazos

Con apoyo de las rodillas.

Hinge (flexión lateral de los brazos).
Push up (flexión de brazo usando triceps)

II. Caídas libres

De rodillas hacia el piso.
De pie piernas separadas hacia el piso.

Reloj

Molinos: 1/2 molino.
Molinos: 1 molino.

3.9 Fuerza Estática

I. Suspensiones en Escuadra:

Con apoyo discreto de un pie (2") Con apoyo de mano (2")
Piernas separadas y/o juntas + 180º (2)

II. Plancha Facial:

Con dos apoyos de manos (2 seg). Con apoyo de mano (2 seg.) Con
doble apoyo + 180º grados
Con un apoyo + 180º grados

III. Saltos y Giros

Air Jack Salto Carpado con 360 grados
Salto Árabe (arabesca) Salto en Split con 360 grados
Salto hacia arriba con variantes. Salto Vertical con 180 grados Salto
Carpado Salto vertical con 360 grados
Salto Esplín Shushunova
Salto Carpado con 180 grados Shushunova con 180 grados
Salto en Split con 180 grados

3.10 Equilibrio

I. Equilibrio Estático

Angel
Copa
De pie toma con abertura en Split.
De pie toma abertura en Split con 180 grados. De pie toma abertura en Split con 360°

II. Equilibrio Dinámico

½ giro sobre un pie. 1
giro sobre un pie.
1 ½ giro sobre un pie. 2
giros sobre un pie.

3.11 Flexibilidad

Punta de aguja Supine Split (abertura boca arriba)
Giro con ilusión Capoeira

Split (Sagital Split)
Wenson simple (pierna suspendida).
Abertura Frontal (frontal prole Split)
Wenson aéreo (2 piernas suspendidas) Panqueque

3.12 Movimientos Inaceptables

No son gimnásticos de ballet, break dance o acrobáticos, no son permitidos movimientos de tipo aeróbico de alto impacto sobre el suelo. Movimientos de alto impacto sobre el step no deben ser excedidos de (8) beats (marcas) consecutivas. Diez (10) puntos serán descontados cada vez que se realice la rutina un movimiento inaceptable.

Si el equipo está inseguro o tiene dudas de un movimiento si es aceptable, ellos tendrán la oportunidad de demostrar el movimiento al juez a la brevedad.

EJERCICIOS OBLIGATORIOS

- 4 planchas de perfil al Jurado con 1 ó + apoyos en el step.
- 4 Jumping Jack estático sobre el step de frente al Jurado.
- 4 Patadas (alto impacto) de perfil al Jurado y sobre el Step.

CRITERIOS DE STEPS

Todos los steps serán provistos por el CEFACI. Durante la rutina los integrantes pueden moverse de step a step y más de un integrante puede utilizar el mismo step al mismo tiempo. Debe haber un adecuado espacio entre los step para asegurar la correcta ejecución de los movimientos. Un step no debe tocar el otro step.

Un máximo de 2 cambios de formación del steps puede ser hecho durante la ejecución (comenzando la formación más dos cambios adicionales). Moviendo uno o más steps, cambiando la orientación del step e intencionalmente elevando la plataforma todos son considerados cambios de formación.

Los equipos pueden traer sus propios STEPS, en caso contrario, CEFACI se los proporcionará.

CRITERIOS DE HABILIDAD

El criterio de habilidad será juzgado por el Juez de Habilidad.

3.13 Técnica de Step

En el puntaje de técnicas de step, los jueces considerarán la correcta ejecución de movimientos del step y seguridad. Los puntos serán descontados por movimientos y seguridad insatisfactoria del step, los cuales incluyen golpes sobre el step, talón no puesto correctamente sobre el step, técnicas pobres sobre el terreno, pérdida de equilibrio.

I. Movimientos correctos de step.

- La planta entera del pie debería tocar la plataforma cuando se ejecuta el movimiento de subir al step.
- Bajo el step, los integrantes deberían permanecer cerca de la plataforma.

- La acción del step debería ser suave.
- Los integrantes no deberían subir o bajar de espaldas a la plataforma.
- Los movimientos giratorios deberían ser evitados cuando la rodilla es excesivamente presionada.

3.14 Ejecución

En el puntaje de ejecución los jueces considerarán cada movimiento de la rutina para la forma y la seguridad. La rutina de compulsorios (obligatorios) basados en el control correcto del individuo y espacio, ejecución de movimientos, postura del cuerpo o correcta alineación y postura del step.

I. Correcta Postura del Step

- Alineación correcta del hombro.
- Debería ser mantenido una correcta alineación de la columna vertebral; abdominales controlados sin hiperextensión de la parte baja de la espalda (zona lumbar).
- Esfuerzo excesivo de las rodillas.

TRANSICIONES

En la puntuación de transiciones, los jueces considerarán la habilidad del equipo de demostrar movimientos pulidos de una acción de step o combinación para otra coordinación técnica.

El equipo debería demostrar coordinación y fluidez de movimiento. Los puntajes serán mejorados también por la demostración de unión de fluidez rítmica de movimientos y cambios los cuales incluyen la habilidad de desplazarse uniformemente desde un estilo de movimientos hacia otro y para cambiar la posición y orientación del cuerpo. Las transiciones no deberían ser precipitadas o pomposas. La coordinación técnica será determinada por la demostración de la habilidad para combinar movimientos motores complejos.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN

El criterio de presentación será juzgado por los jueces de presentación.

3.15 Coreografía

En el puntaje de coreografía, los jueces considerarán creatividad e interpretación música de la rutina. La creatividad es determinada por la selección innovativa y secuencia de los movimientos de step y transiciones en la rutina. El criterio es mejorado por la exhibición de superior interés y combinaciones más bajas del cuerpo y el uso de espacio del terreno y espacio del step.

La interpretación musical es determinada por el uso de tiempo del competidor y estilo de movimientos para interpretar la estructura y carácter de la música, el uso de variedades rítmicas y el uso del terreno, mejorará el puntaje. Los puntos serán descontados cuando los integrantes del equipo no estén en el tiempo de la música.

3.16 Aspectos del Show

En el puntaje de aspecto del show, los jueces considerarán la habilidad del competidor para producir excitación, para proyectar confianza y comunicar emociones positivas a la audiencia y los jueces a través de gestos físicos y expresión facial durante la rutina.

3.17 Sincronización

Los integrantes deben ser sincronizados y demostrar la misma unidad y perfección de movimientos, estilo y tiempo. Los integrantes deben ser conscientes del espacio y distancia entre unos y otros.

PUNTUACIÓN

La calificación se realizará considerando los siguientes puntos:

3.18 Presentación

- Atuendo 10 puntos.
- Música 10 puntos.
- Coreografía 10 puntos.
- Motivación 10 puntos.

TOTAL: 40 puntos

3.19 Técnica

- Fuerza 12 puntos
- Selección de ejercicios 12 puntos
- Transiciones 12 puntos
- Sincronización 12 puntos
- Flexibilidad 12 puntos

TOTAL: 60 puntos

CARTA DE DEDUCCIONES

- Ejercicios obligatorios incompletos: 10 puntos por ejercicio
- Rutina fuera del tiempo prescrito: 10 puntos
- Cada vez que se ejecute un movimiento considerado prohibido: 10 puntos
- Cada vez que el cuerpo de los competidores tenga contacto fuera del área de competición: 5 puntos
- Cada vez que el criterio de calificación no sea completado según lo prescrito: 5 puntos.
- Cuando el equipo no completa el estándar mínimo de vestimenta apropiada: 5 puntos.

CONSIDERACIONES

- Todas las Bases Específicas de Steps serán impresas por la Comisión Organizadora y entregadas al jurado para que sean revisadas y analizadas al detalle. La Comisión Organizadora se hace responsable de que los jurados estén al tanto de todas las Bases Específicas de la disciplina incluyendo movimientos inaceptables.
- El formato se muestra en el momento previo a la entrega de los mismos a los jurados.

HOJA DE INCRIPCION STEPS

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE TENIS DE MESA

1. La competencia será por equipos, en un sistema “todos contra todos” formándose 03 series o grupos.
2. Los equipos participantes estarán conformados por 02 hombres y 02 mujeres para singles y hasta 03 jugadores para dobles.
3. Un encuentro consta de 3 partidos en el siguiente orden:
 - 1° Partido: Single Masculino
 - 2° Partido: Single Femenino
 - 3° Partido: Dobles (puede ser mixto).Gana la fecha aquel que gane la mayor cantidad de estos partidos.
4. Los equipos estarán identificados por su respectivo color. Los jugadores deberán estar identificados con su carné universitario, tarjeta de identidad o el intranet.
5. Al llegar a la competencia, el delegado inscribirá a sus jugadores: Primera Raqueta Hombres, Segunda Raqueta Hombres, Primera Raqueta Femenina y Segunda Raqueta Femenina. En el partido de dobles, se inscribirán los dos titulares y el jugador suplente.
6. Los únicos que pueden hacer reclamos serán los 5 delegados del equipo especificados en las bases generales, este se hará en el dorso de la planilla de juego una vez finalizado el partido y hasta las 10:00p.m., el cual será resuelto al día siguiente antes de empezar el siguiente partido. Las decisiones tomadas son INAPELABLES.
7. Se dará una tolerancia de 5 minutos para que se inicien los partidos, tras los cuales se declarará WO.
8. El equipo que acumule 2 WO. en la fase eliminatoria queda descalificado del torneo y no se le asignará ningún puntaje para la clasificación general. Este inciso es aplicable para la eliminación por WO en las fases de eliminación directa.
9. El equipo que pierda por WO deberá pagar el costo del partido según se encuentra especificado en las bases generales.
10. Un partido se disputará al mejor de 03 juegos para damas y al mejor de 05 juegos para varones y dobles.
11. Se podrá pedir tiempo durante el partido sólo 01 vez por jugador o pareja (dobles), el cual tiene una duración de 01minuto.
12. El puntaje será el siguiente para cada fecha:
 - A. 2 puntos por ganar la fecha.
 - B. 1 punto por perder la fecha.
 - C. 0 puntos por W.O.
13. Los 3 primeros puestos de cada serie y el mejor segundo clasifican a la etapa semifinal y jugarán por sorteo.
14. Si al final de la etapa clasificatoria, dos equipos quedan empatados en puntos pasará el que ganó entre ellos. Si hubiera triple empate se tomará el siguiente criterio de desempate: diferencia entre partidos ganados y perdidos, diferencia de sets ganados y perdidos, mayor cantidad de puntos.
15. Los ganadores de la semifinal disputarán el 1º y 2º puesto, los perdedores el 3º y 4º puesto.

HOJA DE INCRIPCION TENIS DE MESA

Prueba por Equipos

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		

Prueba de Individuales

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		

Prueba de Dobles

PAREJA N°1

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		

PAREJA N°1

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

BASES DE VOLEIBOL MASCULINO Y FEMENINO

1. /Cada equipo podrá inscribir en la planilla de juego un máximo de 12 jugadores habilitados y un mínimo de 6 jugadores por partido.
2. /Se da la oportunidad a los equipos participantes de presentar la hoja de inscripción o planilla impresa con un máximo de 17 inscritos. Antes de iniciar el partido, dentro de los 5 minutos de tolerancia, el delegado debe resaltar como máximo 12 jugadores inscritos en la planilla (utilizando un marcador o resaltador líquido), los cuales estarán habilitados a participar activamente en el partido.
Nota: no se aceptarán planillas impresas con más de 17 jugadores inscritos o un número mayor a 12 jugadores inscritos resaltados. De darse este caso, el equipo debe presentar un nuevo formato dentro del tiempo de tolerancia definido en Bases Generales; caso contrario, se considera como Walk Over (W.O.) para el equipo infractor.
3. Los partidos podrán iniciar con un mínimo de 4 jugadores por equipo.
4. /Se jugará con las reglas vigentes de la F.I.V.B.
5. Los equipos participantes se dividirán en tres (03) grupos o series eliminatorias y jugarán entre sí según el cronograma de juegos presentado.
6. Los partidos de la serie eliminatoria se jugarán a dos (02) sets ganados de 25 puntos.
7. Para ser declarado ganador del partido en la serie eliminatoria, deberá ganar dos (02) sets consecutivos o alternados.
8. En caso de empate durante el juego de un set ganado por cada equipo en la serie eliminatoria, se jugará un tercer set a 15 puntos.
 1. En la etapa Semifinal y Final se jugará a tres (03) sets ganados, en caso de empate se jugará el quinto set a 15 puntos, con una diferencia de dos (02) puntos en cada uno.
 2. Los sets se jugarán bajo el sistema de **RALLY POINT**, con una diferencia de dos (02) puntos en cada uno.
 3. El puntaje para los partidos será:
 - A. Partido ganado: 2 puntos.
 - B. Partido perdido: 1 punto.
 - C. W.O.: 0 puntos.
 4. El equipo ganador por W.O. se le considerará 2 sets a 0 con parciales de 25– 0.
 5. En caso de empate en la clasificación de cada serie se tomará en cuenta:
 - D. Ganador del partido entre sí
 - E. Mayor diferencia de sets
 - F. Diferencia a puntos a favor
 6. Podrá haber un jugador denominado "Libero", que deberá jugar con otra camiseta de otro color que lo distinga y con otro número diferente a los demás jugadores en lista.
 7. En caso de que el sexto jugador sea el "Libero" y renuncie a esta condición para completar el cuarteto, podrá salvar el W.O. (siempre y cuando tenga el mismo color de uniforme de su equipo), pero no volverá a ser "**Libero**".

8. Cada equipo deberá estar correctamente uniformado y con la numeración respectiva, para poder tener un mejor control al momento de la rotación.
9. Cualquier punto no contemplado en las presentes bases será resuelto por el Comité Organizador.

La altura de la net para los hombres es de 2.43m. y para mujeres 2.24m.

HOJA DE INCRIPCION VOLEIBOL FEMENINO

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

Fecha: ____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO

/=HOJA DE INCRIPCION VOLEIBOL MASCULINO

N°	Apellidos y Nombre	Código
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

Fecha:____/____/____

X

FIRMA DE DELEGADO