1. **Conformación de las tribus:**

Al ingresar al instituto, cada ingresante será seleccionado para pertenecer a una tribu. Cada tribu deberá conformar su Concejo que deberá estar comprendido por:

* Cacique
* Hechicera
* 8 consejeros

1.1 Tanto el Cacique como la Hechicera de cada tribu, deberán estar cursando el 4to año correspondiente a la carrera de Educación Física y deberán ser ejemplo académico para sus indios. Esto significa que deberán ir al día con la carrera, ser compañeros, ser inspiradores de confianza, respetuosos, y un ejemplo para sus indios y futuros colegas, etc.

1.2 La elección de los ingresantes se realizara según las siguientes pautas:

* Alumnos que ya hayan sido bautizados en otra institución, respetaran dicho bautismo e ingresarán directamente a su tribu.
* El equipo subcampeón del Intertribus del año anterior, comenzará eligiendo a los ingresantes en primera instancia en ambas ramas (femenino y masculino)
* Inmediatamente seguirá el campeón. Siguiendo una secuencia de 1 varón y 1 mujer.
* Terminada la elección por parte de ambas tribus, Cacique y Hechicera de cada tribu firmará la lista de los ingresantes dando su consentimiento de buena fe.

1.3 Una vez realizada la elección, y hasta el momento en que se realice el bautismo, están permitidos los intercambios de indios seleccionados, siempre y cuando este el consentimiento de ambas tribus. Una vez realizado el bautismo, habrá 3 días hábiles para que, con consentimiento de ambos consejos, se pueda realizar un máximo de 3 cambios de indios entre cada tribu. Pasado este lapso de tiempo, **bajo ningún punto de vista se aceptará cambios de ninguna de índole.**

**2) Bautismo:**

2.1 Se realizará un trabajo mutuo y participativo de ambas tribus e indios ya bautizados. En el bautismo se permitirá que indios ya bautizados indiquen a los ingresantes, quienes tendrán los ojos vendados, destrezas físicas y de coordinación, la realización de cantos y ensuciarlos. Se prohíbe todo tipo de actitudes que comprometan la salud e integridad física de los ingresantes.

2.2 Cualquier tipo de actitud que sea vista como antideportiva o que vaya en contra de los principios del instituto y de una relación con futuros colegas, serán evaluadas en el tribunal de disciplina, conformado por:

* El rector del instituto
* El profesor Roberto Ledesma
* Cacique y Hechicera de cada tribu

1. **Reglamento General de Competencia:**

Deportes, Categorías y Puntuación:

3.1 Las disciplinas que se competirán serán:

* Atletismo
* Básquet\*
* Futbol\*
* Gimnasia
* Handball
* Hockey
* Intelectual
* Natación
* Noche Final
* Softball
* Voley\*

3.2 En los deportes de Básquet (masculino) Vóley (femenino y masculino) y Futbol (masculino) se competirán en 3 categorías:

* Menores (primero y segundo año) 10 puntos al ganador, 5 al perdedor
* Mayores (tercer y cuarto año) 10 puntos al ganador, 5 al perdedor
* Selectivo (comprendido en todos los años) 20 puntos al ganador, 10 al perdedor

3.3 Se considerará como categoría mayor al alumno dependiendo las materias que se encuentre cursando. Por ejemplo un alumno que este cursando 8 materias de segundo año y una de tercero, se considerará que el alumno está en tercer año (siendo categoría mayor).

\*No se consideraran materias homologadas.

En el caso del selectivo de los deportes: básquet, futbol y vóley, se permitirán que se repitan 2 indios de la categoría de menores y 2 de mayores.

La tribu que no se presente a competir, se le considerara el partido perdido y no se le otorgarán los puntos por participación, dando como puntuación 10-0 o 20-0 según corresponda a la categoría.

3.4 La noche final será la disciplina con mayor puntaje de todo el torneo de Intertribus, otorgando 70 puntos para el ganador y 35 para el perdedor. Finalizada la realización de la noche final y realizada la sumatoria total de los puntos, se nombrará al campeón del intertribus.

3.5 Las listas de buena fe se entregarán, por escrito, 24hs previas a la hora de inicio de partido y será firmada por parte de Cacique y Hechicera de ambas tribus. De no cumplir con lo estipulado, la tribu infractora se la sancionará con la pérdida del partido. Cada lista de buena fe estará comprendida por la cantidad de jugadores que el reglamento de cada disciplina lo disponga.

La lista de buena fe deberá estar impresa, con los nombres de los jugadores, DNI y el año en el que cursa. También deberá estar aclarado el entrenador y el/los asistente/s o encargados.

Quien no esté en la lista de buena fe que la tribu presenta, no podrá participar de la competencia bajo ningún punto de vista.

3.6 Ante la irregularidad en la presentación de los equipos en cancha detallados a continuación, se sancionará a la tribu con la pérdida del partido:

* La participación de uno o más jugadores/as que no pertenezcan a dicha categoría.
* Inclusión de un jugador que no estaba en la lista de buena fe.
* Participación de la 6ta disciplina particular (ver regla 4)
* Demora del inicio del partido por más de 15 minutos.
* Inclusión de un jugador perteneciente a la otra tribu

3.7 Se llevará una planilla oficial para cada encuentro (con observación permitida de un participante de cada tribu en la mesa de planilla) la cual deberá ser visada y firmada por los caciques y hechiceras de cada tribu dejando en claro que el resultado es el indicado. Posteriormente se realizará la suma de los puntos de todos los partidos de dicha disciplina y se volverá a firmar por parte de ambos concejos (cacique y hechicera).

3.8 Los reclamos de cualquier tribu por cualquiera de los puntos detallados en el 3.7 u otro, deberá ser informado por parte de cualquier miembro del concejo, a la planilla y a las autoridades de la otra tribu **antes de que el encuentro finalice**. Una vez finalizado el encuentro y firmado la planilla, no se permitirán reclamos de ningún tipo. El reclamo será visto y evaluado en consiguiente de finalizar el encuentro. Debe haber presente la misma cantidad de integrantes por parte de ambos concejos en todas las reuniones.

3.9 En caso de la sanción con la descalificación del equipo por cualquier causa, el partido se debe realizar de todas formas hasta la finalización de este. Por respeto tanto a los indios, como a los docentes y concejos de ambas tribus.

3.10 Cada indio tiene la posibilidad de participar en máximo **5 deportes**. Cuenta como participación estar anotado en la lista de buena fe. En caso de transgredir esta regla y superar los 5 deportes, se tomarán las medidas dichas en la regla 3.7

3.12 En caso de una mala inclusión de un competidor por cualquier regla (3.3; 3.4 y 3.6) o la participación de un indio de una tribu en la otra. Se dará como ganador a la otra tribu.

3.13 Frente a una actitud antideportiva, agresión o cualquier tipo de acción que vaya en contra del espíritu deportivo, en cualquier deporte, que requiera una expulsión directa (tarjeta roja por el árbitro) el indio será suspendido por el resto de las competencias de intertribus del corriente año.

3.14 Los horarios de disputa de los partidos se harán, según corresponda el deporte, respetando el siguiente orden:

* Menores Femenino
* Menores Masculino
* Mayores Femenino
* Mayores Masculino
* Selectivo Femenino
* Selectivo Masculino

3.15 Los indios que pueden participar son aquellos que estén en condición de regular. Exceptuando aquellos que hayan perdido dicha condición por adeudar materias del nivel secundario.

3.16 Se prohibirán todo tipo de agravios subidos de tono, o cualquier cosa que denigre a la persona por parte de jugadores, encargados, concejos, indios y quien sea que participe en las competencias o que vaya como espectador, como por ejemplo:

* “Hijo de puta”
* “La concha de tu hermana”

Se realizará una advertencia escrita en la planilla de juego en primera instancia y luego se considerará por medio del rector y el profesor Roberto Ledesma, que sanción será impuesta.

1. **Reglamento específicos:**

**4.1. Atletismo:**

Se competirán en ambas ramas en las pruebas de:

* Salto en alto
* Salto en largo
* Lanzamiento de jabalina
* Lanzamiento de bala
* 100mts (serie y final)
* 1200mts femenino
* 1500mts masculino
* Posta 4x100

4.1.1 En cada disciplina podrán participar un máximo de 3 atletas por tribu, excepto en las carreras que serán 4. La puntuación parcial de las disciplinas será la siguiente:

-Primero: 10pts.

-Segundo: 6pts.

-Tercero: 3pts.

-Cuarto: 1pt.

4.1.2 En cada rama se realizará la suma total de cada disciplina y se le dará los puntos de la competencia a la tribu que más puntos reúna. Siendo 20 puntos para el ganador y 10 para el perdedor de cada rama (femenino y masculino)

4.1.3 Para cada competencia se requerirán jueces designados por cada tribu, entre ellos:

- Cronometristas

- Jueces de largada

- Jueces de llegada

- Medidores

- Veedores

- Y otros que las circunstancias lo requieran.

**4.2 Básquet:**

Los partidos de menores y mayores de ambas ramas, se jugará con cuartos de 10 minutos sin bautismo, reloj corrido. Mientras que por otro lado los partidos de las categorías selectivas, se harán con cuartos de 10 minutos con bautismo y reloj parado. 1 time out por cuarto y 2 time out en el último.

**4.3 Futbol:**

4.3.1 Masculino:

* + - * + Menores 2 tiempos de 30’
        + Mayores 2 tiempos de 30’
        + Selectivo 2 tiempos de 35’

Se permitirán un máximo de 5 cambios por tribu, solo pudiendo realizar **UN** cambio dentro de los 5 últimos minutos de cada tiempo (sin contar lo adicionado por el árbitro)

4.3.2 Femenino:

* + - * + Selectivo 2 tiempos de 20

Se jugará en futbol 7, con cambios ilimitados solo hasta faltar 5 minutos, donde no se podrán realizar cambios.

4.3.3 Está permitido realizar **UN** cambio en los 5 minutos finales del partido a fin de que se evite “hacer tiempo”. La única excepción a esta regla es en caso de lesión grave (y si aún tienen disponible cambios para utilizar). En caso transgredir esta regla, se dará por perdido el partido ante la queja de cualquier autoridad de la tribu contraria.

* 1. **Gimnasia**

4.4.1 Modalidad: Por equipo Integrantes: 4 gimnastas. Se toman las 3 mejores notas del equipo.

* + 1. Participantes: Podrán participar únicamente alumnos actuales del I.E.S.
    2. Indumentaria:
    3. Rama Femenina: malla de Gimnasia y calza larga ó corta arriba. Peinado recogido y prolijo. Se permite maquillaje discreto.
    4. Rama Masculina: malla de Gimnasia ó Remera ajustada al cuerpo y Short suelto por arriba de la rodilla.
    5. Jurado: Integrarán la mesa evaluadora, sólo aquellos Profesores que se encuentren actualmente dictando clase de Gimnasia en el Instituto.
    6. Todos los participantes tendrán derecho a un tiempo de prueba previo a la pasada de competencia. Cada gimnasta contará con 2 saltos puntuables el cual se tomará como nota final el de puntuación más alta.
    7. En el caso de la serie de suelo, sólo tendrán una pasada (teniendo tiempo antes para practicar). La serie tendrá elementos obligatorios que deberán estar en la serie o será descontado el elemento completo. Los elementos no tienen que estar obligatoriamente ordenados en una secuencia fija, sino que cada gimnasta podrá ordenarlos a su gusto.
    8. Los puntajes serán por diferentes ramas (femenino y masculino)
    9. **Suelo (Femenino)  
       Generalidades:**
* Serie lineal
* Valor de cada ítem acrobático o gimnástico: 0.50 p
* Valor del ítem del enlace coreográfico: 0.30 c/u (en el enlace coreográfico final, mínimo 2 partes diferentes del cuerpo en contacto con el suelo).
* Cambiar el orden de los Ítems: 0.30 p
* Agregar elementos: 0.30 c/v
* Está permitido agregar pasos en releve adelante o atrás y medio giro sobre 2

Pies

* Cortar los ítems que deben ser continuados: 0.30 p
* Las amplitudes por separación de piernas son de 135 grados
* Giro de 360 grados: si falta giro, no está́ el ítem. Se debe definir la posición de la pierna libre.
* Vertical rol – apoyo de manos para levantarse : 0.50 p
* Deducciones generales y especificas del código de puntuación
* Si realiza correctamente los elementos de la serie el valor de partida (nota D) será́ de 10.00 p
  + 1. **Salto (Femenino)**
* 1 solo salto (en caso de salto nulo, puede intentar una segunda vez y tiene una deducción de 3.00 p)
* Se realizan las deducciones desde 10.00 p y se obtiene la nota final
  + 1. **Deducciones específicas**

Recepción sentada: 1.00 p

Vertical rol: 4.00 p

Rol adelante: 5.00 p

* Apoyo prolongado: 0.10-0.30-0.50 p
* Recepción piernas flexionadas: 0.10-0.30-0.50 p
* Recepción piernas separadas: 0.10-0.30 p
* Cuerpo rotado en el 2do. Vuelo: 0.10-0.30 p
* Apoyo de 1 mano: 2.00 p
* Dinamismo: 0.10-0.30-0.50
* Deducciones generales y especificas del código de puntuación
  + 1. **Suelo (Masculino)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **1.00 0.50** | - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - No terminar el rondo de frente a su inicio: h, 0.50 |
| **2** | **1.00 0.30** | - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Falta de amplitud en el rol volado: h. 0.30 |
| **3** | **1.00** | - No pasar por el eje vertical en la medialuna: h. 0.30 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 |
| **4** | **1.20** | - Intento de vertical sin lograrla, cada vez h. 0.50 - Rol c/ brazos flexionados: h. 0.50 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 |
| **5** | **0.30** | - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 |
| **6** | **1.50** | - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/ C.P. |
| **7** | **1.20** | - Mantener la paloma menos de 2”: 0.30 - No Mantener la paloma 0.50 - Intento de paloma sin lograrla, cada vez 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 |
| **8** | **1.50 0.50** | - Falta de amplitud en el mortero: h. 0.30 - Falta de continuidad y ritmo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/ C.P. |

Las series de competencia podran ser armadas ordenando las diferentes secuencias en forma personal para cada competidor. Las partes no podran ser desglosadas en su composicion interna.

* + 1. **Salto (Masculino)**
* 1er Pasada: Rango por fuera con el cajón colocado de manera longitudinal.
* 2da Pasada: Mortero (cajón transversal)

4.4.15 Generalidades

**- 1º Vuelo:** - Falta de extensión del cuerpo: h. 0.30 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50

**-** **2º Vuelo:** - Falta de rechazo: h. 0.30 - Brazos flexionados: h. 0.50 - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50

**- Recepción:** - Errores posturales y/o técnicos cada vez: h. 0.50 - Errores en la posición final de firmes: s/C.d.P

**4.5 Handball:**

Se jugará en ambos casos en dos tiempos de 20’ con un descanso de 7’

Lista de 14 jugadores.

**4.6 Hockey**

Se jugará en cancha oficial y en dos tiempos de 20’ con dos descansos cortos de 2’ y un descanso largo de 5’.

Con arquero que deberá tener las protecciones adecuadas para atajar.

**4.7 Intelectuales**

En esta competencia se medirán 4 indios por tribus (pertenecientes obligatoriamente uno a cada año de cursado) en preguntas sobre el área pedagógica y específica de la carrera. Un grupo de docentes previamente pactarán las preguntas que se formularán de manera oral.

4.7.1 Comienza la competencia con un sorteo para designar que tribu arranca. Cada pregunta debe decirse de que año es y se le hace al indio de cada año. Éste puede consultar con sus compañeros antes de dar una respuesta final. Hay un tiempo de 1 minuto para pensar y consultar antes de dar la respuesta final.

4.7.2 Se realizarán 10 preguntas en total a modo bolillero de un total superior a 100 preguntas. Todas las preguntas tienen opciones. La tribu a la que se le hace la pregunta puede pedir las opciones o no.

Puntuación:

- Respuesta correcta sin opciones---------------- 2pts

-Respuesta correcta con opciones --------------- 1 pt

-Respuesta incorrecta ------------------------------- 0 pt

La tribu que sume más puntos será la ganadora. La puntuación es de 20 puntos para el ganador y 10 para el perdedor.

4.7.3 En caso de haber un empate luego de las 10 preguntas, se hará una pregunta a cada tribu hasta el momento en que se logre romper la igualdad.

4.7.4 Los temas que se tratarán en las preguntas, deberán ser definidas con una semana de anticipación.

**4.8 Natación**

Se competirá en ambas ramas en carreras de 4 participantes (dos por cada tribu) en las siguientes modalidades:

* 50mts libre
* 100mts libre
* 100mts combinado
* 4x50mts libre mixto (2 varones y 2 mujeres)

4.8.1 Las puntuaciones de las carreras y la tribu ganadora se realizaran de la misma forma descripta en las reglas 4.1.2 y 4.1.3

**4.9 Softball**

Se competirá en ambas ramas bajo el reglamento de cadetes:

* Se competirán en 7 períodos con el cambio ante 3 outs del equipo en campo.

4.9.1 Ante alguna de las siguientes situaciones, se dará por finalizado el encuentro, dándole la victoria al equipo que mantenga la ventaja:

* Una diferencia de 10 carreras en el 3er período.
* Una diferencia de 8 carrearas al en el 4to período.
* Una diferencia de 7 carreras al en el 5to período.
  1. **Voley**

Se competirá:

* Menores y mayores a 21 muere y tiebreak a 15 con diferencia de 2 pts
* Selectivo al mejor de 3 con diferencia de 2 pts en todos los sets.
* 14 jugadores en lista de buena fe si se tienen 2 líberos.
  + 1. 12 jugadores en la lista de buena fe si se tiene un solo líbero.

**4.11 Noche Final**

Deberá ser una presentación temática, que no dure menos de 5’ ni más de 15’. Junto a la mesa de control, se situarán un miembro de cada tribu para colaborar con el control del tiempo en escena. La participación de los integrantes no tiene máximo pero sí un mínimo de 10 integrantes.

4.11.1 Para la puntuación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

* Temática escogida
* Música
* Coreografía
* Ritmo
* Vestuario
* Coordinación
* Expresión corporal
* Destrezas
* Originalidad

Ambas tribus presentaran 5 temáticas cada una, luego se presentaran las 10 temáticas ante Alfonsina Rama y el Rector, quienes seleccionaran 3 posibles temática para cada tribu. Cada tribu escogerá una temática para trabajar en su presentación de la noche final.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tribu Churo Tribu Huayna