



“FEDEK LA FRONTERA 2007”

**Festival Deportivo de
Estudiantes de Kinesiología**



INDICE

I. BASES GENERALES	
A. Objetivos Generales.....	4
B. Inscripciones.....	4
C. Comisión Técnica y de Disciplina.....	5
D. Consideraciones Generales.....	6
E. Conformación de delegaciones para participar en deportes individuales y colectivos.....	6
II. ASPECTOS TÉCNICOS Y ADMINISTRATIVOS	
Reunión previa.....	8
III. CUPOS POR DEPORTES	
Deportes Equipo.....	9
Deportes Individuales.....	9
Cupo por competidor.....	10
IV. BASES POR DISCIPLINA	
1. Fútbol varones.....	11
Bases y Reglamento.....	11
Sistema de Competencia.....	11
Control de los partidos.....	12
Aspectos específicos.....	12
2. Futbolito damas.....	14
Bases y Reglamento.....	14
Sistema de Competencia.....	14
Control de los partidos.....	15
Aspectos específicos.....	15
3. Básquetbol damas y varones.....	17
Bases y Reglamento.....	17
Sistema de Competencia.....	17
Control de los partidos.....	18
Aspectos específicos.....	19
4. Voleybol damas y varones.....	20
Bases y Reglamento.....	20
Sistema de Competencia.....	20
Control de los partidos.....	21
Aspectos específicos.....	21
5. Handball damas y varones.....	23
Bases y Reglamento.....	23
Sistema de Competencia.....	24
Control de los partidos.....	24
Aspectos específicos.....	25
6. Tenis de mesa damas y varones.....	26
Bases y Reglamento.....	26
Sistema de Competencia.....	26
Control de los partidos.....	27
Aspectos específicos.....	27
7. Tenis damas y varones.....	28
Bases y Reglamento.....	28

	Sistema de Competencia.....	28
	Control de los partidos.....	29
	Aspectos específicos.....	29
8.	Ajedrez damas y varones.....	30
	Bases y Reglamento.....	30
	Sistema de Competencia.....	30
	Control de los partidos.....	31
	Aspectos específicos.....	31
9.	Atletismo y cross country.....	32
	Bases y Reglamento.....	32
	Aspectos específicos.....	32
	Cross country.....	34
	Bases y reglamentos.....	34
	Aspectos específicos.....	34

I. BASES GENERALES

A. Objetivos Generales:

1. Posibilitar la integración de los estudiantes de las Universidades que impartan Kinesiología, a través de la actividad deportiva, estableciendo lazos de amistad y confraternidad entre ellos.
2. Incentivar la práctica sistemática de las actividades educativas y deportivas, como una forma de mejorar la calidad de vida de los estudiantes.

B. Inscripciones:

1. Las instituciones participantes sólo podrán inscribir estudiantes matriculados en el segundo semestre del año 2007. Para estos efectos, se considera alumno regular, a quien tenga matrícula oficial y vigente en la universidad que representa al momento del evento y éste cursando un plan de estudios conducente al grado de kinesiólogo o Licenciado en Kinesiología
2. Para el caso de los alumnos que estén en proceso de titulación o egresados, será la respectiva Universidad la que deberá acreditar, vía documento oficial, esta condición, estableciendo la fecha de egreso. Los alumnos que estén en esta condición, podrán representar a su institución por un plazo máximo de dos años.
3. Los alumnos que se hayan titulado durante el mismo año de la competencia, antes de la fecha de inicio de ésta, estarán habilitados para participar. Sin embargo, esta condición deberá ser acreditada, únicamente con la **presentación del certificado de título respectivo o fotocopia legalizada de este**, extendido por la institución a la que representa.
4. Los alumnos inscritos deben tener una edad correspondiente entre 17 años y 35 años. Al respecto se considerará

Año torneo	Año Nacimiento
2007	Haber nacido entre el 1° de Enero de 1972 y el 31 de Diciembre de 1990

5. Las inscripciones para el campeonato deberá efectuarse con el documento original, sin enmiendas ni correcciones, en el formato establecido por los organizadores (**Documento anexo**), incluyendo los siguientes antecedentes para cada uno de los deportistas:
 - a. Nombre completo
 - b. Número de carné de identidad
 - c. Numero de matrícula
 - d. Fecha de nacimiento
 - e. Calidad de alumno
 - f. Nacionalidad
 - g. Deportes en los que oarticipará
6. En la reunión técnica (**Se especifica en punto C.**), las instituciones deberán ratificar, de entre los inscritos en la nomina general, los nombres de sus deportistas, y el número establecido en las bases específicas de cada disciplina.
7. En el caso de recibirse denuncias fundadas posteriormente al campeonato y por escrito al supervisor del mismo, acerca de inscripciones fraudulentas, éste deberá

remitir los antecedentes al organizador del encuentro, para la posterior investigación de la situación. En consecuencia, la Universidad sujeta a acusación, se responsabiliza de la participación deportiva del estudiante cuestionado, asumiendo las sanciones deportivas que para estos efectos se contemplen.

8. Las nóminas de alumnos participantes, deberán ser firmadas por la autoridad correspondiente, Director de Carrera o Rector de la Universidad en nómina oficial, que acredita la condición de alumno regular

C. Comisión Técnica y de Disciplina:

1. En la fase inicial del torneo se establecerá una Comisión Técnica y de Disciplina (CTD), la que estará integrada por las siguientes personas:
 - a. Un integrante de la Asociación Nacional de Estudiantes de Kinesiología (ANEK) o representante designado por este cuerpo, quién la presidirá, en calidad de supervisor del campeonato.
 - b. Representantes de la comisión organizadora.
 - c. Un representante de las instituciones que se encuentran participando.
 La CTD tiene a su cargo las siguientes tareas:
 - a. Revisión de las nóminas oficiales de cada institución, para acreditar los deportistas participantes.
 - b. Constatar la identidad de todos los deportistas, a través de los respectivos documentos definidos para la acreditación
 - c. Fijar y conducir una reunión donde participen todos los técnicos de los equipos presentes, a objeto de recibir sus comentarios
2. Para los efectos de las letras a. y b, será obligación de los Jefes de Delegación la presentación de los documentos establecidos en el siguiente cuadro.

Acreditación de deportistas participantes en los campeonatos Nacionales

Para validar la participación de los deportistas inscritos en las nóminas oficiales de cada Universidad, se deberá cumplir, obligatoriamente, con la presentación de los siguientes documentos oficiales:

- Nómina con formato establecido (*anexo*)
- Presentación de cada uno de ellos, del carné de identidad o credencial universitaria.
- En ocasiones de extravíos recientes, podrá también ser validada, la presentación del documento entregado por el registro civil, cuando se está tramitando su obtención. Este documento tiene foto y todos los datos requeridos para participar.
- Podrá ser considerado como último elemento de identidad provisorio a la presentación de otro documento entre los validos, para la toma de decisiones, la presentación de credencial Universitaria o pase escolar, en buenas condiciones, con foto y debe corresponder al año en que se realiza el campeonato.

Si alguna entidad no cumpliera con las disposiciones precedentes, La CTD evaluará la situación y tomará una decisión con respecto a su participación.

3. Iniciado el torneo la citada comisión deberá velar por el cumplimiento de toda la reglamentación vigente, efectuando una supervisión de las actividades y resolviendo sobre cualquier problema que se suscite.
4. Cualquier reclamo o apelación ante esta comisión, deberá ser formulada por el representante de una delegación, en un plazo no superior a las cuatro horas de la finalización de la prueba o partido que le diera origen.
5. La comisión tendrá la obligación de emitir un fallo, dirigido al jefe de la delegación afectada, sobre la materia sometida a su consideración, a lo menos una hora de la fecha o etapa siguiente.

Los fallos de la comisión Técnica y de Disciplina serán definitivo e inapelables, aún cuando se resolvieran por simple mayoría.

6. Finalizado el campeonato, La CTD deberá elevar a través de su presidente, un informe a ANEK, incluyendo resultados y situaciones más importante durante el certamen, independiente de aquel que presentará la entidad organizadora.
7. Además informará de los acuerdos y normas técnicas específicas que incidan en los reglamentos del campeonato, propuestas por la mayoría de los técnicos, para que su factibilidad pueda ser contemplada en próximos encuentros.

D. Consideraciones generales:

1. Estado de salud de los participantes
 - 1.1 Será de responsabilidad de cada institución que participe en el evento, desligando a ANEK e institución organizadora de toda responsabilidad.
 - 1.2 La entidad organizadora otorga la atención de primeros auxilios a cualquier deportista que sufra una lesión en el transcurso del campeonato. Para tal efecto, podrá hacer uso del seguro escolar al que tienen acceso todas las universidades tradicionales
 - 1.3 Todo tratamiento médico posterior será de responsabilidad de la institución a la que pertenece cada estudiante.
2. Aspectos administrativos
 - 2.1 Cada representante de Delegación será responsable ante la organización y ANEK de la corrección y comportamiento de sus técnicos y deportistas, siendo su obligación prestar la colaboración que se le solicite, además de hacer cumplir las normas e instrucciones impartidas.

E. Conformación de delegaciones para participar en deportes individuales y colectivos.

Deportes individuales (por género):

- Ajedrez: 24 cupos.
- Tenis: 24 cupos.
- Tenis de mesa: 24 cupos.

Deportes Colectivos (por género):

- Atletismo: 12 equipos con 14 cupos cada uno

- Básquetbol: 24 cupos
- Fútbol/futbolito: 32 cupos
- Hándbol: 24 cupos
- Voleibol: 24 cupos

II. ASPECTOS TÉCNICOS Y ADMINISTRATIVOS

Reunión previa:

1. Antes del inicio se efectuará una reunión a la que concurrirán los jefes de los equipos de cada Universidad (con derecho a voz y voto) y optativamente los técnicos (uno por cada Universidad con derecho a voz); esta reunión será presidida por la persona que la Universidad organizadora designe.
2. En esta reunión se dará a conocer los programas generales del Campeonato, así como las pautas especiales y posibles variables de último momento.
3. Se entregarán en esta reunión por escrito:
 - 3.1 Horarios de movilización e itinerario de este medio de transporte
 - 3.2 “Menú” y horarios de las comidas, así como el lugar donde se servirán.
 - 3.3 Un esquema de distribución del o los recintos que se usarán, indicando claramente: ubicación para público, deportistas, técnicos, autoridades (Jefes de delegación), prensa, etc.; así como espacios de ingreso salidas, servicios higiénicos, camarines, cafetería, etc.
 - 3.4 Un esquema que indique claramente el formato que se usará en la ceremonia inaugural y de clausura: ingreso, salidas, ubicaciones de delegaciones, banderas, banda de músicos, etc.
 - 3.5 El programa de la ceremonia inaugural, indicando con exactitud los horarios en que desarrollará.
 - 3.6 La programación oficial de partidos o desarrollo de pruebas según corresponda.
 - 3.7 Se informara cualquier otra información que parezca pertinente: programas sociales, turísticos y en especial lugares de hospitales, enfermerías o postas de primeros auxilios y la forma de proceder en caso de accidente.
 - 3.8 Se elegirá a los representantes que constituirán la Comisión Técnica y de Disciplina del Campeonato (ver puntos anteriores).

III.- CUPOS POR DEPORTES

		Cupos	Jugadores
1	Fútbol varones	32	16
2	Futbolito damas	32	14
3	Básquetbol varones	24	10
4	Básquetbol damas	24	10
5	Voleybol varones	24	12
6	Voleybol damas	24	12
7	Básquetbol varones	24	10
8	Básquetbol damas	24	10
9	Handbol varones	24	14
10	Handbol damas	24	14
11	Tenis varones	24	1
12	Tenis damas	24	1
13	Tenis de mesa varones	24	1
14	Tenis de mesa damas	24	1
15	Ajedrez	24	1
16	Cross country	24	1
17	Atletismo	14	12

Deportes por Equipos

- Fútbol varones
- Futbolito damas
- Básquetbol varones
- Básquetbol damas
- Voleibol varones
- Voleibol damas
- Básquetbol varones
- Básquetbol damas
- Handball varones
- Handball damas

Deportes Individuales

- Tenis varones
- Tenis damas
- Tenis de Mesa varones
- Tenis de Mesa damas
- Ajedrez damas
- Ajedrez varones

Estos deportes se jugarán modalidad single y el modelo de fixture es por eliminación directa. Se designa 1 cupo por universidad, si al final del proceso de inscripción quedan cupos, se abre la posibilidad de un segundo cupo por universidad, si

ocurriese que los segundos cupos exceden los cupos disponibles se determinarán por sorteo.

Cross Country

Este deporte consta de una sola prueba, pero las posiciones se determinan por género. Los cupos establecidos pueden aumentar, pero lo oficial es lo que establece la tabla. Respecto a los cupos disponibles, se aplicará el mismo método que el deporte individual.

Atletismo

Para este deporte se cuenta con catorce (14) cupos por universidad (un equipo por sede de universidad) que puede tener un máximo de 12 personas. Hombres y mujeres por separado.

DAMAS

100 metros planos
400 metros planos
2000 metros planos
L. Bala (4 kg.)
Salto Largo
Relevo combinado

VARONES

100 metros planos
400 metros planos
2000 metros planos
L. Bala (6 kg.)
Salto Largo
Relevo combinado

(Para mayor información ver bases de atletismo)

Cupo por competidor

Esta determinación pretende regular la compatibilidad de participación de un mismo competidor en distintos deportes. El competidor que este inscrito en más de 1 deporte siempre corre el riesgo de tope, lo cuál se tratará de minimizar. Se establece un máximo de 3 deportes por inscripción.

IV.- BASES POR DISCIPLINA

1. Fútbol Varones

BASES Y REGLAMENTO

- A. Participarán 32 equipos varones. Se podrá inscribir en esta Disciplina la cantidad de 16 jugadores, un Técnico y un Jefe de Delegación de Fútbol (18 personas).
- B. Cada equipo deberá inscribir previamente a sus deportistas, con su nombre completo, a su director técnico (si existe) y un capitán.
- C. Solamente los deportistas inscritos en la planilla oficial podrán ingresar al campo de juego cuando corresponda.
- D. Un jugador inscrito por un equipo no podrá participar por ningún motivo en representación de otro equipo inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación el plantel al cual está reforzando el jugador, perderá los puntos ganados en el encuentro en el cual se cometió la falta.
- E. Los participantes deberán ingresar al campo de juego debidamente uniformados. Short de un mismo color, camisetas con números visibles e igualmente estas del mismo color.
- F. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva.
- G. Los equipos deberán presentarse al llamado del juez con un mínimo de 11 jugadores en cancha, independiente del número inscrito en la planilla. Por lo tanto, siempre deben inscribir a todos sus jugadores en el inicio de la fecha.
- H. Cada tiempo durará 30 minutos, mas los adicionales que el árbitro piense correspondan, más 10 minutos de descanso.
- I. Las tarjetas amarillas son acumulativas, con dos tarjetas amarillas el jugador queda automáticamente suspendido para el siguiente partido.
- J. Se podrá realizar 3 cambios, mas el arquero, durante el transcurso del partido.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 32 equipos:

- 8 grupos (A, B, C, D, E, F, G y H) de 4 equipos cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 equipos.

2° Fase: 16 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 8 equipos:

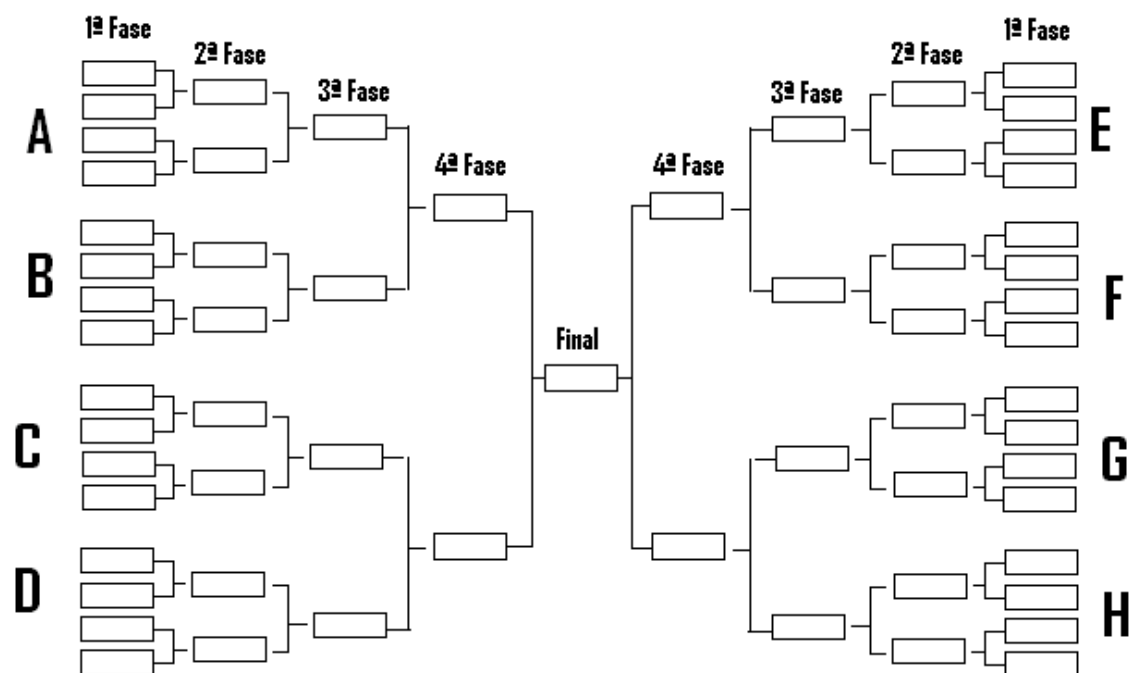
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.

4º Fase: 4 equipos:

- Del equipo ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el ganador del grupo G o H.

Final:

- Equipo Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- El control estará a cargo de 3 árbitros.
- Se recepcionara inscripción de equipos con nómina de jugadores(as), 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante comisión encargada.
- Entregar planilla de juego correspondiente a cada equipo al finalizar partido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- Cada equipo deberá presentar al menos 11 jugadores inscritos en planilla oficial.
- Todos los jugadores deberán presentarse con mismo uniforme de juego.
- Los encuentros tendrán una duración de 30 minutos por lado, más 10 minutos de descanso, cronometrados.
- Los equipos deberán estar disponibles para jugar a la hora fijada según programación.

- E. En caso de no presentarse a jugar, el equipo perderá por no presentación, ganando el equipo rival. El equipo perdedor queda automáticamente eliminado del campeonato.
- F. Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.
- G. En caso de empate, el partido al finalizar tiempo normal de juego, se jugarán 10 minutos adicionales por lado. De persistir el empate se lanzarán 5 penales.

2. Futbolito Damas

BASES Y REGLAMENTO

- A. Participarán 32 equipos damas. Se podrá inscribir en esta Disciplina la cantidad de 12 jugadoras, un Técnico y un Jefe de Delegación de Fútbol (14 personas).
- B. Cada equipo deberá inscribir previamente a sus deportistas, con su nombre completo, a su director técnico (si existe) y un capitán.
- C. Solamente las deportistas inscritas en la planilla oficial podrán ingresar al campo de juego cuando corresponda.
- D. Una jugadora inscrita por un equipo no podrá participar por ningún motivo en representación de otro equipo inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación el plantel al cual está reforzando el jugador, perderá los puntos ganados en el encuentro en el cual se cometió la falta.
- E. Las participantes deberán ingresar al campo de juego debidamente uniformadas. Short de un mismo color, camisetas con números visibles e igualmente estas del mismo color.
- F. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- G. Los equipos deberán presentarse al llamado del juez con un mínimo de 7 jugadoras en cancha, independiente del número inscrito en la planilla. Por lo tanto, siempre deben inscribir a todas sus jugadoras en el inicio de la fecha.
- H. Cada tiempo durará 20 minutos, mas los adicionales que el árbitro piense correspondan, más 8 minutos de descanso.
- I. Las tarjetas amarillas son acumulativas, con dos tarjetas amarillas el jugador queda automáticamente suspendido para el siguiente partido.
- J. Los goles serán validos con disparos de mitad de cancha hacia delante.
- K. No hay límite de cambios durante el transcurso del partido.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 32 equipos:

- 8 grupos (A, B, C, D, E, F, G y H) de 4 equipos cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 equipos.

2° Fase: 16 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 8 equipos:

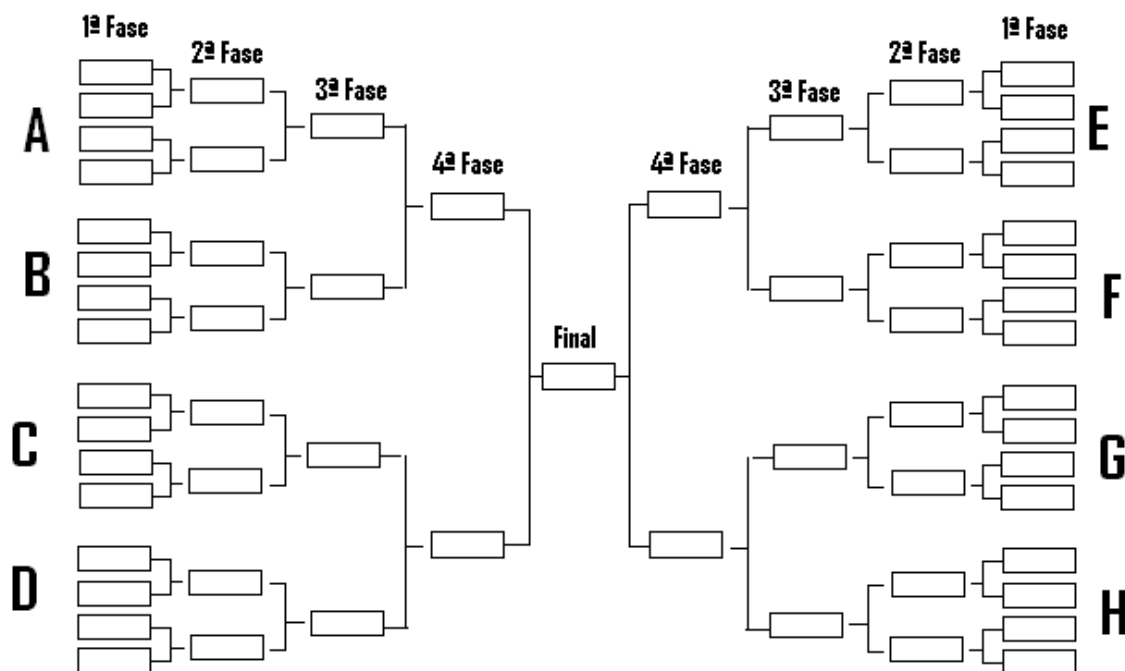
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.

4º Fase: 4 equipos:

- Del equipo ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el ganador del grupo G o H.

Final:

- Equipo Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- El control estará a cargo de 1 árbitros.
- Se recepcionara inscripción de equipos con nómina de jugadores(as), 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante comisión encargada.
- Entregar planilla de juego correspondiente a cada equipo al finalizar partido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- Cada equipo deberá presentar al menos 7 jugadoras inscritas en planilla oficial.
- Todas las jugadoras deberán presentarse con mismo uniforme de juego.
- Los encuentros tendrán una duración de 20 minutos por lado, más 8 minutos de descanso, cronometrados.
- Los equipos deberán estar disponibles para jugar a la hora fijada según programación.

- E. En caso de no presentarse a jugar, el equipo perderá por no presentación, ganando el equipo rival. El equipo perdedor queda automáticamente eliminado del campeonato.
- F. Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.
- G. En caso de empate, el partido al finalizar tiempo normal de juego, se jugarán 5 minutos adicionales por lado. De persistir el empate se lanzarán 5 penales.

3. Básquetbol Varones y Damas

BASES Y REGLAMENTO

- L. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 10 jugadores.
- M. Cada equipo deberá inscribir previamente a sus deportistas, con su nombre completo, a su director técnico (si existe) y un capitán (12 personas).
- N. Solamente los deportistas inscritos en la planilla oficial podrán ingresar al campo de juego cuando corresponda.
- O. Un jugador inscrito por un equipo no podrá participar por ningún motivo en representación de otro equipo inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación el plantel al cual está reforzando el jugador, perderá los puntos ganados en el encuentro en el cual se cometió la falta.
- P. Los participantes deberán ingresar al campo de juego debidamente uniformados. Short de un mismo color, camisetas con números visibles e igualmente estas del mismo color.
- Q. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- R. Los equipos deberán presentarse al llamado del juez con un mínimo de 5 jugadores en cancha, independiente del número inscrito en la planilla. Por lo tanto, siempre deben inscribir a todos sus jugadores en el inicio de la fecha.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 equipos cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 equipos.

2° Fase: 12 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 6 equipos:

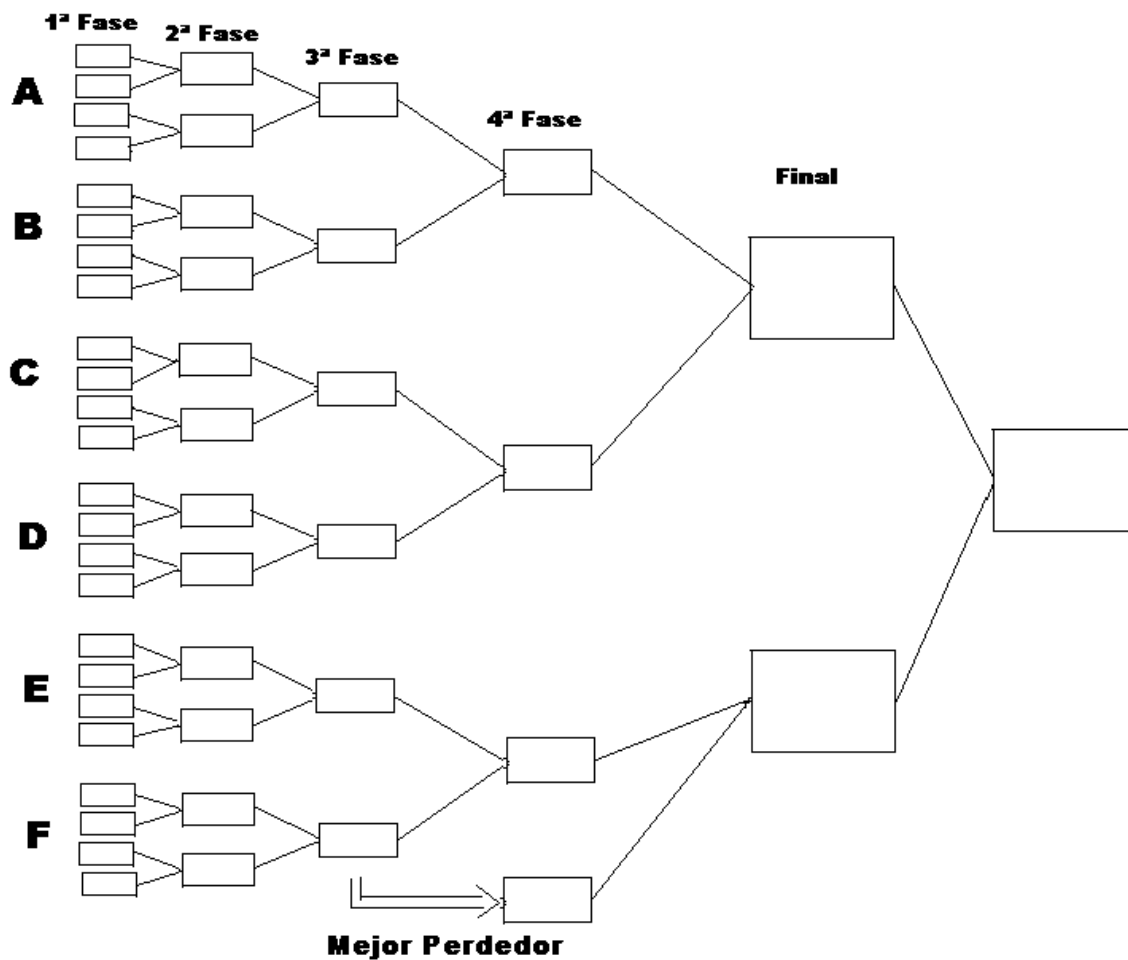
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del equipo ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Equipo Campeón del campeonato.



CONTROL DE LOS PARTIDOS

- El control estará a cargo de Árbitros y Oficiales de Mesa de Control.
- Se recepcionara inscripción de equipos con nómina de jugadores(as), 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.
- Entregar planilla de juego correspondiente a cada equipo al finalizar partido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- A. Cada equipo deberá presentar al menos 5 jugadores(as) inscritos en planilla oficial.
- B. Todos(as) los(as) jugadores(as) deberán presentarse con mismo uniforme de juego.
- C. Los encuentros tendrán una duración de dos tiempos de 20 minutos por lado (Varón) y 15 minutos por lado (Dama), cronometrados.
- D. Los equipos podrán solicitar 2 minutos en el primer tiempo y 3 minutos en el segundo.
- E. Los equipos deberán estar disponibles para jugar a la hora fijada según programación.
- F. En caso de no presentarse a jugar, el equipo perderá por no presentación, ganando el equipo rival. El equipo perdedor queda automáticamente eliminado del campeonato.
- G. Se esperará un máximo de 10 minutos una vez empezada la hora fijada por programación.
- H. En caso de empate de partido al finalizar tiempo normal de juego, se jugarán 5 minutos adicionales o cuantas veces sean necesarios hasta obtener un equipo ganador.

4. Voleybol Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- A. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 12 jugadores.
- B. Cada equipo deberá inscribir previamente a sus deportistas, con su nombre completo, a su director técnico (si existe) y un capitán.
- C. Solamente los deportistas inscritos en la planilla oficial podrán ingresar al campo de juego cuando corresponda.
- D. Un jugador inscrito por un equipo no podrá participar por ningún motivo en representación de otro equipo inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación el plantel al cual está reforzando el jugador, perderá los puntos ganados en el encuentro en el cual se cometió la falta.
- E. Los participantes deberán ingresar al campo de juego debidamente uniformados. Short de un mismo color, camisetas con números visibles e igualmente estas del mismo color.
- F. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- G. Los equipos deberán presentarse al llamado del juez con un mínimo de 6 jugadores en cancha, independiente del número inscrito en la planilla. Por lo tanto, siempre deben inscribir a todos sus jugadores en el inicio de la fecha.
- H. Se jugara al mejor de 3 set de 15 puntos cada uno (Damas y Varones).
- I. Solo la final se jugara a los 21 puntos, igualmente al mejor de tres set.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 equipos cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 equipos.

2° Fase: 12 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 6 equipos:

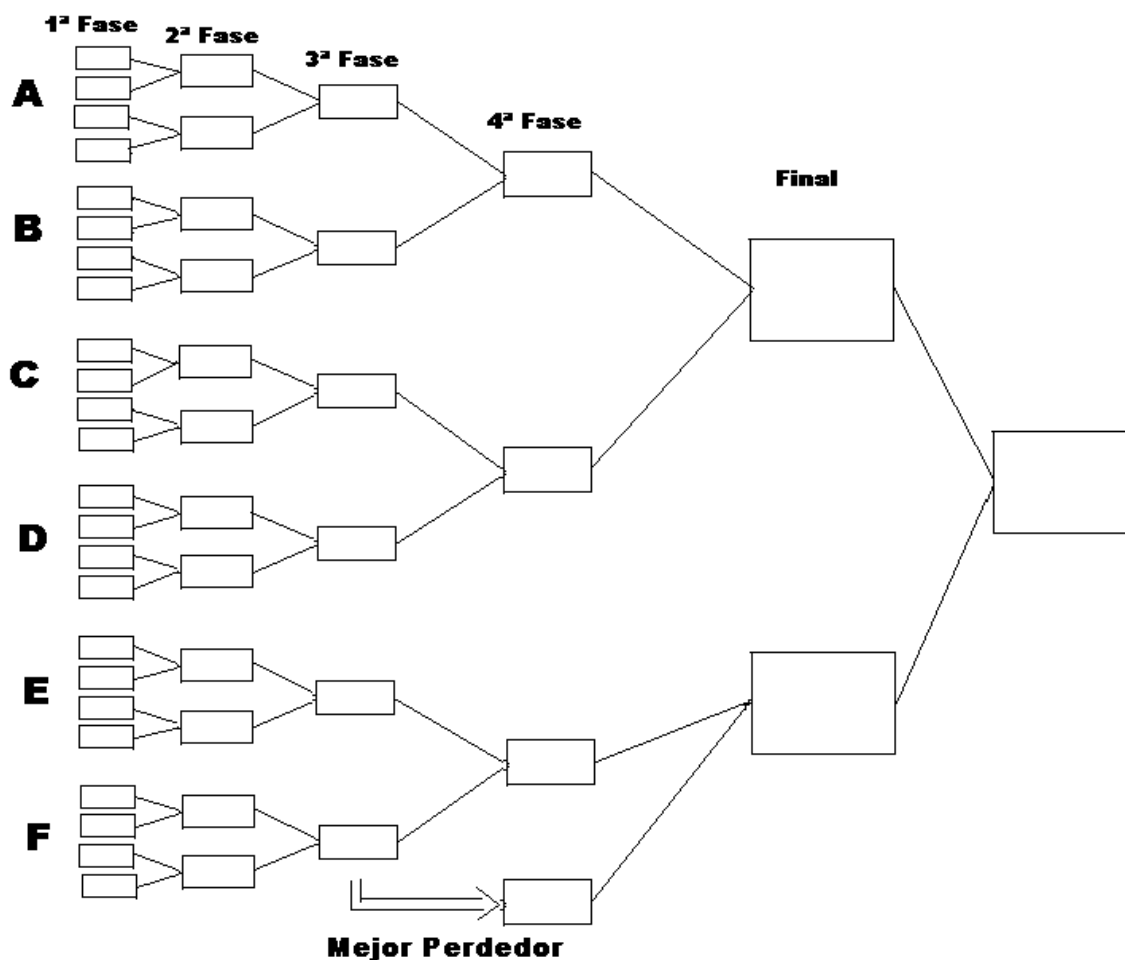
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del equipo ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Equipo Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- El control estará a cargo de Árbitros y Oficiales de Mesa de Control.
- Se recepcionara inscripción de equipos con nómina de jugadores(as), 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.
- Entregar planilla de juego correspondiente a cada equipo al finalizar partido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

4.1.- De los Encuentros:

- Cada equipo deberá presentar al menos 6 jugadores(as) inscritos en planilla oficial.
- Todos(as) los(as) jugadores(as) deberán presentarse con mismo uniforme de juego.
- Los equipos podrán solicitar hasta 3 minutos por set.

- D. Los equipos deberán estar disponibles para jugar a la hora fijada según programación.
- E. En caso de no presentarse a jugar, el equipo perderá por no presentación, ganando el equipo rival. El equipo perdedor quedara automáticamente eliminado del campeonato.
- F. Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.
- G. Se debe ganar por un mínimo de dos puntos.

5. Handball Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- S. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 14 jugadores.
- T. Cada equipo deberá inscribir previamente a sus deportistas, con su nombre completo, a su director técnico (si existe) y un capitán.
- U. Solamente los deportistas inscritos en la planilla oficial podrán ingresar al campo de juego cuando corresponda.
- V. Un jugador inscrito por un equipo no podrá participar por ningún motivo en representación de otro equipo inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación el plantel al cual está reforzando el jugador, perderá los puntos ganados en el encuentro en el cual se cometió la falta.
- W. Los participantes deberán ingresar al campo de juego debidamente uniformados. Short de un mismo color, camisetas con números visibles e igualmente estas del mismo color.
- X. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- Y. Los equipos deberán presentarse al llamado del juez con un mínimo de 7 jugadores en cancha, independiente del número inscrito en la planilla. Por lo tanto, siempre deben inscribir a todos sus jugadores en el inicio de la fecha.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 equipos cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 equipos.

2° Fase: 12 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 6 equipos:

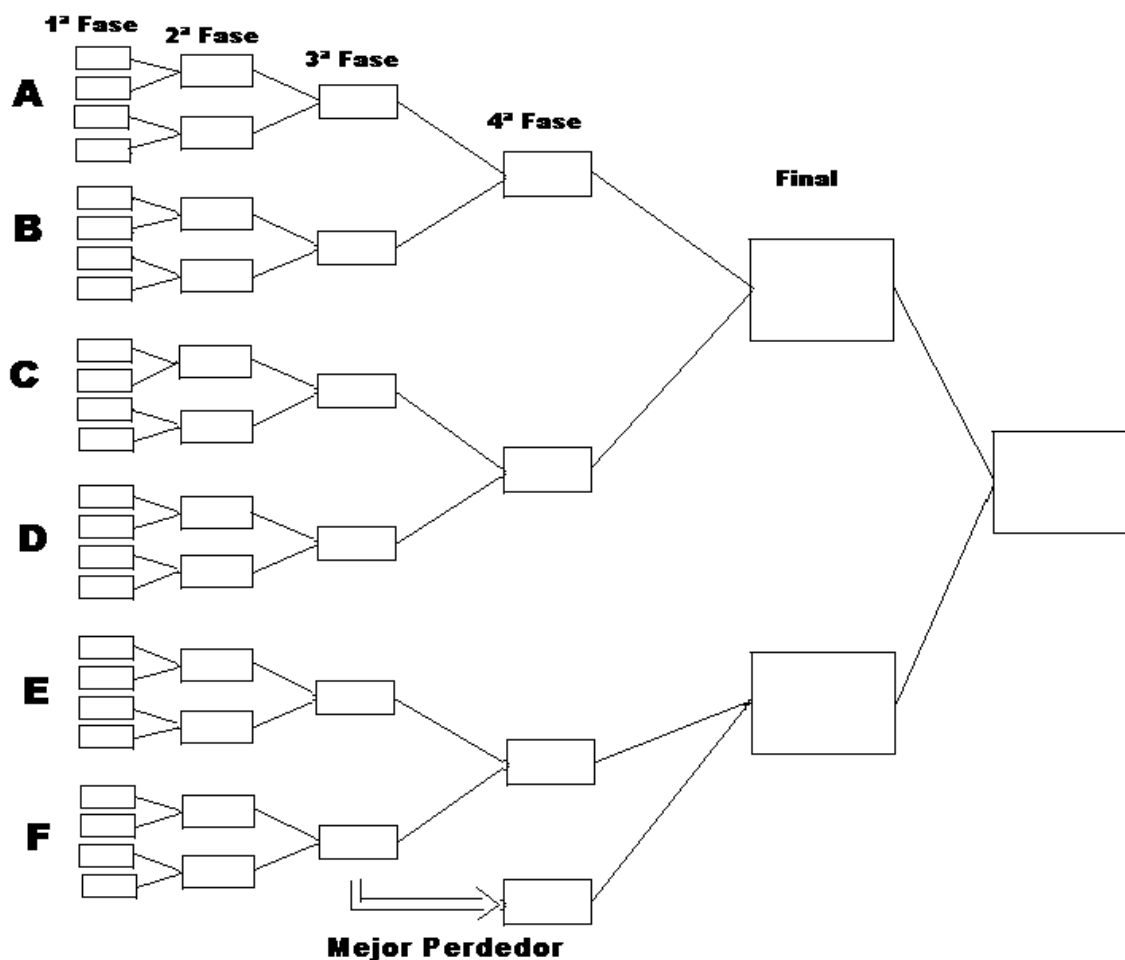
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del equipo ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Equipo Campeón del campeonato.



CONTROL DE LOS PARTIDOS

- El control estará a cargo de Árbitros y Oficiales de Mesa de Control.
- Se recepcionara inscripción de equipos con nómina de jugadores(as), 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.
- Entregar planilla de juego correspondiente a cada equipo al finalizar partido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- A. Cada equipo deberá presentar al menos 7 jugadores(as) inscritos en planilla oficial.
- B. Todos(as) los(as) jugadores(as) deberán presentarse con mismo uniforme de juego.
- C. Los encuentros tendrán una duración de 20 minutos por lado (Varón) y 15 minutos por lado (Dama), cronometrados.
- D. Los equipos podrán solicitar 2 minutos en el primer tiempo y 3 minutos en el segundo.
- E. Los equipos deberán estar disponibles para jugar a la hora fijada según programación.
- F. En caso de no presentarse a jugar, el equipo perderá por no presentación, ganando el equipo rival. El equipo perdedor quedará automáticamente eliminado del campeonato.
- G. Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.
- H. En caso de terminar un partido empatado se jugará una prórroga de 2 tiempos de 5 minutos invirtiendo campo. Si persiste el empate se ejecutará un penal por cada equipo hasta definir. No obstante lo anterior, el máximo de lanzamientos penales por equipo será de 12.

6. Tenis de Mesa Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- A. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 1 jugador.
- B. Cada jugador deberá inscribirse previamente, con su nombre completo y a su entrenador (si existe).
- C. Un jugador, representante de una universidad, no podrá participar por ningún motivo en representación de otra universidad, inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación, será descalificado inmediatamente y no podrá seguir participando en el campeonato.
- D. Cada participante deberá ingresar debidamente uniformado.
- E. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- F. El deportista deberá presentarse al llamado del juez, para comenzar el partido.
- G. Los partidos serán jugados al mejor de 3 set (set de 15 puntos cada uno, con un saque cruzado y cada 5 puntos este cambia de deportista).
- H. La final será a 21 puntos.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 jugadores cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 jugadores.

2° Fase: 12 equipos:

- Cada ganador del primer partido disputa con el otro ganador del mismo grupo.

3° Fase: 6 equipos:

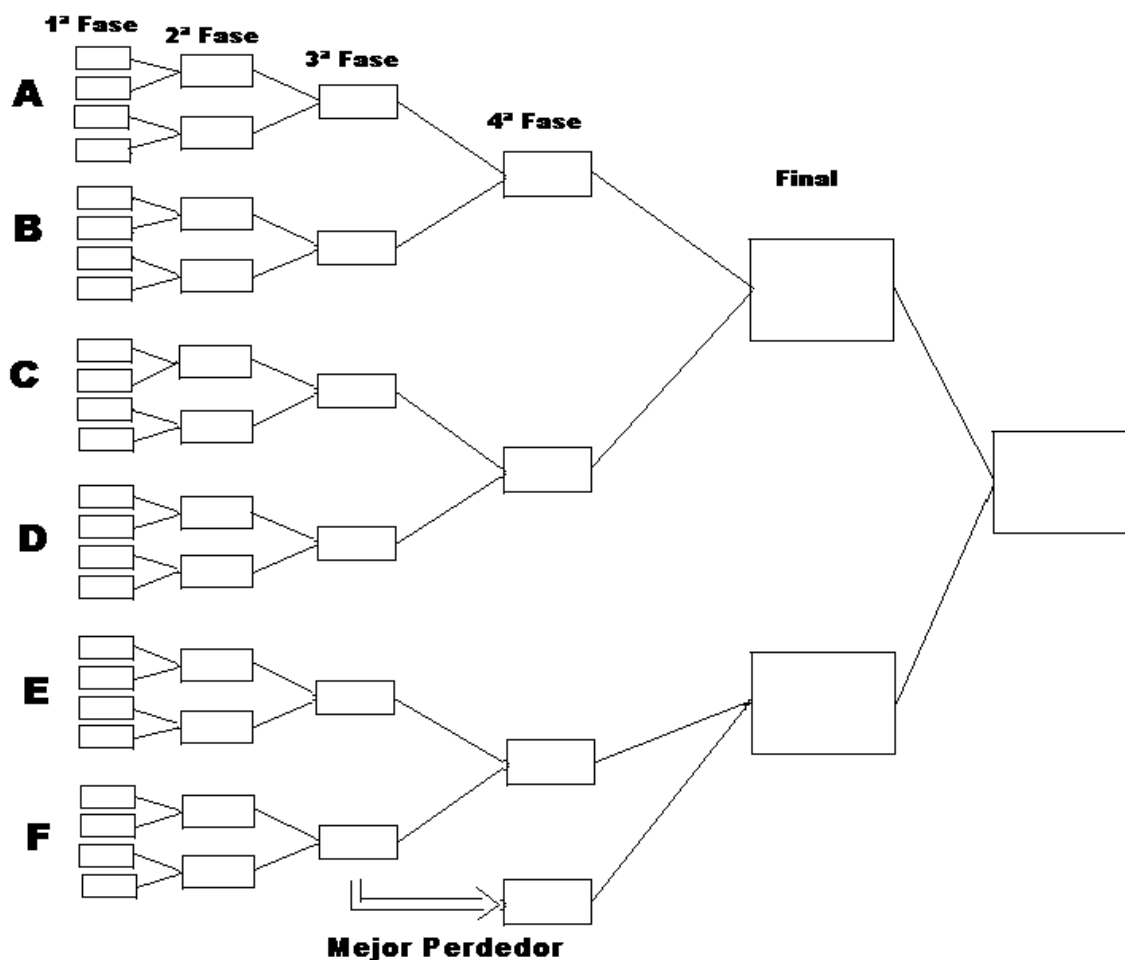
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del jugador ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Jugador Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- El control estará a cargo de Árbitros y Oficiales de Mesa de Control.
- Se recepcionara inscripción de jugador 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- El jugador deberá estar disponible para jugar a la hora fijada según programación.
- En caso de no presentarse a jugar, el jugador perderá por no presentación, ganando el jugador rival. El jugador perdedor queda automáticamente eliminado del campeonato.
- Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.
- Se debe ganar por un mínimo de dos puntos.

7. Tenis Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- I. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 1 jugador.
- J. Cada jugador deberá inscribirse previamente, con su nombre completo y a su entrenador (si existe).
- K. Un jugador, representante de una universidad, no podrá participar por ningún motivo en representación de otra universidad, inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación, será descalificado inmediatamente y no podrá seguir participando en el campeonato.
- L. Cada participante deberá ingresar debidamente uniformado.
- M. El calzado debe ser obligatoriamente una zapatilla deportiva, por lo cual no se permitirán bototos de calle con suela negra.
- N. El deportista deberá presentarse al llamado del juez, para comenzar el partido.
- O. Los partidos serán jugados al mejor de 3 set (set de 6 juegos). Si existe un empate a 6, se jugará tie break.
- P. Solo la final se jugará a 5 set. También con tie break

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 jugadores cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 jugadores..

2° Fase: 12 equipos:

- Ganadores del grupo, primer y segundo lugar respectivamente.

3° Fase: 6 equipos:

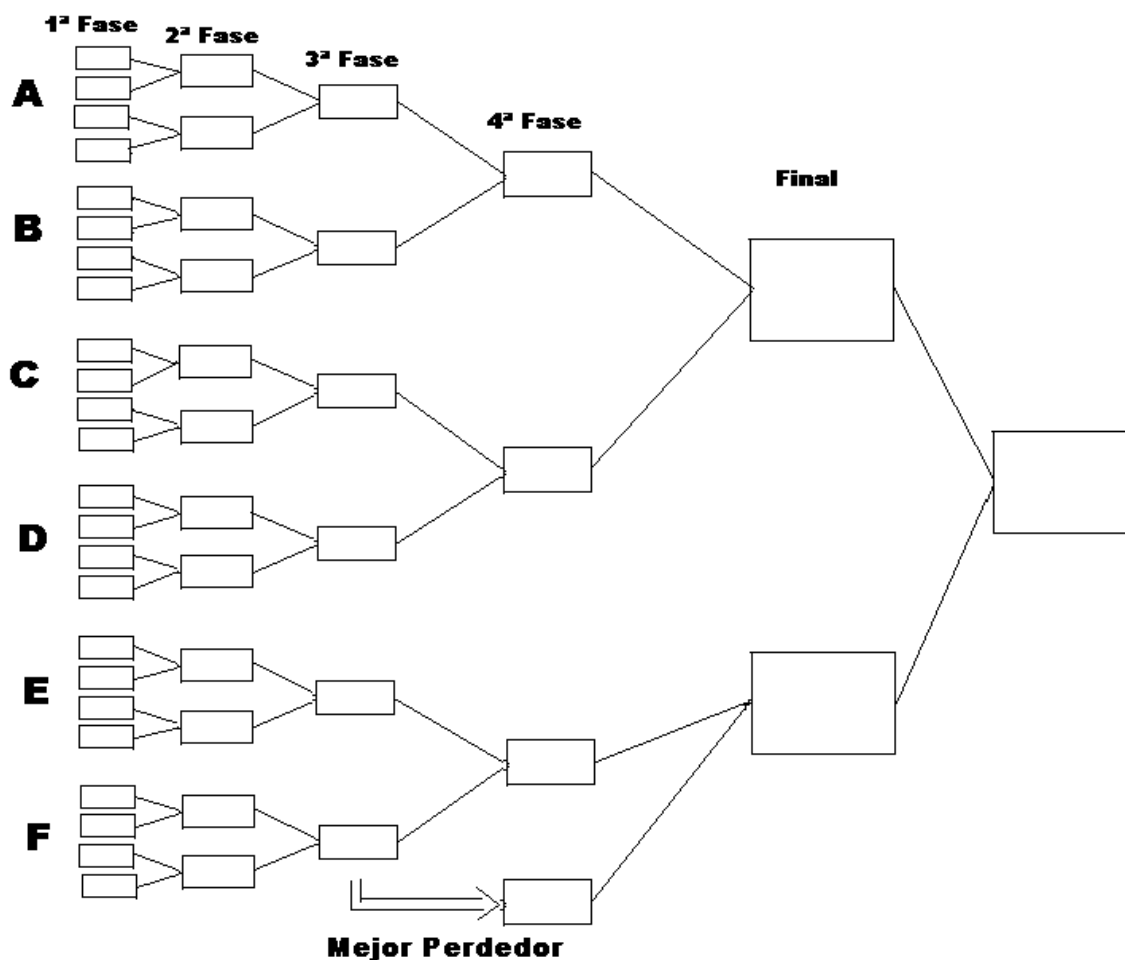
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del jugador ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Jugador Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- El control estará a cargo de Árbitro y jueces de línea.
- Se recepcionará inscripción de jugador 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- El jugador deberá estar disponible para jugar a la hora fijada según programación.
- En caso de no presentarse a jugar, el jugador perderá por no presentación. El deportista perdedor queda automáticamente eliminado del campeonato.
- Se esperará un máximo de 10 minutos después de la hora fijada.

8. Ajedrez Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- Q. Participarán 24 equipos damas y 24 equipos varones, cada uno compuesto de 1 jugador.
- R. Cada jugador deberá inscribirse previamente, con su nombre completo y a su entrenador (si existe).
- S. Un jugador, representante de una universidad, no podrá participar por ningún motivo en representación de otra universidad, inscrito en este campeonato. De comprobarse esta situación, será descalificado inmediatamente y no podrá seguir participando en el campeonato.
- T. El jugador deberá presentarse al llamado del juez, para comenzar el juego.
- U. Los juegos de ajedrez se regirán por el reglamento de la “Federación Nacional de ajedrez de Chile”. No existirá reloj de ajedrez. Y dirigido por la asociación de ajedrez de Temuco.

SISTEMA DE COMPETENCIA

1° Fase: 24 equipos:

- 6 grupos (A, B, C, D, E, F) de 4 jugadores cada uno. Cada grupo juega en malla, clasificando 2 jugadores.

2° Fase: 12 equipos:

- Ganadores del grupo, primer y segundo lugar respectivamente.

3° Fase: 6 equipos:

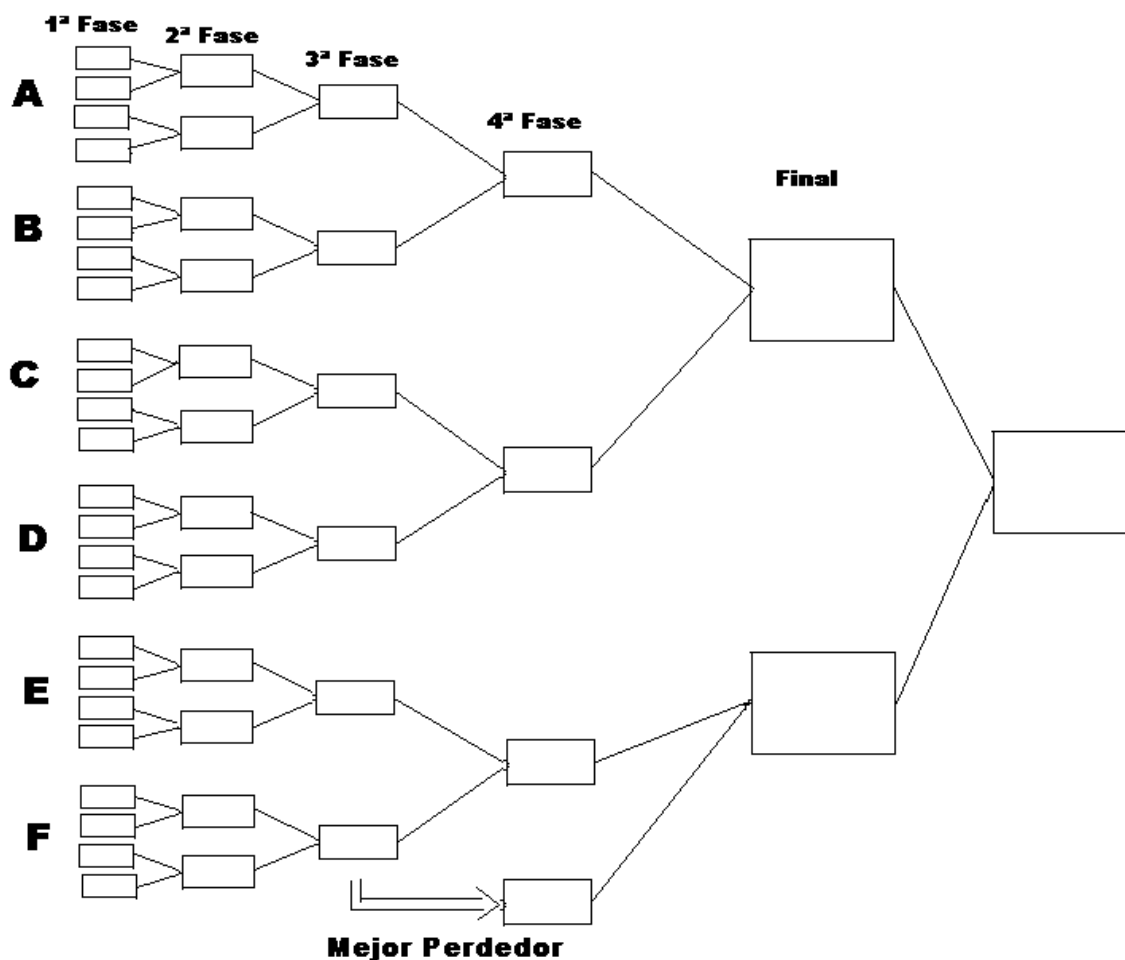
- El ganador del grupo A disputa con el ganador del grupo B. Así también para los grupos restantes.
- Pasa un mejor perdedor.

4° Fase: 4 equipos:

- Del jugador ganador del grupo A o B disputara el paso a la final con el ganador del grupo C o D. Así el ganador del grupo E o F con el mejor perdedor.

Final:

- Jugador Campeón del campeonato.

**CONTROL DE LOS PARTIDOS**

- C. El control estará a cargo de Árbitros y Jueces de Mesa de Control.
- D. Se recepcionara inscripción de jugador 15 minutos antes de horario de partidos fijados por organización. Presentar ante Mesa de Control en planillas de juego.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

4.1.- De los Encuentros:

- D. El jugador deberá estar disponible para jugar a la hora fijada según programación.
- E. En caso de no presentarse a jugar, el jugador perderá por no presentación, quedando automáticamente fuera del campeonato.
- F. Gana la partida el jugador que da jaque mate al rey rival con una jugada legal, no existiendo empate.

9. Atletismo y Cross Country

BASES Y REGLAMENTOS

- A. El campeonato se realizará el día viernes 12 de octubre en la pista atlética de campo de Deportes Ñielol de Temuco, bajo la organización de la comisión de atletismo de las Olimpiadas de Kinesiología
- B. Podrán participar en este torneo atlético todos los estudiantes de Kinesiología pertenecientes a una escuela de Educación Superior. En una única categoría selección de Universidades.
- C. Se utilizará cronometraje manual.
- D. El calentamiento se efectuará fuera del recinto de la competencia.
- E. Para este deporte se cuenta con catorce (14) cupos para universidades (un equipo por sede de universidad) que puede tener un máximo de 12 personas. Hombres y mujeres por separado.
- F. La inscripción de los atletas en las pruebas se realizará en el punto de la competencia 15 minutos antes del inicio de la prueba, previa inscripción del equipo en la organización general de las Olimpiadas.
- G. Un(a) atleta podrá participar hasta en tres (3) pruebas individuales, más la posta.
- H. Cada universidad podrá inscribir hasta dos (2) atletas por prueba y un (1) equipo de posta.
- I. El puntaje que regirá en este campeonato será el siguiente:

1° - 12	5° 04
2° 09	6° 03
3° 07	7° 02
4° 05	8° 01

- J. Las pruebas de salto y lanzamiento, tendrán dos (2) intentos de clasificación, quedando las ocho mejores marcas y dos intentos en la fase final.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

A. DE LAS PRUEBAS

DAMAS	VARONES
100 metros planos	100 metros planos
400 metros planos	400 metros planos
2000 metros planos	2000 metros planos
L. Bala (4 kg.)	L. Bala (6 kg.)
Salto Largo	Salto Largo
Relevo combinado	Relevo combinado

B. Tabla de marcas mínimas

	DAMAS	VARONES
L. Bala	6.00 metros	6 00 metros
Salto Largo	3.50 metros	4.50 metros

C. Relevé combinado

Primer atleta: (partida 200 metros) Corre 100 metros por andarivel.

Segundo atleta: (partida 100 metros) Corre 200 metros por andarivel.

Tercer atleta: (partida 300 metros) Recibe por andarivel y luego se cierra a pista uno. Corre 300 metros

Cuarto atleta: (meta) Corre 400 metros.

D. PREMIOS

Se entregarán medallas a los tres primeros lugares de cada prueba.

E. RESULTADOS

Se entregarán los tres primeros lugares en Damas y Varones por separado, sumando los puntajes dados por cada atleta en cada prueba y sumando este luego a la clasificación general de todos los deportes.

En caso de empate entre dos o más universidades en el puntaje general, se entregará el primer lugar al equipo con más primeros lugares. Si persiste el empate, se recurrirá a los segundos lugares y así sucesivamente

F. La organización no se hace responsable por accidentes que puedan producirse en forma fortuita durante el desarrollo de cada una de las pruebas.

Cross Country Damas y Varones

BASES Y REGLAMENTO

- A. El campeonato se realizará en el circuito de Cross Country del campus norte de la universidad Católica de Temuco, bajo la organización de la comisión de Cross Country de las Olimpiadas de Kinesiología
- B. Podrán participar en este torneo atlético todos los estudiantes de Kinesiología pertenecientes a una escuela de Educación Superior. En una única categoría selección de Universidades.
- C. Se utilizará cronometraje manual.
- D. Para este deporte se cuenta con 32 cupos para universidades. Hombres y mujeres por separado.
- E. El cupo cuenta por una persona por Universidad
- F. El circuito cuenta con 1200 metros en Cross (Leer bases específicas, punto C).
- G. Cada deportista debe tener una camiseta representativa de su universidad.
- H. No se esperará a un competidor, quien llegue retrasado no podrá participar en la competencia.
- I. La organización no se hace responsable por accidentes que puedan producirse en forma fortuita durante el desarrollo de este deporte.

- J. **PREMIOS**
Se entregarán medallas a los tres primeros lugares de la prueba; Damas y Varones por separado.

- K. **RESULTADOS**
Se entregarán los tres primeros lugares en Damas y Varones por separado, sumando los puntajes dados por cada atleta en la prueba y sumando luego este al deporte de atletismo.

ASPECTOS ESPECÍFICOS

De los Encuentros:

- A. La inscripción de los atletas en las pruebas se realizará en el punto de la competencia (meta) 15 minutos antes del inicio de la prueba.
- B. El calentamiento se efectuará fuera del recinto de la competencia
- C. Los varones realizan cuatro giros al circuito (4800 metros) y las Damas dos giros (2400 metros).