



COLEGIO INTISANA

DEPARTAMENTO DE DEPORTES

X COPA INTISANA INTERNACIONAL
CATEGORÍA U – 15
Nacidos a partir del 1 enero 2011

REGLAMENTO GENERAL Y
DE COMPETENCIA
AÑO 2026

DOCUMENTO ELABORADO POR:
VOLTAMAT ALMEIDA G.

REVISADO Y APROBADO POR:
Comité de Copa y Departamento de deportes

X COPA INTISANA INTERNACIONAL

CATEGORÍA: U - 15

	Pág.
PRESENTACIÓN	3
CONTENIDO GENERAL	
I. LA ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN	4
II. LAS AUTORIDADES	4
III. LAS INSCRIPCIONES	5
IV. LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS	6
V. LA REGLAMENTACIÓN POR DEPORTES	9
Artículo 18. Fútbol 11	9
Artículo 19. Fútbol 6	11
Artículo 20. Baloncesto	16
Artículo 21. Vóleibol	18
Artículo 22. Atletismo	21
Artículo 23. Tenis de Mesa	22
Artículo 24. Tenis de campo	23
Artículo 25. Ajedrez	25
Artículo 26. Pádel	28
Artículo 27. Natación	29
Artículo 28. Actividades artístico – culturales	30
Artículo 29. Robótica	33
VI. LAS PREMIACIONES	35
VII. LAS DEMANDAS	42
Artículo 46. Reclamos	42
Artículo 48. Fallos arbitrales	42
VIII. NORMAS GENERALES	42
Artículo 49. La organización	42
Artículo 50. El comportamiento de los deportistas	43
Artículo 51/2. Serv. de aliment. / Ubicación de los sitios de competencia	44/45
Artículo 53. Promesa deportiva	45
Artículo 54. Saludo a las autoridades (Inauguración)	45

PRESENTACIÓN

Si el deporte hoy en día es el fenómeno social más importante de la época, también es cierto que el deporte es un excelente medio para desarrollar en el hombre ciertas actitudes y la comprensión de ciertos valores que, siendo muy difíciles de entender conceptualmente, son asimilados y adquiridos mediante las prácticas o juegos deportivos.

Esas actitudes y valores pueden resumirse en las siguientes:

- Concepto y respeto por la autoridad;
- Aceptación de normas y leyes;
- Concepto de orden y disciplina;
- Participación voluntaria en actividades individuales y grupales;
- Perder con hidalguía;
- Triunfar con humildad;
- Perseverancia;
- Deseo de superación;
- Confianza en sí mismo;
- Sentido Social.

Por ello el Departamento de Deportes considera de mucha valía la práctica deportiva ya que contribuirá a la formación integral de quienes lo practiquen.

Así; el Departamento de Deportes del colegio ha elaborado el presente Reglamento que constituye una guía para la organización y el desarrollo de la X COPA INTISANA INTERNACIONAL 60 AÑOS.

Para la elaboración de este documento se recopiló bibliografía de varios reglamentos de competencias deportivas locales e internacionales (entre ellos de nuestro Colegio hermano El Gimnasio Los Alcázares). Paralelamente se efectuó un análisis de las experiencias personales, con la colaboración los señores profesores del Área de Deportes, así como también del área Robótica, Música y Artes del Colegio Intisana.

El contenido del reglamento está organizado en 8 capítulos:

El I capítulo trata acerca de la organización y dirección del torneo;
El II capítulo indica quienes son las autoridades del mismo;
El III capítulo indica lo referente a las inscripciones;
El capítulo IV, enumera los deportes que se realizarán;
El capítulo V, presenta un detalle de la reglamentación por deportes;
El capítulo VI enfatiza sobre las premiaciones;
El capítulo VII resume acerca de las demandas; y,
El capítulo VIII detalla una serie de normas que deben cumplirse para el normal desarrollo del campeonato.

Finalmente, el Departamento de Deportes deja expresa constancia de su agradecimiento al Consejo Directivo del Colegio, por el total apoyo a la COPA, lo cual estamos seguros que contribuirá a un mayor desarrollo formativo e integral de nuestros estudiantes.

CAPÍTULO I

DE LA ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

ARTÍCULO 1. La X COPA INTISANA INTERNACIONAL, es organizada y dirigida por el Consejo Directivo y el Departamento de Educación Física del Colegio Intisana. El colegio se encuentra ubicado en el sector de Cochapamba Alto, al nor- occidente de la ciudad de Quito.

LA COPA INTISANA 60 AÑOS se realizará en las instalaciones del Colegio Intisana del 8 al 16 mayo del 2026; para efectos de organización, solicitamos que las delegaciones lleguen a Quito el viernes 8 y planifiquen su retorno el sábado 16 de mayo. La Copa, contemplará las siguientes disciplinas deportivas: Ajedrez, atletismo, fútbol 11, fútbol 6, baloncesto, natación, pádel, tenis de campo, tenis de mesa, vóleybol y actividades artístico-culturales (Pintura/dibujo, música y Robótica); las mismas que se realizarán conforme a las reglas vigentes de las federaciones nacionales e internacionales de cada deporte, salvo lo estipulado expresamente en esta reglamentación.

CAPÍTULO II

DE LAS AUTORIDADES

ARTÍCULO 2.

Son autoridades de COPA las siguientes personas:

- Director General, Adrián Mader.
- Vicerrector Académico, Alex Quelal
- Vicerrector de Formación, Diego Astudillo
- Director del departamento de excelencia y desarrollo, Nicolás Proaño
- Director de Copa, Voltamat Almeida

Además, serán parte de la misma las siguientes Comisiones:

- Comisión Técnica (Director Copa)
- Comisión Arbitral (Autónoma)
- El Tribunal Disciplinario (Vicerrector académico, Director Copa y Director de Selecciones)

ARTÍCULO 3. La Comisión Técnica, estará dirigida por Voltamat Almeida e integrada por: Sebastián Gladstein, más los coordinadores responsables por deporte. Su función será, responder ante los equipos participantes por la organización, dirección y control de las

actividades deportivas y artístico-culturales e igualmente atender los casos no previstos en el presente reglamento con derecho a aceptar y rechazar.

ARTÍCULO 4. La Comisión Arbitral estará conformada por el cuerpo de Árbitros encargados de pitar el torneo más el vocal de turno que cumplirá funciones de veedor inspector. Son funciones de la Comisión Arbitral, las estipuladas en el reglamento de leyes de juego de los diferentes deportes a jugarse, además de las contempladas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 5. El Tribunal Disciplinario estará dirigido por el Vicerrector Académico del colegio; más, los integrantes del Departamento de Deportes. Corresponde a este Tribunal, resolver los actos de indisciplina que se presenten en los diferentes encuentros y competencias atléticas; y en última instancia al Consejo Directivo del Colegio.

CAPÍTULO III

DE LAS INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 7. Podrán participar en el presente Certamen Internacional todos los estudiantes nacidos a partir del 1 de enero de 2011 y que estén matriculados en los colegios participantes.

ARTÍCULO 8. Los equipos participantes e invitados, inscribirán el número de deportistas de acuerdo con la siguiente tabla:

DEPORTE	Número de Inscripciones	
	Mínimo	Máximo
Actividades artístico - culturales	Abierto	Sin límite
Ajedrez	4	Sin límite
Atletismo, cada prueba.	4	8
Baloncesto	8	12
Fútbol 11	11	18
Fútbol 6	6	12
Natación, por prueba	4	6
Pádel	4	6
Tenis de campo	4	6
Tenis de mesa	4	6
Voleibol	6	12

Nota. En Atletismo cada deportista podrá participar en 4 pruebas individuales, más dos pruebas por equipos para un total de 6 pruebas.

ARTÍCULO 9. En el formulario único de inscripción, deben constar LOS DATOS COMPLETOS, de los jugadores en orden numérico (de acuerdo al número del uniforme de cada deportista), con la firma de responsabilidad del Director del Centro Educativo, del Delegado y del Entrenador. **Llenar el**

formulario <https://forms.gle/KjDi8xE3WKnifCar6>. Fecha inicio: viernes 23 de enero; fecha tope: viernes 6 de febrero.

ARTÍCULO 10. El costo de inscripción por jugador, entrenador o delegado será de USD. \$250.00. (DOSCIENTOS CINCUENTA DÓLARES AMERICANOS). El hospedaje del entrenador o delegado lo cubrirá la institución a la cual representa. (USD. \$550, en habitación doble, en hotel 5 estrellas).

ARTÍCULO 11. Una vez aceptada la inscripción, los equipos participantes se comprometen con la organización a cumplir los reglamentos y resoluciones que se dicten en el ejercicio de sus funciones.

ARTÍCULO 12. Todos los participantes, para el presente Campeonato deberán portar su identificación digital que facilite su identificación en el momento que sea requerido.

ARTÍCULO 13. Los equipos participantes deben hacer llegar sus inscripciones vía digital al siguiente link <https://forms.gle/KjDi8xE3WKnifCar6> Inicio de período de pagos por concepto de participación, viernes 30 de enero; cierre de pagos por inscripciones, viernes 27 de febrero de 2026. El pago de la inscripción deberá realizarse hasta la fecha señalada a la siguiente cuenta:

Beneficiario: FINDES - COLEGIO INTISANA

RUC: 1791700112001

Banco: PRODUBANCO

Tipo de cuenta: CORRIENTE

Número de cuenta: 02005322819

Favor enviar comprobante de pago al correo electrónico colecturia@intisana.com con copia directorcopaintisana@intisana.com

CAPÍTULO IV

DE LA PARTICIPACIÓN Y LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS

ARTÍCULO 14. La X COPA INTISANA 60 AÑOS, contempla las siguientes disciplinas deportivas: Ajedrez, atletismo, baloncesto, fútbol 6, fútbol 11, natación, pádel, tenis de campo, tenis de mesa, voleibol y actividades artístico-culturales: Música, Pintura/Dibujo y Robótica.

- a) Un deportista podrá participar libremente en dos deportes de conjunto y los individuales que desee; así como también en las actividades artístico-culturales; únicamente, deberá someterse a los horarios de los partidos y tiempos establecidos por la organización.
- b) Únicamente las delegaciones que superen los 20 deportistas, podrán participar en dos deportes de conjunto; e igualmente se someterán en estricto cumplimiento a los horarios establecidos por la organización.

- c) La delegación que cuente con 40 o más deportistas se podrá programar hasta 3 partidos simultáneos de conjunto.
- d) La organización podrá dar el aval para que una delegación participe con 2 equipos de conjunto en una misma disciplina deportiva, teniendo como mínimo 40 deportistas en su delegación, siempre y cuando se hayan inscrito 5 o menos equipos en determinado deporte.
- e) Es importante anotar que la Inauguración del Campeonato la realizaremos el día sábado 9 de mayo a partir de las 08h30; este día luego de la inauguración, iniciaremos con el torneo de atletismo y otros deportes paralelos.
- f) El director de la X Copa Intisana Internacional y el director de selecciones, serán los responsables de certificar la veracidad de la información enviada para la inscripción.
- g) La Comisión Técnica, el director de la Copa o a quien este designe; será la única autorizada para revisar las planillas y documentos de identidad siendo esta información de carácter privado.
- h) El costo de inscripción será:
 - Colegios nacionales que se hospedan en casas de familias por cada alumno inscrito tendrá un valor de US \$250.00 (US \$230, 00 sin traslado del aeropuerto a Quito)
 - Familiares o padres de familia acompañantes/visitantes US. \$200,00 por cada uno.
 - Plan Gold:
 - US \$. 762,00 (Mercure, 5 estrellas, habitación doble)
 - US \$. 734,00 (Mercure, 5 estrellas, habitación triple)
 - Plan Platinum:
 - US \$. 830,00 (Sheraton, 5 estrellas, habitación triple)
- i) Para facilitar el manejo de dineros se sugiere hacer desde la ciudad de origen una sola consignación por el total de la delegación.
- j) Para facilitar el proceso de inscripción, las planillas se pueden diligenciar en línea a través del onedrive compartido a las delegaciones, en caso de haber alguna dificultad contactarse a través del correo electrónico directorcopaintisana@intisana.com

ARTÍCULO 15. CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCENARIOS

- Ajedrez: se jugará en el Ágora de la biblioteca; es un espacio 10 x 6 metros donde caben 20 mesas. Aforo 50 personas
- Atletismo: contamos con una pista de tierra que en su carril interno mide 310 metros. Aforo 500 personas
- Baloncesto: contamos con dos canchas oficiales; la de bachillerato que es de cemento y descubierta su aforo es de 500 personas; y, el coliseo cuyo aforo es para 1000 personas.
- Fútbol 6: contamos con dos canchas sintéticas de 40 x 20 metros. Aforo 500 personas cada una
- Fútbol 11: se jugará en nuestro estadio, cuyas dimensiones son 90 x 50 metros. Aforo 500 personas
- Pádel: jugaremos en la cancha reglamentaria ubicada sobre el edificio de bachillerato. Aforo 50 personas
- Natación: dependerá del número de inscritos, lo efectuaremos en una piscina semiolímpica fuera del colegio.

- Tenis de campo: contamos con dos canchas oficiales. Aforo 350 personas
- Tenis de mesa: contamos con 5 mesas y lo desarrollaremos en nuestro gimnasio para el efecto. Aforo 50 personas
- Vóleybol 4 canchas: una cancha de césped sintético (aforo 100 personas); una de cemento (aforo 100 personas); dos de asfalto (aforo 500 personas); más la del coliseo (aforo 1000 personas).
- Música: las presentaciones musicales las realizaremos en el Auditorium; aforo 250 personas
- Arte: el dibujo y la pintura lo efectuaremos en el salón de pintura. Aforo 50 personas
- Robótica: lo realizaremos en el salón de robótica. Aforo 50 personas

ARTÍCULO 16. ACOMPAÑANTES

Se catalogan como acompañantes aquellas personas que por su afinidad con una delegación deciden de manera libre o encomendada de manera oficial acompañar a la misma.

- **ACOMPAÑANTES DIRECTOS** Directivos educativos, Rectores, Coordinadores académicos y deportivos, profesores, entrenadores, preceptores y capellanes. Entre las funciones de los acompañantes directos se encuentran la de apoyar a la delegación ante cualquier necesidad logística, física y de gestión que agilice los procesos durante la X COPA INTISANA INTERNACIONAL, además, serán los representantes autorizados para exponer cualquier recurso propio del evento ante los diferentes comités de la X COPA INTISANA INTERNACIONAL. Los acompañantes en mención pueden recibir el nombre de DELEGADOS.
- **ACOMPAÑANTES INDIRECTOS** Se catalogan como acompañantes indirectos aquellas personas que tienen algún tipo de afinidad con la delegación, pero su rol no es determinante en el presente reglamento. Pueden ser acompañantes indirectos aquellos estudiantes que no cumplan algunos de los requisitos para competir, padres de familia o personas externas que tengan alguna relación directa con los colegios a participar. Los acompañantes indirectos no cumplen una función específica que altere el normal desarrollo de la X COPA INTISANA INTERNACIONAL. Su rol es importante para apoyar de manera motivacional a las delegaciones. Los acompañantes directos e indirectos, deberá acogerse al presente reglamento de la X COPA INTISANA INTERNACIONAL.
- **Manillas de visitantes** Todo visitante tiene la obligación de portar su manilla para poder ingresar a las instalaciones del campus y a los escenarios alternos donde se desarrollarán las actividades. Este identificativo nos permitirá fortalecer los procesos de registro y seguridad de todas las personas que participan directa o indirectamente en el evento.
 - o A los acompañantes extranjeros se les acreditará con una manilla que incluye un cupo de US\$.40,00 consumibles, los mismos que podrán ser consumidos únicamente dentro del Colegio Intisana, en los diferentes stands, durante su permanencia en la Copa. Esta pulsera es recargable en función de sus necesidades.
 - o Los acompañantes nacionales-permanentes y visitantes, también deben acreditarse y la pulsera tiene un costo de US\$.5,00, no consumibles.
 - o En caso de pérdida la manilla tiene un costo de US. \$10,00.

ARTICULO 17. DELEGACIÓN Cada delegación estará conformada mínimo de la siguiente manera: 1 entrenador/delegado por cada 12 deportistas y el equivalente a la suma de deportistas, es decir, si asisten 24 deportistas, es necesario que 2 entrenadores acompañen la delegación. Por ejemplo: si asisten 32 deportistas, se requieren al menos 3 entrenadores/delegados. Las delegaciones podrán contar el número de delegados que consideren necesarios, cumpliendo con estos mínimos. Un mismo entrenador podrá realizar esas funciones para varios deportes.

CAPÍTULO V

DE LAS REGLAMENTACIONES POR DEPORTES

ARTÍCULO 18. EN FÚTBOL 11.

- a). Cada equipo deberá inscribir 11 jugadores como mínimo y 18 como máximo.
- b). Los partidos se jugarán con balón N° 5 reglamentario.
- c). Se jugará 11 contra 11 incluido el arquero, en cancha oficial de 90 x 50m.
- k) Para iniciar un encuentro o continuarlo luego de expulsiones o retiros por lesión cada equipo deberá tener un mínimo de 7 jugadores en cancha, no se jugará o se suspenderá el encuentro por ausencia de jugadores, y ganará aquel equipo que conserve 7 o más jugadores en cancha y se registrará un marcador de 3 – 0, aunque este equipo estuviere perdiendo.
- l) Los equipos estarán dispuestos a jugar en el sitio, a la hora y día en que sean programados, el tiempo máximo de espera será de 10 minutos que serán contabilizados a partir del llamado del señor Juez.
- m) En caso de no presentación de un equipo, este perderá los puntos con un marcador de 0 a 3; estos goles si contabilizarán para gol promedio mas no para determinar goleador.
- n) El entrenador o capitán del equipo son las personas facultadas para realizar las sustituciones, el cambio deberá registrarse en vocalía.
- o) El reingreso de un jugador será considerado como sustitución o cambio y podrá hacerlo por una sola vez durante un partido. No hay límite de sustituciones.
- p) A consideración del árbitro y del vocal de turno un jugador podrá ser reemplazado PARA EVITAR SU EXPULSIÓN FUTURA y así ayudar a que los equipos compitan en igualdad de condiciones, fomentando de esta manera el FAIR PLAY.
- q) Jugador que acumule 3 tarjetas amarillas en distintos encuentros, deberá cumplir un partido de suspensión.

- r) Jugador que sea expulsado (doble amarilla), será expulsado por el resto del encuentro únicamente; pero cuando la infracción sea grave (roja directa), deberá cumplir un partido de suspensión.
- s) Jugador que haya sido expulsado (roja directa) dos veces, será excluido definitivamente del campeonato.
- t) El entrenador/delegado, como el capitán del equipo son los responsables de la conducta y disciplina de sus jugadores dentro y fuera de la cancha.
- u) Cada encuentro tendrá una duración de 50' repartido en dos tiempos de 25 minutos cada uno con descanso de 5 minutos.
- v) Para iniciar un encuentro los equipos deberán presentarse correctamente uniformados (camiseta, short, medias largas, canilleras y calzado apropiado); de coincidir el color de los uniformes, el vocal de turno les proporcionará chalecos.
- w) Si un equipo de se rehúsa a jugar (no se presenta o abandona el partido), pierde automáticamente el encuentro, resultando en una derrota por incomparecencia o retirada, con la pérdida de puntos, y en casos extremos, descalificación del torneo. El árbitro suspenderá el partido y determinará el resultado, sancionando la falta de disciplina y el espíritu de juego limpio, aplicando sanciones que van desde la resta de puntos hasta la expulsión del torneo.
- x) El sistema del campeonato será determinado de acuerdo al número de participantes.
- q). Formato del campeonato: Se conformará dos grupos de cinco equipos, y se jugará todos contra todos. De cada grupo clasifican los 4 mejor ubicados y pasan a jugar CUARTOS DE FINAL; partidos a finish de la siguiente manera: 1º GRUPO A vs. 4º GRUPO B (1); 1º GRUPO B vs. 4º GRUPO A (2); 2º GRUPO A vs. 3º GRUPO B (3) y 2º GRUPO B vs. 3º GRUPO A (4). Los ganadores de cada partido juegan las SEMIFINALES de la siguiente manera: (1) vs. (3) y (2) vs. (4). Finalmente, el ganador de cada partido va a la FINAL DIAMANTE; 3º y 4º lugar va por la FINAL ORO; 5º y 6º lugar va por la FINAL PLATA; 7º y 8º lugar va por la FINAL BRONCE y 9º y 10º lugar POR LA FINAL HONOR. Si en las finales persiste el empate en el tiempo reglamentario, pasan directamente al cobro de 5 tiros penaltis por equipo que lo ejecutarán en forma alternada, hasta que haya un equipo ganador.

Los aspectos no contemplados en las anteriores disposiciones serán resueltos por la Comisión Técnica y en la última instancia por el Coordinador del torneo.

r) Las autoridades técnicas del torneo de fútbol serán:

- La Comisión Técnica.
- El Coordinador del torneo (David Arango)
- El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 19. EN FÚTBOL 6

a) DEL JUEGO

- Los equipos deben presentarse **correctamente uniformados**: camiseta, pantaloneta y medias con canilleras.
- El torneo se jugará en canchas sintéticas de 40 x 20 mts. (contamos con dos canchas)
- En caso de coincidir el color de uniformes de los equipos participantes; la organización proveerá chalecos.
- El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.
- El único calzado permitido para jugar el campeonato es con suela o pupillos. (No pupos)

b) EL ÁRBITRO

El árbitro debe aplicar las reglas de juego, tomando decisiones acertadas para el juzgamiento y control del partido, manteniendo el orden y la disciplina dentro del campo de juego; manejo oportuno y claro con jugadores y entrenadores, así como diligente en la toma de decisiones sobre incidentes y conflictos durante el partido. Controlará el tiempo en coordinación con la mesa de control; suspenderá temporal o definitivamente un partido, cuando lo juzgue oportuno. En caso de contravención a las reglas de juego; suspenderá temporal o definitivamente el partido conforme a la gravedad de la falta. El árbitro principal, tiene la autoridad final en el campo y sus decisiones son definitivas.

c) EL VOCAL

El vocal, será el encargado de: supervisar el cumplimiento de las reglas y normas de juego, resolver disputas o conflictos; tomar decisiones sobre aspectos organizativos del partido; llevar el marcador, la planilla de juego en la que se contabilizará: las faltas individuales y de equipo, las tarjetas, los goles, y los informes disciplinarios correspondientes si el caso lo amerita, controlará el tiempo en coordinación con el árbitro. **El vocal acreditará los goles y las faltas por orden del árbitro(s).** Además, apoyará al árbitro en decisiones controvertidas; Observará y reportará incidentes o comportamientos inapropiados de los jugadores y público en general. Es un facilitador de la comunicación entre el árbitro y los equipos; deberá hacer firmar la planilla de juego a los capitanes y árbitros constatando que en la misma se refleje el informe real del juego realizado; finalmente proporcionará información sobre el partido, como: el tiempo de juego, goles anotados, número de faltas individuales y de equipo.

d) DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas. Los fallos arbitrales son inapelables.

Los únicos encargados de tomar decisiones con respecto al desenvolvimiento del juego son los jueces designados. NO la vocalía.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

e) TIEMPO POR PARTIDO Y CANTIDAD DE JUGADORES EN CANCHA

- El partido lo disputarán dos equipos conformados por seis (6) jugadores, cada equipo; de los cuales uno jugará como guardameta.
- El tiempo límite de espera a un equipo es de 10 minutos después de la hora programada. Una vez que corra el tiempo, se acreditará un gol cada 5 minutos al equipo presente en cancha. El partido dará término una vez que finalice el tiempo reglamentario del primer período, con un marcador global de 4 a 0 a favor.
- **El partido no comenzará** si uno de los equipos tiene menos de cuatro (4) jugadores. Si el equipo tiene los cuatro jugadores deberá jugar todo el partido sea cual sea el marcador, pero tiene la opción de que si los dos capitanes en el medio tiempo deciden que por motivo del FAIRPLAY el partido termine en ese momento (únicamente si los dos capitanes están de acuerdo) al marcador con que haya acabado el primer tiempo, se le agregarán los cuatro (4) goles de no jugado el segundo tiempo y se dará por terminado el partido. Si un jugador del equipo incompleto se lesiona o es expulsado, se dará por terminado el partido.
- Se jugarán dos (2) tiempos de 20 minutos cada uno, con descanso de 5 minutos. El tiempo será corrido y se parará únicamente en lesiones, time out y en el último minuto del segundo tiempo.

f) BANCA DE SUPLENTE Y SUSTITUCIONES

- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defiende dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.
- No se permitirá la presencia en el sector de banca de suplentes a personas que no pertenezcan al equipo.
- Las sustituciones de los jugadores son ilimitadas y se pueden hacer en cualquier momento del partido por el centro de la cancha, frente a vocalía, siempre advirtiendo al juez o a vocalía.
- **Sustitución del guardameta:** Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta; un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros y a vocalía.

g) SAQUE DE SALIDA

El saque inicial se realizará desde la media cancha al inicio del juego y tras recibir un gol. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado. Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse fuera del círculo central hasta que sea jugado.

h) **PARALIZACIÓN DE TIEMPO**

El tiempo se paralizará únicamente en los casos de que un jugador resulte lesionado.

i) **FALTAS**

- Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto. El límite de faltas es seis (6) por tiempo.
- Los tipos de faltas que se sancionarán son: dar o intentar dar una patada a un adversario, poner una zancadilla a un adversario, saltar sobre un adversario, cargar sobre un adversario, golpear o intentar golpear a un adversario, empujar a un adversario, realizar una entrada contra un adversario, sujetar a un adversario, escupir a un adversario, tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- Todas las faltas anteriormente mencionadas son acumulativas en cada tiempo. Pasando al segundo tiempo vuelven a estar en cero.
- Cada jugador puede acumular seis (6) faltas en la totalidad del partido, en cuanto haga su sexta falta el jugador deberá ser cambiado; la vocalía notificará a la banca y al árbitro para que se realice el cambio del jugador.
- Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego. Se cobrará desde el punto sin viada para patear.
- **Tiro libre directo a partir de la sexta falta (Shoot-out):** Se cobrará desde 10 metros del arco a partir de la sexta falta acumulativa por tiempo. El shoot-out es con viada, y el jugador cuenta con 6 segundos para realizar la jugada (Uno-uno con el arquero)
- **Todos los jugadores deben estar en la mitad de la cancha al momento del shoot-out,** y tras 3 segundos del árbitro habilitando la jugada, los jugadores pueden involucrarse en el shoot-out.

j) **SAQUE LATERAL**

- El ejecutor deberá estar tras el balón (no es necesario el pie sobre la línea)
- El ejecutor deberá patear el balón, que deberá estar inmóvil, sobre la línea de banda o atrás de la línea de banda.
- El jugador deberá realizar el saque en los cuatro (4) segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

k) **EL GUARDAMETA (ARQUERO)**

- El guardameta puede controlar el balón con los pies en su propia mitad durante cuatro (4) segundos en saque de arco después de haber arrastrado o hecho rodar el balón (no puede patear el balón dejando dar bote). De esta forma el arquero si puede tirar a gol. Pasado ese tiempo y si no se realiza de la forma anteriormente dicha, se cobrará saque lateral para el equipo contrario. Si el guardameta pasa la línea divisoria de las canchas se cobrará saque lateral y contará como falta técnica acumulativa a faltas de los tiempos.

- El guardameta no podrá sacar más allá de media cancha con las manos sin que al menos de un bote en su propia cancha. En caso de que no se realice de dicha forma, se cobrará saque lateral para el equipo contrario.
- El guardameta NO puede controlar con las manos tras un pase voluntario de uno de sus compañeros, incurrirá en CARRYING y se cobrará tiro libre indirecto dentro del área. Si el guardameta utiliza sus pies para recibir un balón de un contrario en su propia área de meta, no podrá recogerlo con las manos; si el guardameta recibe un balón del contrario con las manos, deberá salir de su área rodando el balón para realizar el pase con los pies a sus compañeros o un tiro al arco; el arquero en el saque de arco podrá pasar a un compañero cerca con sus manos siempre y cuando el mismo se encuentre fuera del área que defiende, si no se realiza lo anteriormente dicho de la forma que se ha planteado, se cobrará saque lateral en cualquiera de estas situaciones.

l) TIEMPO MUERTO O TIME OUT

- Cada equipo tiene dos tiempos muertos o TIME OUT, uno en cada tiempo. Podrá hacer uso de cada uno de los mismos antes de que queden cinco (5) minutos para el final de cada tiempo.
- El equipo que solicita el time out debe tener la posesión del balón; puede solicitar al juez o al vocal de turno, siempre y cuando no sea dentro de los últimos 5 minutos de cada tiempo.

m) TIEMPO PARA COMPLETAR EL EQUIPO DESPUÉS DE UNA EXPULSIÓN

- Después de existir una expulsión por doble amarilla o roja directa, el equipo podrá completar después que hayan pasado dos (2) minutos del tiempo o, a su vez, en este lapso de tiempo el equipo contrario anote un gol. Un equipo puede quedar con cuatro (4) jugadores en cancha si se han producido dos expulsiones.

n) DE LAS SANCIONES

- La suspensión de un jugador por doble amarilla, será solo por el resto del partido que se está jugando. El jugador que por tarjeta roja directa sea expulsado, no podrá jugar el partido siguiente. Tras un partido de suspensión podrá jugar el siguiente. En caso de ser partidos de eliminación (pasada la fase de grupos)
- Jugador que haya sido expulsado dos veces, por roja directa; automáticamente queda fuera del torneo.
- Jugador que haya sido expulsado dos veces por doble amonestación; deberá cumplir un partido de suspensión.
- Jugador que haya sido expulsado tres veces o más por doble amonestación; automáticamente queda fuera del torneo.
- En caso de existir agresión física al árbitro, el jugador infractor automáticamente queda fuera del torneo, sin importar la fase en que se encuentre. No hay apelación.
- En caso de existir agresión verbal o intento de agresión física al árbitro, el jugador deberá cumplir dos partidos de suspensión.

- En caso de existir agresión física al árbitro, de dos o más jugadores. El equipo infractor automáticamente queda fuera del torneo, sin importar la fase en que se encuentre. No hay apelación.
- En caso de existir agresión física al árbitro, el jugador infractor automáticamente queda fuera del torneo, sin importar la fase en que se encuentre. No hay apelación.
- En caso de haber agresión entre jugadores se analizará inmediatamente en el comité organizador con ayuda de los informes de los jueces, vocales y testigos del acontecimiento. La sanción que se imponga a los jugadores o equipo es inapelable y se tiene que cumplir de forma inmediata.
- A consideración del árbitro y del vocal de turno, un jugador podrá ser reemplazado PARA EVITAR SU EXPULSIÓN FUTURA y así ayudar a que los equipos compitan en igualdad de condiciones, fomentando de esta manera el FAIR PLAY.
- La máxima entidad en tomar decisiones en cuanto a las sanciones es el **Comité organizador de Copa**. Se puede apelar las decisiones, la última palabra tendrá dicha entidad.
- Si un equipo de se rehúsa a jugar (no se presenta o abandona el partido), pierde automáticamente el encuentro, resultando en una derrota por incomparecencia o retirada, con la pérdida de puntos, y en casos extremos, descalificación del torneo. El árbitro suspenderá el partido y determinará el resultado, sancionando la falta de disciplina y el espíritu de juego limpio, aplicando sanciones que van desde la resta de puntos, hasta la expulsión del torneo.

o) **DE LA ORGANIZACIÓN:**

- Se conformarán los grupos de acuerdo a la cantidad de equipos inscritos. Siendo cabezas de serie el Campeón y Vicecampeón vigentes. Se dará a conocer cuando se cierren las inscripciones.
- Formato del campeonato: se conformará dos grupos de cinco o seis equipos, y se jugará todos contra todos. De cada grupo clasifican los 4 mejor ubicados y pasan a jugar CUARTOS DE FINAL; partidos a finish de la siguiente manera: 1° GRUPO A vs. 4° GRUPO B (1); 2° GRUPO B vs: 3° GRUPO A (2); 1° GRUPO B vs. 4° GRUPO A (3) y 2° GRUPO A vs. 3° GRUPO B (4). Los ganadores de cada partido juegan las SEMIFINALES de la siguiente manera: (1) vs. (2) y (3) vs. (4). Finalmente, el ganador de cada partido se enfrenta en la FINALÍSIMA. Si en la final persiste el empate en el tiempo reglamentario, pasan directamente al cobro de 5 tiros penaltis por equipo que lo ejecutarán en forma alternada. Si persiste el empate, se continúa con la rutina anterior, uno a uno hasta que exista un equipo ganador.
- Las rondas de cuartos de final, semifinales y final serán a finish.
- En caso de no tener una regla clara del reglamento presente o, a su vez, ocurra una falta que no esté expuesta en el presente reglamento, se aplicará el reglamento internacional de la FIFA. De igual forma con el tema de sanciones, se aplicarán las sanciones internacionales habiendo tratado en primera instancia el Comité Organizador con el Comité disciplinario..

p) DE LAS BARRAS

Las barras de los equipos que acudan a los partidos deben demostrar un comportamiento ejemplar, es decir, la barra podrá apoyar a su equipo más no OFENDER al rival, utilizando cualquier término de carácter ofensivo como: insultos, calificativos negativos o epítetos peyorativos. En caso de que alguna barra no cumpla con lo anteriormente expuesto, el Comité Organizador podrá levantar sanciones en contra la barra o el equipo (dependiendo la magnitud de la falta), con un previo informe de los acontecimientos por parte de los miembros de la organización presente.

q) Las autoridades técnicas del torneo de fútbol 6 serán:

La Comisión Técnica.

El Coordinador del torneo (Daniel Morales)

El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 20. EN BALONCESTO:

- a) Cada equipo deberá inscribir 8 jugadores como mínimo y 12 como máximo.
- b) Los partidos se jugarán con balón de básquetbol N° 7 (reglamentario).
- c) Para iniciar un encuentro cada equipo deberá tener un mínimo de 5 jugadores en cancha.
- d) Se dará por terminado un encuentro antes del tiempo reglamentario cuando un equipo o los dos se queden con menos de 3 jugadores en cancha y se registrará un marcador de 20 – 0, favorable al equipo que mantenga sus 3 jugadores como mínimo.
- e) Los equipos estarán dispuestos a jugar en el sitio, a la hora y día en que sean programados, el tiempo máximo de espera será de 10 minutos que serán contabilizados a partir del llamado del señor Juez.
- f) En caso de no presentación de un equipo, este perderá los puntos con un marcador de 20 a 0; estas canastas si contabilizarán para canastas promedio mas no para determinar mejor encestador.
- g) El entrenador o capitán del equipo son las personas facultadas para realizar las sustituciones, el cambio deberá registrarse en vocalía.
- h) El reingreso de un jugador será considerado como sustitución o cambio y podrá hacerlo indefinidamente durante un partido. No hay límite de sustituciones.

- i) A consideración del árbitro y del vocal de turno un jugador podrá ser reemplazado PARA EVITAR SU EXPULSIÓN FUTURA y así ayudar a que los equipos compitan en igualdad de condiciones, fomentando de esta manera el FAIR PLAY.
 - j) Jugador que sea expulsado por límite de faltas, simplemente no juega lo que reste por jugarse de ese partido.
 - k) Jugador que haya sido expulsado por infracciones graves, **será excluido definitivamente del campeonato.**
 - l) **El entrenador como el capitán del equipo son los responsables de la conducta y disciplina de sus jugadores dentro y fuera de la cancha.**
 - m) Cada encuentro tendrá una duración de 40 minutos cronometrados. Repartidos en 4 períodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 5 minutos en la mitad del partido. El tiempo se detiene en el Time out, en los tiros libres y en los dos últimos minutos del 4º período.
 - n) Para iniciar un encuentro los equipos deberán presentarse correctamente uniformados (camiseta, pantaloneta, medias y CALZADO DE GOMA NO DE INDOR FÚTBOL “NO PUPOS”); de coincidir el color de los uniformes, el comité organizador proporcionará chalecos.
 - o) Si un equipo se rehúsa a jugar (no se presenta o abandona el partido), pierde automáticamente el encuentro, resultando en una derrota por incomparecencia o retirada, con la pérdida de puntos, y en casos extremos, descalificación del torneo. El árbitro suspenderá el partido y determinará el resultado, sancionando la falta de disciplina y el espíritu de juego limpio, aplicando sanciones que van desde la resta de puntos, hasta la expulsión del torneo.
 - p) La Comisión técnica se reserva el derecho de la modalidad del torneo, que será de acuerdo al número de participantes.
 - q) Para determinar al campeón se procederá de la siguiente manera:
- Formato del campeonato: se conformará dos grupos de cinco o seis equipos, y se jugará todos contra todos. De cada grupo clasifican los 4 mejor ubicados y pasan a jugar CUARTOS DE FINAL; partidos a finish de la siguiente manera: 1º GRUPO A vs. 4º GRUPO B (1); 1º GRUPO B vs. 4º GRUPO A (2); 2º GRUPO A vs. 3º GRUPO B (3); 2º GRUPO B vs: 3º GRUPO A (4). Los ganadores de cada partido juegan las SEMIFINALES CRUZADAS de la siguiente manera: (1) vs. (3) y (2) vs. (4). Finalmente, el ganador de cada partido va a la FINAL DIAMANTE; 3º y 4º lugar va por la FINAL ORO; 5º y 6º lugar va por la FINAL PLATA; 7º y 8º lugar va por la FINAL BRONCE y 9º y 10º lugar POR LA FINAL HONOR. Se jugará un tiempo suplementario

de 5 minutos si el encuentro termina empatado. Si persiste el empate se jugarán sucesivos tiempos suplementarios de 5 minutos hasta que exista un equipo campeón.

r) Toda duda o problema que resulte durante el torneo será resuelta por la Comisión Técnica.

s) Los aspectos no contemplados en las anteriores disposiciones serán resueltos en la última instancia por el Coordinador del torneo.

t) Las autoridades técnicas del torneo serán:

La Comisión Técnica.

El Coordinador del torneo (Andy Lozano)

El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 21. EN VOLEIBOL

- a) LA RED, debe estar ubicada verticalmente sobre la línea central y cuyo borde superior deberá estar a una altura de 2,24.
- b) EL BALÓN será de voleibol, N° 5 y con características reglamentarias.
- c) LOS EQUIPOS, estarán conformados con un mínimo de 6 y un máximo de 12 jugadores.
- d) Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados con su respectivo número en la camiseta.
- e) Cambio de indumentaria: el juez podrá autorizar a jugar descalzos, cambiar los uniformes transpirados entre sets o después de una sustitución a condición de que el color diseño y número de los nuevos uniformes sean los mismos para los integrantes del equipo.
- f) Responsables del equipo son: el entrenador y el capitán quienes observarán buena conducta en todos los miembros de su equipo.
- g) Es función del entrenador o el capitán registrar al vocal de turno los nombres y números de sus jugadores.
- h) El capitán representa a su equipo en el sorteo al inicio del juego.
- i) El sorteo decidirá el servicio y el lado de la cancha que ocuparán los equipos, el ganador escogerá una sola opción.
- j) Si se juega un tercer set, este será al punto 15.
- k) Para iniciar un partido deben presentarse los equipos completos (6 jugadores en cada equipo)
- l) Durante el partido únicamente el capitán está autorizado para hablar con los árbitros para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, o para pedir autorización de cambio de indumentaria.
- m) El partido es ganado por el equipo que gana DOS SETS de tres posibles.
- n) Un SET es ganado por el equipo que primero marque los 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24 – 24, el juego continuo hasta conseguir una ventaja de 2 puntos. Ej. 27 – 25; 28 – 30;...
- o) Si un equipo se rehúsa a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente (sujeto a sanción por parte del Comité Organizador) y pierde el partido con un resultado de 0 – 2 para el partido y 0 – 25 para cada SET.
- p) Límite de sustituciones:

- El límite máximo de sustituciones o cambios son 6 para cada equipo; sin embargo, podrá hacerse una SÉPTIMA SUSTITUCIÓN EXCEPCIONAL, cuando se trate de una lesión debidamente comprobada o cuando un jugador haya sido EXPULSADO. Esto lo decidirán el Juez y el Sr. Vocal de turno; y ayudará a que los equipos compitan en igualdad de condiciones, fomentando de esta manera el FAIR PLAY.
- El reingreso de un jugador será considerado como sustitución o cambio y podrá hacerlo por una sola vez durante un partido.
- Si un jugador se lesiona o es EXPULSADO, éste deberá ser sustituido legalmente; si esto no es posible, el equipo es declarado incompleto, consecuentemente perderá el partido con el resultado hasta ese momento obtenido.
- La sustitución podrá registrarla el entrenador o el capitán del equipo al Sr. Vocal de turno, en cualquier momento luego de iniciado el partido; sin que esto implique demora o quema de tiempo.
- La sustitución se efectuará previo aviso del Sr. Vocal y con autorización del Sr. Juez.

q) Toques de balón:

- Un equipo tiene derecho a un máximo de TRES TOQUES, caso contrario el equipo comete falta de CUATRO GOLPES.
- Los toques del equipo incluyen no solo los toques intencionales de los jugadores, sino también los contactos no intencionales con el balón (partes del cuerpo)
- Un jugador no puede tocar el balón DOS VECES consecutivamente.
- Cuando dos o tres jugadores del mismo equipo tocan el balón simultáneamente, se cuentan dos o tres toques respectivamente.
- EL CHOQUE o contacto entre dos jugadores del mismo equipo está considerado como DOS TOQUES; en este caso será el tercer jugador quien deba pasar el balón al campo contrario para continuar con el juego.
- TOQUE ASISTIDO, es cuando un jugador se apoya en un compañero o en cualquier estructura u objeto dentro del área de juego para jugar el balón.
- RETENCIÓN, es cuando un jugador no golpea el balón limpiamente, y el balón es retenido y/o empujado.
- DOBLE CONTACTO (DOS GOLPES), es cuando un jugador toca el balón dos veces sucesivas, o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.
- CONTACTO DEL BALÓN CON OBSTÁCULOS, es cuando el balón toca el techo o límite de altura permitido; se sancionará con punto según sea el caso.

r) El SERVICIO:

- Deberá ser ejecutado de la zona que está detrás de la línea de fondo. Incluye las proyecciones de las líneas laterales.
- El equipo que Sirve. No puede tapar el servicio utilizando PANTALLA
- En el SERVICIO, el balón deberá pasar por sobre el borde superior de la red y entre las proyecciones verticales de las líneas laterales o antenas si la red las tuviera.
- En el servicio el balón debe ser golpeado con una mano o con cualquier parte del brazo, después de haber sido lanzado al aire o soltado con una mano y antes de que este toque alguna parte de su cuerpo o la superficie de juego.

- Una batida efectuada antes del silbato del Juez es anulada y se repite la misma.
- Para el inicio del SEGUNDO SET, servirá el equipo contrario al que sacó en el PRIMER SET, sin importar el resultado del mismo.

s) Contacto con la red, línea central y postes

- Durante el juego; el contacto con la red, la línea central y los postes con cualquier parte del cuerpo (incluido la ropa), se sancionará como falta.

t) Golpe de ataque

- Durante un golpe de ataque es permitido tocar el balón con la mano si el contacto es limpio y el balón no es retenido; éste se completa cuando el balón ha traspuesto el plano vertical de la red.
- BOLA PASADA, un jugador NO podrá desviar la trayectoria del balón el momento que éste está sobre la red.

u) Tiempos de descanso

- Cada equipo tendrá derecho a 2 **TIME OUTS por SET**
- El **minuto** podrá solicitarlo el entrenador o el capitán del equipo, al Juez, al Árbitro o al vocal de turno, **y puede hacerlo en cualquier momento del encuentro.**
- Durante el minuto de descanso los jugadores deben permanecer dentro de la cancha.
- El tiempo de descanso entre cada SET, será de 5 minutos.

v) Conducta de los participantes:

- Los participantes deben conocer las reglas oficiales del voleibol y cumplir con ellas.
- Los participantes deben aceptar las decisiones de los Árbitros con conducta deportiva, sin discutir con ellos.
- En caso de duda, la aclaración puede ser solicitada sólo a través del capitán en el juego.
- Los participantes deben abstenerse de toda acción que pueda influenciar las decisiones de los árbitros o cubrir las faltas cometidas por su equipo.
- Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente en el ESPÍRITU DE JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los adversarios, vocal de turno, compañeros de equipo y espectadores.
- Si un equipo se rehúsa a jugar (no se presenta o abandona el partido), pierde automáticamente el encuentro, resultando en una derrota por incomparecencia o retirada, con la pérdida de puntos, y en casos extremos, descalificación del torneo. El árbitro suspenderá el partido y determinará el resultado, sancionando la falta de disciplina y el espíritu de juego limpio, aplicando sanciones que van desde la resta de puntos, hasta la expulsión del torneo.

w) Conducta incorrecta que lleva a sanciones

- CONDUCTA GROSERA, es una acción contraria a las buenas costumbres o principios morales, o expresando desprecio a sus compañeros, contrincantes o jueces. Será AMONESTADO CON TARJETA AMARILLA.
- CONDUCTA OFENSIVA, es una acción con gestos y palabras difamatorias o insultantes. Será sancionado con TARJETA ROJA.
- **AGRESIÓN**, ataque físico o intento de agresión a un compañero, rival, juez o entrenador. **Será sancionado con TARJETA ROJA y EXPULSIÓN POR EL RESTO DEL CAMPEONATO. (Además del llamado de atención por parte de la Comisión organizadora).**

x) Formato del campeonato: se conformará dos grupos de cinco o seis equipos, y se jugará todos contra todos. De cada grupo clasifican los 4 mejor ubicados y pasan a jugar CUARTOS DE FINAL; partidos a finish de la siguiente manera: 1º GRUPO A vs. 4º GRUPO B (1); 1º GRUPO B vs. 4º GRUPO A (2); 2º GRUPO A vs. 3º GRUPO B (3); 2º GRUPO B vs. 3º GRUPO A (4). Los ganadores de cada partido juegan las SEMIFINALES CRUZADAS de la siguiente manera: (1) vs. (3) y (2) vs. (4). Finalmente, el ganador de cada partido va a la FINAL DIAMANTE; 3º y 4º lugar va por la FINAL ORO; 5º y 6º lugar va por la FINAL PLATA; 7º y 8º lugar va por la FINAL BRONCE y 9º y 10º lugar POR LA FINAL HONOR.

y). Los aspectos no contemplados en las anteriores disposiciones serán resueltos en la última instancia por el Coordinador del torneo.

z) Las autoridades técnicas del torneo de voleibol serán:

La Comisión Técnica.

El Coordinador del torneo (Jonathan Llumiquinga)

El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 22. EN ATLETISMO

a). Las pruebas de atletismo tendrán como escenario la pista¹ del Colegio Intisana.

b). Las autoridades técnicas del torneo de atletismo serán:

- La Comisión Técnica.
- El Coordinador del torneo (Volta)
- El Tribunal Disciplinario.

c). Se realizarán las siguientes pruebas:

- 80 metros planos.
- 310 metros (Una vuelta al anillo atlético)
- 1200 metros planos (4 vueltas al anillo atlético)
- Posta 4 x 80metros.
- Salto en altura

¹ 310 metros de longitud.

- Salto en longitud
- Impulsión de la bala (4kg.)
- Lanzamiento de disco (1,5kg.)
- Lanzamiento de jabalina (600grs.)
- Posta sueca (integran 4 atletas):
 - o El primer atleta corre 2 vueltas a la pista (620m)
 - o El segundo atleta corre 1 vuelta (310m)
 - o El tercer atleta corre ½ vuelta (155m), y
 - o El cuarto relevo corre la restante ½ vuelta (155m)

ARTÍCULO 23. EN TENIS DE MESA.

El torneo se regirá con el Reglamento **de la ITTF**, salvo lo estipulado expresamente en esta reglamentación.

a). Las autoridades técnicas del torneo de tenis de mesa serán:

- La Comisión Técnica.
- El Coordinador del torneo (Martín Vásconez)
- El Tribunal Disciplinario.

b). Sistema de juego individual:

- Se jugará inicialmente una fase eliminatoria de grupos, donde clasifican 2 por grupo.
- Los partidos de la fase final se realizarán por eliminación simple
- Partido ganado 2 puntos y partido perdido 1 punto.
- Los partidos se jugarán a 2 sets de 3; las finales podrán jugarse a 3 sets de 5. Conforme lo indique el Coordinador del torneo.
- El puntaje será a 11 puntos, siempre debe haber 2 de diferencia. Si empatan a 11-11, igualmente gana quien obtenga dos puntos de diferencia.
- En caso de producirse un triple empate, entre los involucrados, se determinará los clasificados; quién ganó a quién y por sorteo.

c). Servicio o saque

El servicio se realiza desde atrás de la mesa, lanzando a pelota hacia arriba, al menos 16 cm o 2 segundos de tiempo y golpeándola de manera que rebote en la mesa del servidor y luego en la mesa del receptor.

d). Consideraciones generales

- Una **jugada** es el periodo durante el cual está en juego la pelota. Un tanto es una jugada cuyo resultado es anotado, una anulación es una jugada cuyo resultado no se anota.
- El **primer jugador en sacar** (servicio) se determina de forma aleatoria. Cada jugador o pareja sacará dos veces pasando a continuación el saque al jugador o pareja contraria.

- Para juegos individuales **las líneas blancas** de la mesa de ping pong no significan nada, pero en juegos por parejas cada uno saca en diagonal de derecha a izquierda guiándose por las líneas dibujadas en la mesa.
- El jugador o pareja que comienza en un lado en un juego deberá **cambiar de lado** en el siguiente juego del partido. Al ser siempre juegos impares, en el último juego del partido los jugadores o parejas cambiarán de lado cuando el primer jugador o pareja anota 5 puntos.
- Un **servicio** se realiza poniendo la pelota en la palma de la mano. Se lanza al menos a 16cm de altura y se golpea de forma que dé el primer bote en el lado de la red del jugador que sirve. Después de este primer bote la pelota debe botar en el lado del oponente antes que éste le dé con su pala.
- Una vez la pelota está en juego comienza el **periodo de rally**. Cada jugador golpea la pelota para pasarla al lado del contrincante, puede ir de un lado a otro de forma indefinida.
- Cuando un jugador golpea la pelota **no puede botar en su lado**, pero si puede dar un bote en el lado del oponente.
- Un jugador **gana un punto** si la pelota da dos botes o más en el lado del oponente; si el adversario golpea la pelota y ésta cae fuera de la mesa sin que haya botado en el otro lado o la haya golpeado el otro jugador o si el oponente golpea la pelota y bota primero en su lado de la mesa.
- Mientras la pelota está en juego **no se permite mover la mesa** ni tocarla con cualquier parte del cuerpo u objeto que no sea la raqueta; (excepto si toca con el antebrazo que sostiene la raqueta). Será punto para el jugador o equipo contrario.
- El partido constará de un número de juegos impar de **3, 5 o 7 juegos** dependiendo de la competición y el ganador será el que antes supere la mitad de juegos ganados.
- Si un jugador o equipo se rehúsa a jugar (no se presenta o abandona el partido), pierde automáticamente el encuentro, resultando en una derrota por incomparecencia o retirada, con la pérdida de puntos, y en casos extremos, descalificación del torneo. El árbitro suspenderá el partido y determinará el resultado, sancionando la falta de disciplina y el espíritu de juego limpio, aplicando sanciones que van desde la resta de puntos, hasta la expulsión del torneo.

ARTÍCULO 24. EN TENIS DE CAMPO.

El torneo se realizará conforme a las reglas vigentes de la Federación Internacional de Tenis de campo, salvo lo estipulado expresamente en esta reglamentación.

a). El juego se divide en sets. En este sentido, el primer jugador o equipo que gane seis sets con una ventaja de al menos dos sets gana el partido. El campeonato se jugará a dos de tres sets; a excepción de la final que será a tres de cinco sets posibles.

b). Si el marcador es de 6-6, se juega un “tie-break”. En este caso, el primer jugador o equipo que llegue a siete puntos y tenga una ventaja de al menos dos puntos gana el set.

c). Servicio

El juego comienza con un saque. Esto es **una vez con la raqueta que se utiliza para poner la pelota en juego**. El saque se realiza desde el lado derecho de la pista. En este caso, el primer saque de cada set se realiza desde el lado izquierdo. El servicio debe cruzar la línea de servicio y caer en el cuadro de servicio del campo contrario.

d). Golpear la pelota

El objetivo del juego es **golpear la pelota de un lado a otro de la pista y obligar al oponente a no devolverlo correctamente**. Esto se conoce como «punto». El primer jugador o equipo que llegue a 40 puntos y tenga una ventaja de al menos dos puntos gana el juego.

Si el marcador es de 40-40, se juega un deuce. En esta etapa, el que el primer jugador o equipo que consiga dos puntos consecutivos gana el juego. Es importante mencionar que la pelota se puede golpear sólo una vez por turno. Los puntos en tenis se contabilizan en 15, 30, 40 los primeros tres puntos.

e). La bola no debe tocar el suelo

Los jugadores deben golpear la pelota **sin que toque el suelo dentro de sus respectivos campos de juego**. La pelota se puede golpear una sola vez antes de pasar al campo contrario. Si un jugador falla a devolver la pelota correctamente, el otro jugador gana el punto.

f). La pelota no puede tocar el techo o las paredes

Los jugadores pueden golpear la pelota desde cualquier parte del campo de juego. Sin embargo, **deben evitar que la pelota toque el techo o las paredes del campo de juego**. Si la pelota toca el techo o las paredes después de haber sido golpeada por un jugador, el otro jugador gana el punto.

g). No debe tocarse la red con la raqueta

El jugador tiene libertad para utilizar cualquier parte de la raqueta para golpear la pelota. Sin embargo, **no está permitido tocar la red con la raqueta o cualquier otra parte del cuerpo durante el juego**. Si un jugador toca la red con la raqueta o cualquier otra parte del cuerpo durante el juego, el otro jugador gana el punto.

h). Gana el equipo que gane 6 sets

El juego se divide en sets. **El primer jugador o equipo ganador de seis sets con una ventaja de por lo menos 2 sets gana el juego**. Si el resultado es de 6-6, se juega una ronda adicional. En este caso, gana el equipo o jugador que tenga 7 puntos más la ventaja de 2 puntos.

i). Los jugadores cambian de lado

Los jugadores de tenis **deben cambiar de lado en la pista en el transcurso del partido**. Esto ocurre al culminar el primero, tercero y otros sets impares. En caso de que las rondas totales sean pares no se hace cambio de posición hasta que termine el primer juego del set.

j). Movimientos prohibidos en el tenis

Además de las **reglas del tenis**, existen algunos movimientos prohibidos que pueden dar lugar a sanciones o a la pérdida de un punto. Algunos de los movimientos prohibidos en el tenis son:

- **Toque de red**: en caso de que un jugador toque la red con la raqueta o cualquier otra parte de su cuerpo durante el juego, el otro jugador gana el punto.

- **Pelota fuera:** si la pelota cae fuera del campo de juego después de haber sido golpeada por un jugador, el punto es para el otro jugador.
- **Pelota doble:** si uno de los jugadores golpea la pelota dos veces o más antes de que cruce la cobertura, el otro jugador recibe el punto.
- **Pelota no devuelta correctamente:** si un jugador falla a devolver la pelota correctamente en el campo de juego del opositor, es punto para el jugador oponente.

Las autoridades técnicas del torneo de tenis de campo serán:

- La Comisión Técnica.
- El Coordinador del torneo (Sebastián Gladstein)
- El Tribunal Disciplinario.

Sistema de juego individual:

- Se jugará inicialmente una fase eliminatoria
- Los partidos de la fase final se realizarán por eliminación simple
- Los partidos se jugarán a 2 sets de 3; las finales podrán jugarse a 3 sets de 5. Conforme lo indique el Coordinador del torneo.

ARTÍCULO 25. EN AJEDREZ

a) BASES PARA EL TORNEO POR EQUIPOS:

1. **RITMO DE JUEGO:** 25 minutos a finish, para cada jugador
2. Cada institución podrá participar con **uno o más equipos**
3. Cada Equipo estará integrado por cuatro **(4) jugadores principales**. Cada equipo debe tener un mínimo de **3 jugadores** para poder empezar la ronda.
4. Todos los participantes deben estar debidamente matriculados/as y asistiendo a clases al centro educativo al que representan.
5. Los/as participantes deberán ingresar al sitio de juego con su respectivo uniforme.
6. El orden de la inscripción será el orden de la planilla, es decir, el número 1 será el primer tablero, el número 2 será el segundo tablero y así sucesivamente.
7. El torneo se jugará en base al **Sistema Suizo a 5 rondas**, para los desempates por equipos se aplicará el **sistema Bucholz y luego el sistema Progresivo**.
8. El tiempo de reflexión será de **25 minutos a finish** para cada jugador. Tiempo de espera en caso de no presentarse el jugador. 10 minutos

9. HORARIOS DE JUEGO:

INAUGURACIÓN	FECHA	HORA
--------------	-------	------

I RONDA	11/05/2026	10h30 – 13h30
II RONDA	11/05/2026	10h30 – 13h30
III RONDA	11/05/2026	10h30 – 13h30
IV RONDA	12/05/2026	10h30 – 13h30
V RONDA	12/05/2026	10h30 – 13h30
PREMIACIÓN	12/05/2026	10h30 – 13h00

10. Se entregarán 3 medallas de oro, 3 medallas de plata y 3 medallas de bronce, para PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER LUGAR, respetivamente.

11. Se entregarán 3 TROFEOS, para PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER LUGAR, respetivamente.

12. Adicional se entregarán 4 medallas de oro a:

Los jugadores más destacados de cada equipo, de acuerdo a la ubicación de tablero.

- Mejor Primer Tablero.
- Mejor Segundo Tablero.
- Mejor Tercer Tablero.
- Mejor Cuarto Tablero.

13. En el caso de existir empate en algún tablero, se aplicará desempate mediante una partida Blitz a 5 minutos. Los puntos ganados por no presentación, no sirven para este empate.

14. Para las normas que no estén contemplados en estas bases, regirán las Leyes del Reglamento General de Ajedrez de la **FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE AJEDREZ** (FIDE.).

b) REGLAS ADICIONALES

1.- Está completamente prohibido el uso de dispositivos electrónicos como:

Celulares, Mp3, Mp4, Iphone, Tablets, Audífonos, etc. En el caso de que alguno de estos dispositivos suene, el poseedor **PIERDE AUTOMÁTICAMENTE LA PARTIDA.** En caso de emergencia se puede encargar el celular al Juez del torneo, indicando que se espera una llamada importante.

2.- Se permite hasta máximo dos jugadas ilegales, el jugador que las comete pierde la partida, previa la revisión del señor juez o auxiliar.

3.- Cada jugador puede anotar su partida en sistema algebraico o clásico, siempre con letra legible y sin ayuda de nadie. Si un jugador decide no llevar la anotación, entonces no podrá hacer reclamos después, y cualquier situación que se presente quedará bajo la decisión del juez.

- 4.- Todos los reclamos se deben hacer directamente al Juez del torneo.
- 6.- Una vez terminada la partida los jugadores abandonarán la zona de juego.
- 7.- No se permite hacer bulla.
- 8.- Recuerde, PIEZA TOCADA - PIEZA JUGADA.
- 9.- Ante todo se debe respetar al adversario.

c) BASES PARA EL TORNEO INDIVIDUAL

- 1) MODALIDAD: Rápidas, con tiempo de 10 minutos + 2 segundos de adición para cada jugador
- 2) SISTEMA DE JUEGO: El torneo se jugará en base al **Sistema Suizo a 7 rondas**
- 3) LISTA INICIAL: El ranking inicial de los jugadores será por orden de inscripción de los jugadores.
- 4) TIEMPO DE ESPERA: El tiempo de espera será de 10 minutos.
- 5) Solo podrán estar en el área de juego los deportistas y los árbitros; los entrenadores, espectadores, acompañantes y otros, no podrán acceder a la de la zona de juego.
- 6) Para lo no contemplado en estas bases se procederá de conformidad con lo que dispone la normativa legal vigente de la FIDE.
- 7) HORARIOS DE JUEGO:

INAUGURACIÓN	FECHA	HORA
I RONDA	13/05/2026	10h30 – 13h30
II RONDA	13/05/2026	10h30 – 13h30
III RONDA	13/05/2026	10h30 – 13h30
IV RONDA	13/05/2026	10h30 – 13h30
V RONDA Y PREMIACIÓN	13/05/2026	10h30 – 13h30
FINALES	15/05/2026	10h30 – 12h00
SIMULTÁNEAS	15/05/2026	12H00 – 13H00

d) SISTEMA DE DESEMPATE

- 1) Resultado individual (si aplica).
- 2) Bucholtz con corte 1.
- 3) Bucholtz total.
- 4) Progresivo- Acumulativo.
- 5) Más partidas ganadas (Incluyendo puntos por incomparecencia).
- 6). Del 1 al 10 habrá finales:
 - 1 vs 2 FINAL DIAMANTE
 - 3 vs 4 FINAL ORO
 - 5 vs. 6 FINAL PLATA
 - 7 vs. 8 FINAL BRONCE
 - 9 vs. 10 FINAL HONOR

e) REGLAS ADICIONALES

- 1.- Se estimará un máximo de espera de 15 minutos para el inicio de la primera ronda

2.- Está completamente prohibido el uso de dispositivos electrónicos como:

Celulares, Mp3, Mp4, Iphone, Tablets, Audífonos, etc. En el caso de que alguno de estos dispositivos suene, el poseedor **PIERDE AUTOMÁTICAMENTE LA PARTIDA.**

En caso de emergencia se puede encargar el celular al Juez del torneo, indicando que se espera una llamada importante.

3.- Se permite hasta máximo dos jugadas ilegales, el jugador que las comete pierde la partida, previa la revisión del señor juez o auxiliar.

4.- Todos los reclamos se deben hacer directamente al Juez del torneo.

5.- Una vez terminada la partida los jugadores abandonarán la zona de juego.

6.- No se permite hacer bulla.

7.- Recuerde, PIEZA TOCADA - PIEZA JUGADA.

8.- Ante todo, se debe respetar al adversario.

f). **Las autoridades técnicas del torneo de ajedrez serán:**

- La Comisión Técnica.
- El Coordinador del torneo (Sebastián Galarza)
- El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 26. EN PÁDEL.

El torneo se realizará conforme a las reglas vigentes de la Federación Internacional de este deporte y será en la cancha de bachillerato.

a). El pádel se realizará en nuestra cancha reglamentaria, utilizando palas y pelotas de pádel; el equipo está conformado de dos jugadores que compiten juntos contra otros dos en similares condiciones.

b). Equipamiento;

Paletas o palas: deben cumplir con las normas establecidas por la FIP.

Pelotas: deben cumplir con las normas establecidas por la FIP.

Pista: debe cumplir con las normas establecidas por la FIP.

c). Duración de los partidos

Los partidos se jugarán al mejor de tres sets.

Cada set se jugará hasta que un equipo alcance 15 puntos, con una ventaja de al menos 2 puntos.

d). Sistema de puntuación

Se utilizará el sistema de puntuación estándar del pádel.

Cada punto se contará como un punto.

e). Falta y saque

La falta se considerará cuando un jugador cometa una infracción.

El saque se realizará desde detrás de la línea de saque.

f). Let y fuera

Se considerará "let" cuando la pelota toque la red y siga en juego.

Se considerará "fuera" cuando la pelota salga de la pista o toque el suelo fuera de la pista.

g). Cambio de lado

Los jugadores cambiarán de lado después de cada set.

h). Tiempos de descanso

Los jugadores tendrán un tiempo de descanso de 90 segundos entre sets.

i). Conducta deportiva

Los jugadores deben comportarse de manera deportiva y respetuosa hacia los árbitros, los oponentes y los espectadores.

j). Protestas y reclamaciones

Los jugadores pueden presentar protestas y reclamaciones ante el árbitro o el comité organizador.

k). Disposiciones finales

Este reglamento es vinculante para todos los jugadores. El comité organizador se reserva el derecho de modificar este reglamento en cualquier momento.

Las autoridades técnicas de este deporte serán:

La Comisión Técnica.

El Coordinador del torneo (Sebastián Gladstein)

El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 27. NATACIÓN.

De haber participantes, el torneo se realizará conforme a las reglas vigentes de la Federación Internacional de este deporte; caso contrario será únicamente de exhibición.

a). Sitio de competencia

Las competencias las realizaremos en una piscina de 25 metros y 6 carriles.

b). Pruebas

Las pruebas serán las siguientes:

- Estilo libre: 50 metros.

- Estilo espalda: 50 metros.

- Estilo pecho: 50 metros.

- Estilo mariposa: 50 metros.
- 100 combinado individual.
- Relevé 4x25 combinado
- Relevé 4x50 estilo libre

c). Reglas de competencia

- Salida: los competidores deberán salir del bloque de salida al sonar el silbato.
- Nado: los competidores deberán nadar en el estilo correspondiente a la prueba.
- Virajes: los competidores deberán realizar los virajes de acuerdo con las reglas de la FINA.
- Llegada: los competidores deberán tocar la pared del fondo de la piscina con cualquier parte del cuerpo para registrar su tiempo.

d). Equipamiento

- Traje de baño: los competidores deberán usar un traje de baño aprobado por la FINA.
- Gafas: los competidores podrán usar gafas de natación aprobadas por la FINA.
- Cap: los competidores podrán usar un cap de natación aprobado por la FINA.

e). Procedimientos de competencia

- Calentamiento: los competidores tendrán un tiempo de calentamiento antes de la prueba.
- Llamado: los competidores deberán presentarse en la zona de llamado antes de la prueba.
- Salida: los competidores deberán salir del bloque de salida al sonar el silbato.

f). Penalizaciones

- Falsa salida: si un competidor sale antes del silbato, será descalificado.
- Estilo incorrecto: si un competidor nada en un estilo incorrecto, será descalificado.
- Ayuda externa: si un competidor recibe ayuda externa durante la prueba, será descalificado.

g). Protestas y reclamaciones

- Protestas: cualquier protesta o reclamación deberá ser presentada por escrito al juez árbitro dentro de los 30 minutos siguientes a la finalización de la prueba.
- Reclamaciones: cualquier reclamación deberá ser presentada por escrito al juez árbitro dentro de los 30 minutos siguientes a la finalización de la prueba.

h). Disposiciones finales

De existir el número de competidores suficientes para la competencia; la realizaremos en una sola jornada, en una piscina contratada para el efecto, el día martes 10 de mayo desde las 17h30

i). Las autoridades técnicas de este deporte serán:

La Comisión Técnica.
El Coordinador del torneo (Andy Lozano)
El Tribunal Disciplinario.

ARTÍCULO 28. ACTIVIDADES ARTÍSTICO-CULTURALES

28.1. MÚSICA

a). Objetivo

El objetivo de este concurso es promover y fomentar la música en la comunidad, y reconocer el talento de los participantes.

b). Participantes

El concurso estará abierto a todos los estudiantes músicos que deseen participar, ya sea como solistas o en grupos.

c). Categorías

El concurso tendrá las siguientes categorías:

- Solistas: voces o instrumentos solos: trompeta, guitarra acústica, bajo y batería.
- Grupos: duetos, tríos, cuartetos, bandas, orquesta, ensambles y coro.

d). Repertorio

Los participantes podrán elegir cualquier tipo de música para interpretar, siempre y cuando sea adecuada para una audiencia familiar.

e). Duración de las actuaciones

Las actuaciones en solitario tendrán una duración máxima de 3 minutos. Las actuaciones en grupo tendrán una duración máxima de 8 minutos.

f). Evaluación

Un jurado calificador evaluará las actuaciones en función de la técnica, la interpretación, la creatividad y la presentación.

g). Premios

Los ganadores del concurso recibirán una medalla de oro, plata o bronce y/o reconocimientos especiales de los auspiciantes.

h). Inscripción

Los participantes deberán inscribirse antes de la fecha límite establecida, proporcionando toda la información solicitada.

i). Propiedad intelectual

Los participantes conservarán la propiedad intelectual de sus obras, pero autorizan al organizador del concurso a grabar y reproducir sus actuaciones para fines promocionales.

j). Disposiciones finales

Las autoridades técnicas de estas actividades serán:

La Comisión de Arte y música.

El coordinador del concurso (Mauricio Maldonado)

El tribunal disciplinario

28.2. Bases del Concurso de Arte

DIBUJO Y PINTURA.

a). Tema del concurso

Identidad, convivencia y estilo.

Los participantes desarrollarán una obra artística que explore la forma en que la identidad personal y cultural se expresa en la convivencia con otros y en el estilo propio de representación.

b). Categoría

Individual: Pintura y dibujo.

c). Obras y formato

Cada participante presentará una sola obra original relacionada con el tema propuesto.

El trabajo deberá realizarse en formato A3.

Se permitirá técnica libre.

Los materiales de trabajo serán proporcionados por la institución educativa.

d). Desarrollo del concurso

Fase 1: Inscripción.

Fase 2: Inducción y entrega de materiales.

Fase 3: Ejecución artística (tiempo máximo 2 horas).

Fase 4: Evaluación del jurado.

Fase 5: Premiación y exposición.

e). Evaluación

Se considerarán dominio técnico, creatividad, presentación y relación conceptual con el tema.

f). Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Básico (2)	Inicial (1)
Técnica	Manejo sobresaliente	Buen dominio	Dominio parcial	Uso limitado
Creatividad	Innovadora	Interesante	Poca innovación	Sin originalidad
Presentación	Trabajo cuidado	Adecuada	Irregular	Descuidada
Relación con el tema	Interpretación profunda	Relación clara	Superficial	Sin relación

g). Premios

Medallas de oro, plata y bronce, certificados de participación y reconocimientos especiales si aplica.

h). Inscripción
Registro previo dentro de la fecha establecida mediante formulario oficial.

I). Propiedad Intelectual
Los autores conservan la propiedad de sus obras y autorizan su registro audiovisual para difusión cultural y promocional.

j). Disposiciones Finales
Autoridades técnicas: Yamín El Rorhba
Comisión de Arte y Tribunal disciplinario.
Cualquier situación no contemplada será resuelta por la organización.

ARTÍCULO 29. BASES DEL CONCURSO DE ROBÓTICA

a). Objetivos Generales

- Fomentar el aprendizaje práctico de la robótica y la programación en un ambiente competitivo y colaborativo.
- Promover valores de respeto, responsabilidad, trabajo en equipo y juego limpio.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas, creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes.

b). Competencias Oficiales

b.1). Genibot Fútbol

Descripción: Competencia de robofútbol en la que equipos de estudiantes controlan robots Genibot para marcar la mayor cantidad de goles en un tiempo determinado.

Formato del juego:

- Equipos: 4 integrantes por equipo.
- Robots: Genibots proporcionados por el Colegio Intisana.
- Duración: 2 tiempos de **5 minutos cada uno**, con un descanso de 2 minutos en el entretiempo.
- Campo: Dimensiones adaptadas al espacio escolar, con porterías delimitadas.

Reglas principales:

- El objetivo es marcar más goles que el equipo contrario dentro del tiempo reglamentario.
- El balón será una esfera ligera (plástico) adecuada al tamaño de los Genibots.
- Cada equipo controla un Genibot por jugador.

- No se permite el contacto físico intencional entre robots (choques agresivos).
- Los goles se validan únicamente cuando el balón cruza completamente la línea de gol.
- En caso de empate, se jugará una prórroga de 2 minutos; si persiste el empate, se definirá por “gol de oro”.
- Se aplicarán sanciones por:
 - Manipulación indebida del robot durante el partido.
 - Interferencia externa (uso de manos, objetos).
 - Conducta antideportiva.

Criterios de evaluación:

- Número de goles marcados.
- Respeto a las reglas y juego limpio.
- Coordinación y estrategia del equipo.

b.2). VEX GO Challenge

Descripción: Reto de construcción y desempeño en el que los equipos deben armar un robot funcional con kits VEX GO y superar una pista de obstáculos en el menor tiempo posible.

Formato del reto:

- Equipos: 3 integrantes por equipo.
- Robots: Kits VEX GO proporcionados por el Colegio Intisana.
- Tiempo máximo de construcción y prueba: **30 minutos en total**.
- Ganador: El equipo que logre completar primero la pista de obstáculos será declarado vencedor.

Características de la pista:

- La pista incluirá obstáculos físicos como rampas, bloques, giros cerrados, etc.
- Habrá zonas específicas donde el robot deberá **mover objetos de un lugar a otro** para poder avanzar.
 - En estas zonas, los equipos podrán utilizar el **electroimán** del kit VEX GO como herramienta principal para levantar y transportar piezas metálicas.
- Se incorporarán obstáculos que deberán ser **evitados o sorteados** correctamente.
- En determinados tramos de la pista será obligatorio activar el **LED Bumper**, el cual servirá como sensor de interacción para validar que el robot ha cumplido con la tarea asignada (por ejemplo, presionar un punto de control o activar una señal luminosa).
- El diseño exacto de la pista se dará a conocer el día del evento, para garantizar igualdad de condiciones y fomentar la creatividad en la solución.

Control del robot:

- Los robots serán controlados **de forma manual desde una tablet**, utilizando la aplicación oficial de VEXcode GO.
- Cada equipo deberá designar un piloto responsable del control durante la prueba.
- El piloto podrá ser cambiado solamente entre intentos, siempre que se mantenga la organización del equipo.
- El control debe realizarse únicamente desde la tablet asignada por la organización; no se permite el uso de otros dispositivos externos.

Reglas principales:

- Los equipos deben construir su robot únicamente con las piezas del kit asignado.
- No se permite el intercambio de piezas entre equipos.
- El robot debe ser seguro y estable (sin piezas sueltas o riesgos de daño).
- Cada equipo tendrá un máximo de 2 intentos para recorrer la pista dentro del tiempo establecido.
- El cronómetro se detendrá únicamente cuando el robot haya cumplido todas las tareas de la pista (incluyendo mover los objetos en las zonas designadas).
- En caso de que ningún equipo complete la pista dentro del tiempo máximo, ganará el que haya avanzado más lejos y superado mayor cantidad de obstáculos correctamente.

Criterios de evaluación:

- Tiempo total en completar la pista.
- Correcta ejecución de las tareas de mover objetos.
- Obstáculos superados sin penalizaciones.
- Trabajo en equipo y organización durante la construcción.
- Habilidad en el control manual del robot desde la tablet.

b. 3. Normas Generales del Concurso

- Todos los participantes deben estar inscritos oficialmente en el concurso.
- Se valorará la puntualidad y el respeto al cronograma establecido.
- Los jueces tendrán la última palabra en la validación de resultados y aplicación de sanciones.
- Se premiará a los equipos ganadores de cada competencia y se reconocerá el espíritu deportivo.
- Las autoridades técnicas de estas actividades serán:
 - La Comisión de Robótica.
 - El coordinador del concurso (Miguel Salazar)
 - El tribunal disciplinario
- Cualquier situación no contemplada en este documento será resuelta por el comité organizador.

CAPÍTULO VI

DE LAS PREMIACIONES

ARTÍCULO 30. EN FÚTBOL 11

- a) Medallas de oro y plata para cada integrante de la FINAL
DIAMANTE
- b) Trofeo al 1ro, 2do lugar. Trofeo a ganadores las
diferentes finales: ORO, PLATA, BRONCE Y HONOR
- c) Goleador del torneo

- d) Al mejor jugador
- e) Al mejor arquero.

ARTÍCULO 31. EN FÚTBOL 6

- a) Medallas de oro y plata para cada integrante del equipo campeón y vicecampeón
- a) Trofeo al 1ro, 2do lugar. Trofeo a ganadores las diferentes finales: ORO, PLATA, BRONCE Y HONOR
- b) Goleador del torneo
- c) Al mejor jugador
- d) Al mejor arquero.

ARTÍCULO 32. EN BALONCESTO

- a) Medallas de oro y plata para cada integrante del equipo campeón y vicecampeón.
- b) Trofeo al 1ro, 2do lugar. Trofeo a ganadores las diferentes finales: ORO, PLATA, BRONCE Y HONOR
- b) Mejor jugador
- c) Mayor encestador
- d) Mejor triplista
- e) Campeón del circuito de lanzamientos (5 lanzamientos de fuera de la zona de 3 puntos)

ARTÍCULO 33. EN VOLEIBOL

- a) Medallas de oro y plata para cada integrante del equipo campeón y vicecampeón.
- b) Trofeo al 1ro, 2do lugar. Trofeo a ganadores las diferentes finales: ORO, PLATA, BRONCE Y HONOR
- c) Mejor jugador
- d) Jugador más técnico

ARTÍCULO 34. EN ATLETISMO

- a) Trofeo al 1ro, 2do y 3er. lugar.
- b) Medalla de oro al primer puesto (10 puntos)
- c) Medalla de plata al segundo puesto (5 puntos)
- d) Medalla de bronce al tercer puesto (4 puntos)
- e) Cuarto puesto (3 puntos)
- f) Quinto puesto (2 puntos)
- g) Sexto puesto (1 punto)
- h) Mejor marca técnica (TROFEO PEQUEÑO)
- i) Al atleta más completo (TROFEO PEQUEÑO).

ARTÍCULO 35. EN TENIS DE MESA

- a) Trofeo y medalla de oro al CAMPEÓN; en singles y dobles.

- b) Medalla de plata para el segundo lugar, en singles y dobles.
- c) Medalla de bronce al tercer lugar, en singles y dobles.
- d) Medalla de bronce al cuarto lugar, en singles y dobles.
- e) Medalla de participación del quinto en adelante.

ARTÍCULO 36. EN TENIS DE CAMPO

- a) Trofeo y medalla de oro al CAMPEÓN; en singles y dobles.
- b) Medalla de plata para el segundo lugar, en singles y dobles.
- c) Medalla de bronce al tercer lugar, en singles y dobles.
- d) Medalla de bronce al cuarto lugar, en singles y dobles.
- e) Medalla de participación del quinto en adelante

ARTÍCULO 37. EN AJEDREZ

- a) Trofeo y medalla de oro al mejor primer tablero. En individual y por equipos.
- b) Medalla de plata al mejor segundo tablero. En individual y por equipos.
- c) Medalla de bronce al mejor tercer tablero. (final oro); En individual y por equipos.
- d) Medalla de participación (final plata)
- e) Medalla de participación (final bronce)
- f) Medalla de participación (final honor)

ARTÍCULO 38. EN PÁDEL

- a) Trofeo y medalla de oro a los CAMPEONES (dos trofeos).
- b) Medallas de plata para el segundo lugar.
- c) Medallas de bronce al tercer lugar.
- d) Medalla de bronce al cuarto lugar.
- e) Medalla de participación del quinto en adelante.

ARTÍCULO 39. EN NATACIÓN

- a) Trofeo al 1ro, 2do y 3er. Lugar por equipos.
- b) Medalla de oro al primer puesto.
- c) Medalla de plata al segundo puesto.
- d) Medalla de bronce al tercer puesto.
- e) Medalla de participación al cuarto puesto
- f) Mejor marca técnica (TROFEO PEQUEÑO)
- g) Al nadador más completo (TROFEO PEQUEÑO).

ARTÍCULO 40. EN PINTURA / DIBUJO

- a) Medalla de oro al primer lugar.

- b) Medalla de plata al segundo lugar
- c) Medalla de bronce al tercer lugar.
- d) Diploma del cuarto en adelante.

ARTÍCULO 41. EN ROBÓTICA

- a) Medalla de oro al primer lugar.
- b) Medalla de plata al segundo lugar
- c) Medalla de bronce al tercer lugar.
- d) Diploma del cuarto en adelante.

ARTÍCULO 42. EN PINTURA / DIBUJO

- a) Medalla de oro al primer lugar.
- b) Medalla de plata al segundo lugar
- c) Medalla de bronce al tercer lugar.
- d) Diploma del cuarto en adelante.

ARTÍCULO 43. EN MÚSICA

- a) Placa, medalla de participación y diploma a todas las delegaciones participantes

NOTA. La entrega de medallas para las disciplinas deportivas colectivas se tendrá como referencia el número máximo de integrantes exigido para cada deporte. Así: fútbol 18, fútbol 6 (12), voleibol 12 y baloncesto 12.

ARTÍCULO 44. Premiación de las disciplinas deportivas en deportes de conjunto; FAIR PLAY, principios generales

- a). El FAIR PLAY se medirá en base al comportamiento disciplinario, deportivo y cultural de la delegación durante toda la Copa.
- b). Cada delegación inicia con 2.000 puntos de FAIR PLAY.
- c). Las acciones negativas restarán puntos, mientras que las acciones positivas sumarán puntos.
- d). Al finalizar la Copa, se premiará a la delegación con mayor puntaje bajo el título: “Campeona del FAIR PLAY”.
- e). Las faltas disciplinarias en los diferentes deportes, tendrán una calificación negativa de puntos.
- f). Las acciones y conductas positivas suman puntos.
- g). Al finalizar Copa, los puntos de FAIR PLAY se suman y estos hacen parte de la puntuación general.

ACCIONES QUE RESTAN PUNTOS (conductas antideportivas y disciplinarias)

Conducta Puntos a Restar:

- Tarjeta amarilla en cualquier deporte -10 puntos
- Tarjeta roja en cualquier deporte -40 puntos
- Ingreso indebido de hinchas al campo de juego -500 puntos

- Retiro de un equipo antes de terminar un partido -1000 puntos
- Llegada tarde sin justificación a los eventos deportivos -300 puntos
- Conductas irrespetuosas hacia jueces, rivales o público -200 puntos
- Daños a instalaciones o materiales deportivos -400 puntos
- Incumplimiento en actos protocolarios (himnos, ceremonias) -150 puntos
- Daños materiales en los hoteles o casas de familias -400 puntos
- Acompañantes en los escenarios deportivos sin manillas de ingreso – 50pts

ACCIONES QUE SUMAN PUNTOS (conductas positivas)

- Ayudar a equipos rivales en situaciones logísticas o deportivas (ej. préstamo de implementos) +200 puntos
- Demostrar tolerancia y respeto en situaciones de conflicto +150 puntos
- Mantener los escenarios deportivos limpios al finalizar los encuentros +300 puntos
- Apoyo voluntario al buen desarrollo de la organización del evento +200 puntos
- Exhibir actitudes ejemplares de compañerismo (reconocidas por jueces/organizadores) +250 puntos
- Cumplimiento estricto de horarios (puntualidad constante durante toda la Copa) +200 puntos
- Esperar a los rivales que lleguen después de la hora señalada y evitar ganar por marcador de W. + 300 puntos

CONSIDERACIONES FINALES

- Los puntos de FAIR PLAY serán acumulativos durante toda la Copa.
- El Comité Disciplinario será el único encargado de registrar, validar y publicar las sanciones y reconocimientos de FAIR PLAY.
- La premiación se realizará en la ceremonia de clausura, otorgando a la delegación ganadora el título de CAMPEONA DEL FAIR PLAY y un reconocimiento especial.

ARTÍCULO 45. PREMIACIONES GENERALES:

Se otorgarán los siguientes títulos:

a). DEPORTES DE CONJUNTO (Baloncesto; fútbol 11; fútbol 6; Vóleybol)

- Nombre de las Copas:
 - 1° y 2° Final Diamante
 - 3° y 4° Final Oro
 - 5° y 6° Final Plata
 - 7° y 8° Final Bronce
 - 9° y 10° Final Honor
 - 11° y 12° Final Justicia

COPA DIAMANTE:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón y medallas de 1er lugar.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón y medallas de 2do lugar.

COPA ORO:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón.

COPA PLATA:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón.

COPA BRONCE:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón.

COPA HONOR:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón.

COPA JUSTICIA:

- Se otorga Trofeo al equipo Campeón.
- Se otorga Trofeo al equipo Sub Campeón.

DEPORTES INDIVIDUALES:

AJEDREZ:

Prueba INDIVIDUALES: MEDALLA DE ORO, PLATA Y BRONCE (en su orden respectivo a las 3 primeras posiciones del torneo) Diploma de la posición 4ta a 8va posición

Prueba por EQUIPOS: TROFEO DE CAMPEÓN PRIMER Y SEGUNDO LUGAR

TENIS DE MESA:

Prueba INDIVIDUALES: MEDALLA DE ORO-PLATA Y BRONCE (en su orden respectivo a las 3 primeras posiciones del torneo)

Diploma de la posición 4ta a 8va posición

Prueba por EQUIPOS: TROFEO DE CAMPEÓN PRIMER Y SEGUNDO LUGAR

ATLETISMO:

Prueba INDIVIDUALES:

MEDALLA DE ORO, PLATA Y BRONCE (en su orden respectivo a las 3 primeras posiciones del torneo)

Prueba por EQUIPOS:

RELEVOS 4X80MTS y POSTA SUECA

- Medallas oro x 4 participantes
- Medallas de plata x 4 participantes
- Medallas de bronce x 4 participantes

CAMPEÓN GENERAL

a). El campeón general de la X COPA INTISANA INTERNACIONAL, será la institución que al final del evento acumule un mayor puntaje obtenido en las disciplinas de BALONCESTO, FÚTBOL 11, FÚTBOL 5, AJEDREZ, ATLETISMO, TENIS DE MESA, TENIS DE CAMPO, PÁDEL, VOLEIBOL, PINTURA/DIBUJO Y ROBÓTICA.

b). La puntuación que otorgan las disciplinas deportivas es la siguiente:

- Campeón 100
- Subcampeón 60
- Tercer lugar 40
- Cuarto Lugar 20

c). En caso de empate en la puntuación por el trofeo de campeón general, se procederá de la siguiente manera:

- Mayor número de títulos obtenidos (campeón) en los deportes de conjunto.
- Mayor número de títulos obtenidos (subcampeón) en los deportes de conjunto.
- Mayor número de títulos obtenidos (tercer puesto) en los deportes de conjunto.
- Mayor número de partidos ganados en los deportes de conjunto.
- Mayor número de puntos en baloncesto, mayor número de sets ganados en voleibol y mayor número de goles convertidos en fútbol 11 y fútbol 5.
- Sorteo.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

a). En Baloncesto

- Mejor jugador.
- Mayor encestador.
- Mejor triplista
- Campeón circuito de lanzamientos.

b). En Voleibol.

- Mejor jugador.
- Jugador más técnico del torneo

c). En Fútbol

- Mejor jugador.
- Goleador.
- Arquero menos vencido, en promedio (goles en contra / # de partidos);

si jugó al menos tres (3) partidos.

d). En Fútbol 6

- Mejor jugador.
- Goleador.
- Arquero menos vencido, en promedio (goles en contra / # de partidos);

si jugó al menos tres (3) partidos.

NOTA: En la entrega de medallero para las disciplinas deportivas colectivas, se tendrá como referencia el número máximo de integrantes admitido para cada deporte () así: Baloncesto: 12; Voleibol: 12; Fútbol: 18; Fútbol 6: 12

e). En Atletismo. Se premiarán los tres primeros de cada prueba así:

- Tercer puesto : Medalla Bronce.
- Segundo puesto: Medalla Plata.
- Campeón : Medalla Oro.

NOTA: El Colegio que obtenga mayor cantidad de puntos acumulados recibirá trofeo general. También se premiará de acuerdo con el criterio de los jueces y crono metristas y teniendo en cuenta los registros y marcas anteriores.

- El atleta más completo.

f). En Ajedrez.

Por equipos:

- Primer puesto: Trofeo y medalla oro para cada integrante del equipo
- Segundo puesto: Una medalla Plata para cada integrante del equipo.
- Tercer puesto: Una medalla de bronce para cada integrante del equipo.

En individual:

- Mejor primer tablero: Una medalla Oro.
- Mejor segundo tablero: Una medalla Oro.
- Mejor tercer tablero: Una medalla Oro.
- Mejor cuarto tablero: Una medalla Oro.

g). En Tenis de Mesa.

En Equipos:

- Tercer puesto: Una medalla Bronce para cada jugador.
- Subcampeón: Una medalla Plata para cada jugador.
- Campeón: Una medalla Oro para cada jugador y un trofeo para el equipo.

En individual:

- Tercer puesto: Una medalla Bronce.
- Subcampeón: Una medalla Plata.
- Campeón: Una medalla Oro y trofeo de campeón.

CAPÍTULO VII

DE LAS DEMANDAS

ARTÍCULO 46. Todo reclamo deberá tramitarse por escrito ante la Comisión Técnica dentro de los 30 minutos siguientes desde el momento en que se suscitó el impase, motivo del reclamo.

ARTÍCULO 47. Los reclamos deben hacerse de la manera más cortés posible ante las autoridades del torneo, **considerando que se trata de un torneo con objetivos formativos y de integración más que competitivos.**

ARTÍCULO 48. Los fallos arbitrales son inapelables.

CAPÍTULO VIII

NORMAS GENERALES

ARTÍCULO 49. El torneo estará bajo la responsabilidad administrativa, técnica y directiva del Colegio Intisana, quien:

- a) Elaborará la reglamentación y el calendario respectivo a través de la Comisión Técnica.
- b) Revisará inscripciones de los equipos y planillas de juegos cuando lo estime conveniente.
- c) Informará oportunamente de los resultados y datos estadísticos a los representantes de los equipos participantes.
- d) Contratará a los jueces más idóneos para el presente campeonato.
- e) Exigirá a los jueces informes oportunos de anomalías ocurridas dentro y fuera de las instalaciones deportivas. Estos informes serán entregados por quien corresponda dentro de las 24 horas hábiles después de ocurrido el impase.
- f) Las delegaciones que lleguen por vía aérea deberán informar con anticipación a la organización de la fecha y hora de llegada para disponer un oportuno servicio de transporte de traslado hasta las instalaciones del colegio Intisana y a los respectivos hoteles.

ARTÍCULO 50. El comportamiento de los deportistas participantes estará guiado por las siguientes normas, a las cuales se compromete en el momento de ser aceptada la inscripción al torneo.

- a) Los equipos participantes deben presentarse correctamente uniformados el día de la Inauguración (sábado 9 de mayo, 08h30)
- b) Los participantes deberán utilizar sus aulas asignadas, los camerinos y vestidores del coliseo para cambiarse, por ningún motivo se permitirá el cambio de uniformes en lugares abiertos y a la vista pública.
- c) Los participantes llegarán con la máxima puntualidad al sitio de juego que les corresponda.
- d) Cada deportista se hace responsable de sus objetos personales.
- e) Cualquier prenda u objeto encontrado se llevará al Departamento de Deportes, se entregará al jefe de la delegación correspondiente.
- f) Mientras los deportistas están en las duchas, su comportamiento será ejemplar.
- g) Dentro del Colegio está prohibido todo lo relativo al licor y cigarrillos.
- h) Los deportistas deberán manejar un comportamiento adecuado, regido por normas de delicadeza y urbanidad, demostrando con ello sus buenos modales; mantendrá en orden el sitio de reunión asignado, siempre a cargo de los entrenadores y delegados correspondientes.
- i) Ningún participante podrá estar en el sitio de reunión diferente al que le corresponda sin la debida autorización del delegado y tampoco en aulas de clase, oficinas, salas

- de profesores u otras dependencias diferentes a los escenarios deportivos.
- j) Los delegados/entrenadores correspondientes son los responsables del buen comportamiento y de la seguridad de los estudiantes en su delegación. Por ende, serán las personas que podrán dar los permisos para que los estudiantes se movilicen en el transcurso de su estadía en Quito.
- k) En todo momento, todos los estudiantes que permanezcan y/o retornen al hotel o casa de familia deberán estar acompañados por sus respectivos delegados o familia anfitriona.
- l) Desde la llegada al colegio Intisana, cada delegación contará con la asesoría permanente del personal de la organización, quienes, desde su llegada a la ciudad de Quito y serán sus guías acompañantes durante la X COPA INTISANA INTERNACIONAL.
- m) El comportamiento de los acompañantes(hinchas) también deberá ser ejemplar, dentro y fuera de los escenarios deportivos.
- n) Ningún participante estará fuera de los sitios en donde se celebran los eventos deportivos. Igualmente, tampoco podrá ausentarse del colegio Intisana sin autorización del Director de la COPA.
- o) Durante la celebración de los eventos deportivos ningún participante llevará relojes, cadenas ni otro tipo de alhajas.
- p) A todas las delegaciones que se alojen en hoteles, solicitamos a los delegados instruir a sus alumnos en no exigir servicios extras como caprichos especiales de comida, dormida, etc., que si deciden solicitar servicios extras; ellos deberán asumir los respectivos costos.
- q) Todos los deportistas deben permanecer con su uniforme o distintivo de la delegación durante todas las competencias.
- r) Las delegaciones tendrán un tour por la ciudad de Quito según la disponibilidad y cronograma del Fixture.
- s) A las delegaciones de los colegios extranjeros se les solicita traer una bandera de su país y el estandarte del colegio al que representan. A las delegaciones nacionales, únicamente el estandarte del colegio.
- t)

ARTÍCULO 51. EL SERVICIO DE ALIMENTACIÓN

DESAYUNO:

- Para delegaciones que vienen afuera del Ecuador será en los hoteles destinados.
- Para las delegaciones que vienen del interior del Ecuador: será en las casas de familias anfitrionas.

REFRIGERIO (mediamañana):

- Los tickets se entregan al delegado diariamente, pueden pasar al comedor de 09h00 a 11h00.

ALMUERZO:

- Todas las delegaciones toman el almuerzo en el restaurante del colegio Intisana de 12h00 a 14h00.

ARTÍCULO 52. Ubicación de los sitios de competencia.

- Fútbol 11; todos los encuentros se realizarán en el estadio del colegio
- Fútbol 6; los encuentros se realizarán en las canchas sintéticas 1 y 2.
- Voleibol; se dispone de cuatro canchas: cancha # 1 junto a la ermita; cancha # 2, tras la cancha sintética 2; cancha # 3 y # 4, parqueadero y cancha del coliseo.
- Baloncesto; los partidos se jugarán en el coliseo y en la cancha de bachillerato.
- Atletismo; se realizará en varias jornadas (desde el sábado 9, luego de la inauguración las pruebas clasificatorias), en nuestra pista atlética, que tiene 4 carriles y cuenta con una longitud de 310 metros aproximadamente.
- Tenis de mesa; se jugará en mesas profesionales que estarán ubicadas en el gimnasio.
- Ajedrez; se realizará en el Ágora de la biblioteca
- La natación se realizará en una sola jornada, el martes 12 de mayo desde las 17h30 en adelante, en la piscina semi olímpica de Concentración deportiva de Pichincha.
- El pádel se realizará en la cancha de pádel colegio, ubicada en la terraza de bachillerato.
- El tenis de campo se realizará en las canchas de tenis.

ARTÍCULO 53. Promesa del deportista

Quien toma la promesa dirá:

DEPORTISTAS:

¿Prometen participar en la Copa respetando las reglas, con verdadero espíritu deportivo, para la gloria del deporte y el honor de sus equipos?

Los deportistas, en posición firmes, responderán: **“SÍ PROMETEMOS”**.

Luego el deportista que toma la promesa replicará:

“Si a sí lo hacen, que Dios, la patria y sus colegios los premien; caso contrario, los demanden”

Aquí termina la promesa y los deportistas toman la posición de descanso sin aplaudir.

ARTÍCULO 54. Saludo a las autoridades (Inauguración)

Al pasar frente a la mesa directiva, a una orden del capitán del equipo todos deben SALUDAR con el brazo derecho al palco de honor, esto mientras se desplazan con un caminar elegante, marcando el paso (no marchando).

Bibliografía

- Reglamento COE
- Reglamento Copa Alcázares
- Ley de Educación Física y Deportes del Ecuador
- XII Congreso Panamericano de Educación Física. Guatemala
- XVI Congreso Panamericano de Educación Física. Quito.

Quito, febrero del 2026

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Voltamat Almeida G.
DIRECTOR COPA

Sebastián Gladstein
DIRECTOR DE SELECCIONES

Daniel Morales
PROFESOR

Andy Lozano
PROFESOR

Jonathan Llumiquinga
PROFESOR

David Arango
PROFESOR