

# **BASES CONCURSOS FIESTAS SAN VALERO ALUMNADO BACHILLER, FPB, CGM, CGS, PROFESORADO Y PERSONAL CSV**

**26/03/26**

En todos los campeonatos habrá una preinscripción que deberá ser confirmada en el horario establecido. En Fútbol y baloncesto habrá un número máximo de 18 equipos.

Además el mismo día de las fiestas, se podrá inscribirse siempre y cuando haya plazas disponibles hasta 15 minutos antes de comenzar la actividad.

Se podrán realizar preinscripciones hasta el día 20 de marzo

## **CAMPEONATO DE FUTBOLÍN POR PAREJAS**

1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.

2º. El concurso se realizará en el patio de recreo y comenzará a las 09,30 horas. Se admitirán cambios en los componentes de las mismas antes de iniciar la competición en caso de ausencia de alguno de los miembros, pero en ningún momento se permitirá a un jugador participar en dos parejas diferentes.

3º. Comenzará el juego el equipo que juegue en el lado de la caja. Esta posición se habrá establecido anteriormente por sorteo entre los dos equipos contendientes. Posteriormente sacará el equipo que encaje el gol. Para poder golpear la bola durante el saque, esta deberá primero tocar banda contraria. Si la bola queda muerta en el centro del campo o bien ha salido fuera de la mesa, se repetirá el saque.

4º. Cuando la bola sale de la mesa saca el del lado por donde ha salido dicha bola.

5º. Los equipos cambiarán de campo cada dos partidas.

6º. Una bola que entra en la portería contará como gol si se ha marcado legalmente, igualmente si sale de la portería y vuelve al campo. Está completamente prohibido introducir la mano o algún objeto con el fin de sacar la bola una vez que ha entrado en la portería.

7º. Los jugadores podrán intercambiar posiciones durante la partida siempre que la bola no esté en juego.

8º. Se considera ruleta si el muñeco da dos vueltas completas en torno a la barra. Un gol marcado de este modo, sea de manera intencionada o por accidente, será anulado y contará a favor del equipo contrario.

9º. La jugada se define como la técnica que un jugador aplica al dar dos toques o más a la bola con el mismo muñeco o con muñecos de la misma barra, y como tal, se puede realizar en cualquier barra, pero si esta técnica se aplica con la delantera no será válido el gol obtenido de esta manera y se sumará al equipo contrario. La jugada se rompe cuando

la bola rebota en el fondo de la mesa, en el poste o toca cualquier muñeco del equipo contrario o propio (que no sea de la barra delantera). En ese caso el gol será legal.

10°. Está completamente prohibido mover la mesa.

11°. En la delantera no se considera primer toque el primer rebote que se produce por disparo o pase de la defensa o del portero contrarios. Así mismo, no se considera como primer toque el primer rebote de una bola que viene de atrás siempre que sea un muñeco contrario el último en tocarla.

12°. Se define como arrastre la técnica que aplica un jugador cuando pisa la bola con los dos pies de un muñeco y, sin dejar de pisarla, la arrastra por la pista y gira la barra hacia delante saliendo disparada en ese sentido. Si se marca un gol de arrastre, este será válido excepto si lo marca con la delantera (en este caso se sumará al equipo contrario) y no toca en ningún otro jugador del equipo contrario o propio (que no sea de la barra delantera).

13°. La técnica de remache consiste en hacer el movimiento de disparo cuando la bola es disparada o pasada hacia delante por un muñeco contrario de la barra que está inmediatamente delante de la nuestra. El único caso en que no está permitido es hacerlo con la delantera (y por lo tanto contra la defensa contraria y sí con el portero contrario) El remache con la delantera no se rompe en ningún caso, y el gol así conseguido contabilizará a favor del equipo contrario.

14°. El concurso se realizará por partidas de eliminación directa al mejor de nueve goles, siendo ganador el equipo que primero marque cinco. En ese momento se dará por finalizado el encuentro. En el caso de que el número de equipos inscritos sea muy elevado, las partidas se disputarán al mejor de siete goles.

15°. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

16°. Habrá trofeos para la pareja ganadora y medallas para la segunda clasificada.

## **CAMPEONATO DE GUIÑOTE POR PAREJAS**

1°. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.

2°. El concurso se celebrará en el aula PB2 (junto a la sala de profesores) y dará comienzo a las 10,30 horas. El horario establecido será inalterable, dando la partida por perdida a la pareja que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada. Se admitirán cambios en los componentes de las parejas antes de iniciar la competición en caso de ausencia de alguno de los miembros, pero en ningún momento se permitirá a un jugador participar en dos parejas diferentes.

3°. El torneo se disputará por el sistema de eliminación directa. Cada ronda se jugará al mejor de siete partidas (hay que ganar cuatro).

4°. No se puede hablar, ni hacer señas, ni gestos. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

5°. Habrá trofeos para la pareja ganadora y medallas para la segunda clasificada.

## **CAMPEONATO DE AJEDREZ**

- 1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.
- 2º. El horario establecido será inalterable, dando la partida por perdida al participante que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada. La competición se realizará en la sala del FORO (Frente a las máquinas expendedoras) y comenzará a las 10,00.
- 3º. El sistema de competición se organizará en forma de liguilla o por eliminación directa según el número de alumnado inscrito. Si este número es muy elevado se establecerá una duración máxima por partida.
- 4º. Habrá trofeo para el ganador y medalla para el segundo clasificado.
- 5º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física, será sancionada con la eliminación directa.

## **CAMPEONATO DE FÚTBOL 4X4**

- 1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.
- 2º. Cada equipo estará compuesto por 4 jugadores (podrá haber suplentes y realizarse cambios). Uno de ellos, debidamente identificado por el color de la camiseta, ejercerá de portero, pudiendo salir del área cuando lo considere conveniente comportándose fuera de ella como un jugador más de campo.
- 3º. Los partidos tendrán una duración de 8 minutos a reloj corrido. En caso de empate al final del tiempo reglamentario se realizará una tanda de tres penaltis, en caso de seguir empatados al cabo de la 1ª tanda perderá el equipo que primero falle en igualdad de lanzamientos.
- 4º. El sistema de competición se organizará en forma de liguilla (cada equipo juega dos partidos como mínimo) en función del número de equipos inscritos.
- 5º. La decisión del árbitro será inapelable. Toda conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con eliminación directa.
- 6º. La competición se realizará en el Patio de Recreo y comenzará a las 11:30 horas. El horario establecido será inalterable, dando el partido por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.
- 7º. Se admitirán cambios en los componentes de los equipos antes de iniciar la competición en caso de ausencia justificada de alguno de los miembros, pero en ningún momento se permitirá a un jugador participar en dos equipos diferentes.
- 8º. Habrá trofeos para los componentes del equipo ganador y medallas para los segundos clasificados.
- 9º. El resto de lo concerniente al aspecto técnico se basará en los Reglamentos de la Federación Aragonesa de Fútbol.

**18 equipos a triangular (tendrá prioridad los preinscritos)**

## **CONCURSO DE MAQUILLAJE DE FANTASÍA**

- 1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.
- 2º. El concurso se realizará en el Pabellón y comenzará a las 9:30. Su duración máxima será de 50 minutos. El horario establecido será inalterable, quedando eliminada la pareja que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.
- 3º. Cada pareja deberá traer su propio material y podrá utilizarlo de la manera que considere más adecuada para la realización de su obra de maquillaje.
- 4º. Habrá trofeos para la pareja ganadora y medallas para la segunda clasificada.
- 5º. La decisión del jurado será inapelable. Éste valorará especialmente la imaginación, originalidad, fantasía y colorido de cada trabajo. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.
6. Se necesitará que haya al menos tres parejas inscritas para la realización del torneo.

## **CONCURSO DIANAS**

- 1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.
- 2º El juego seleccionado para el concurso será el 301.
- 2º. El horario establecido será inalterable, quedando eliminado el equipo que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada. La competición se realizará en el Aula B1-B2 (patio de recreo) y comenzará a las 10,30.
- 3º. El concurso se realizará por eliminatorias de 2 a 4 personas a la vez (en función del número de inscripciones) y los ganadores de cada eliminatoria avanzará eliminatoria hasta llegar a la final.
- 4º. Habrá trofeos para los componentes del equipo ganador del concurso y medallas para los segundos clasificados.
- 5º. La decisión del Jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.
6. Se necesitará que haya al menos tres equipos inscritos para la realización del torneo.

## CAMPEONATO DE BALONCESTO 3X3

- 1º. Podrá participar todo el alumnado de Bachiller, CGM, CGS y Formación Profesional Básica matriculado en el Centro San Valero en el curso actual, así como profesorado y personal de CSV.
- 2º. La duración de cada partido será de 10 minutos a reloj corrido, excepto la final, cuyos 2 últimos minutos serán a reloj parado. En caso de empate al final del tiempo reglamentario se ampliará en 1 minuto la duración del partido.
- 3º. Cada equipo estará formado por tres componentes (puede haber suplentes y realizarse cambios). Los partidos se realizarán a una canasta. Se admitirán cambios en los componentes de los equipos antes de iniciar la competición en caso de ausencia de alguno de los miembros, pero en ningún momento se permitirá a un jugador participar en dos equipos diferentes.
- 4º. El saque inicial se disputará a través de una lucha en la línea de lanzamiento de personal.
- 5º. Tras la anotación de una canasta el balón pasará a ser posesión del equipo contrario.
- 6º. Después de un rebote ofensivo (y contacto del balón en el aro) el balón deberá salir de la zona para poder optar a canasta.
- 7º. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con eliminación directa.
- 8º. La competición se realizará en el Patio de Recreo y comenzará a las 10:00 horas. El horario establecido será inalterable, dando el partido por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.
- 9º. Se admitirán cambios en los componentes de los equipos antes de iniciar la competición en caso de ausencia de alguno de los miembros, pero en ningún momento se permitirá a un jugador participar en dos equipos diferentes.
- 10º. Habrá trofeos para los componentes del equipo ganador y medallas para los segundos clasificados.
- 11º. El sistema de competición se organizará, en función del número de equipos inscritos, en forma de liguilla (cada equipo jugará un mínimo de dos partidos).
- 12º. El resto de lo concerniente al aspecto técnico se basará en los Reglamentos de la Federación Aragonesa de Baloncesto.

### **18 equipos a triangular (tendrá prioridad los preinscritos)**

**NO ES NECESARIO QUE LOS COMPONENTES DE LOS EQUIPOS SEAN DE LA MISMA CLASE. SE ADMITIRÁN INSCRIPCIONES HASTA LAS 20,00 HORAS DEL VIERNES 20 DE MARZO. PODÉIS REALIZARLAS a través del formulario**