

BASES CONCURSOS FIESTAS SAN VALERO
ALUMNADO 2º ESO 26/03/26

BALÓN PRISIONERO

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en la zona del primer campo de baloncesto del Patio de Recreo más lejana al campo de fútbol sala y comenzará a las 08,30. El horario establecido será inalterable, dándose el partido por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. Cada clase sólo podrá presentar un equipo, que estará compuesto por cuatro componentes (puede haber suplentes y realizarse cambios). Al comenzar la partida uno de ellos se colocará en el cementerio de su equipo, y volverá al campo de juego cuando uno de sus compañeros sea eliminado.

4º. Los partidos tendrán una duración de 6 minutos a reloj corrido. El sistema de competición se organizará en forma de liguilla (cada equipo jugará dos partidos) y los dos primeros jugarán la final.

5º. Para eliminar a un jugador, el equipo que tiene la posesión del balón debe lanzarlo y golpear a un miembro del otro equipo y que acto seguido la pelota caiga en el suelo ya sea del propio campo, del campo del lanzador, fuera del campo o cementerio. Es posible eliminar a varios componentes de un sólo tiro si al disparar la pelota impacta en un jugador y después en otro u otros y cae al suelo. Si un jugador, o varios, son impactados y la coge al vuelo alguno de ellos u otro jugador, ya sea de su equipo o del contrario, no será eliminado. Las pelotas que ruedan por el suelo, vuelan demasiado bajas como para que haya confusión de si tocan el suelo o no y las que impactan después de botar, no eliminan a nadie. Todos los componentes eliminados irán al cementerio de su equipo, y desde allí pueden apoyar a sus compañeros, ya sea con pases o eliminando a componentes contrarios (cada vez que esto ocurre vuelven al terreno de juego a excepción de uno). Los que están en el cementerio no pueden ser eliminados.

6º. Todos los componentes tienen completa libertad de movimiento, pero por ningún concepto puede salir de su campo o cementerio mientras se está en juego, a menos que sea eliminado y tenga que pasar al cementerio o porque se lo indique el árbitro. Si un equipo tiene la posesión e invade el campo o cementerio contrario, automáticamente pierde la posesión del balón y si tira y elimina a alguien no se tendrá en cuenta. Si un jugador salta, lanza en el aire, golpea a un adversario y cae en el campo enemigo, el lanzador, y sólo él, es eliminado. La regla de invasión también se aplica a los componentes en el cementerio, pero al no poder ser eliminados se le avisará de la invasión, en el caso de que reincida en esta acción podrá ser expulsado, cualquier jugador que invada a menudo también podrá ser expulsado. La pérdida de posesión por invasión siempre implica parar el juego, dar la pelota a un jugador adversario.

7º. Cuando la pelota salga fuera del campo por las líneas laterales sin que toque a ningún jugador, será puesta de nuevo en juego por el equipo que se encuentre en el lado del campo por donde ha salido la pelota. Los componentes del cementerio sólo podrán coger la pelota cuando ésta haya traspasado la línea de fondo.

8º. Gana el partido el equipo que, cuando acabe la duración del mismo (6 minutos), haya obtenido el mayor número de puntos. Se obtiene un punto cada vez que un equipo elimine a todos los componentes del equipo contrario. Si al finalizar un partido los dos equipos están empatados a puntos, ganará el que en ese momento tenga más componentes con vida en la pista. Si persiste el empate, se jugará un balón extra y se proclamará vencedor al equipo que obtenga la primera eliminación de un jugador contrario.

9º. No se concederá la regla de pies quietos para el último jugador eliminado.

10º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

11º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, incluida la pérdida intencionada de tiempo, ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

GYMKANA “EL GENIO DEL LABERINTO”

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase podrá presentar un equipo de tres, cuatro o cinco componentes. No se admitirán inscripciones el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el aula PB-1 (al lado del Salón de Actos) y comenzará a las 08,15. El horario establecido será inalterable, quedando eliminado el equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. Antes de la competición, se explicará a los participantes las pruebas a realizar y cómo hacerlas.

4º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

5º. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

HABILIDADES MANUALES

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase sólo podrá participar con un equipo que estará compuesto por dos componentes. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el Pabellón y comenzará a las 08,30 horas. El horario establecido será inalterable, dándose el concurso por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.

3º. El concurso se celebrará en forma de liguilla o por eliminación directa. La organización ha preparado una prueba de habilidad manual que decidirá los ganadores de cada enfrentamiento. Antes de la competición, se explicará a los participantes las pruebas a realizar y cómo hacerlas.

4º. Habrá medallas para los componentes de la pareja ganadora del torneo.

5º. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

BADMINTON PAREJAS

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase sólo podrá participar con un equipo. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta. Cada equipo estará compuesto por dos componentes (podrá haber suplentes y realizarse cambios).

2º. La competición se realizará en la Zona del Aparcamiento y comenzará a las 08,30. El horario establecido será inalterable, dándose el partido por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. El torneo se celebrará por el sistema de liguilla (cada equipo jugará un mínimo de dos partidos) y los dos primeros clasificados jugarán la final. Todos los partidos se disputarán al mejor de 1 set de 15 puntos (**NO** será necesario ganar por más de un punto de ventaja para adjudicarse cada SET).

4º. Las reglas básicas de la competición son las establecidas en los Reglamentos de la Federación Aragonesa de Bádminton, pero en este torneo se establecen las siguientes normas particulares:

- El saque se podrá realizar en cualquier parte detrás de la línea de fondo, pero sin salir de los límites laterales de ésta. Dicho saque podrá ser dirigido al lugar del campo contrario que se desee.
- Saca la pareja que hace punto y los componentes van rotando en cada saque.
- No se puede rematar el saque.
- Si un jugador toca la red con cualquier parte del cuerpo o la raqueta, el equipo contrario se anotará el punto en juego.

5º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

6º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

MAQUILLAJE DE FANTASÍA

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. La participación se realizará por parejas: maquillador/a y modelo y cada clase podrá inscribir sólo una pareja. No se podrán inscribir parejas nuevas el día de celebración de la fiesta.

2º. El concurso se realizará en el Pabellón y comenzará a las 08,30. 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 maquillaje.

4º. Habrá medallas para los componentes de la pareja ganadora.

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.

AJEDREZ

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase podrá presentar a uno o dos componentes. No se podrán inscribir participantes nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en la Sala Foro y comenzará a las 08,30. El horario establecido será inalterable, dándose la partida por perdida al participante que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. El sistema de competición se organizará en forma de liguilla o por eliminación directa según el número de alumnado inscrito. La duración máxima de cada partida se establecerá también en función del número de participantes.

4º. Habrá medalla para el ganador del torneo.

5º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, incluida la pérdida intencionada de tiempo, ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

GYMKANA DIGITAL

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase podrá presentar solamente un equipo que estará compuesto por tres, cuatro o cinco componentes. No se admitirán inscripciones el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en la parte trasera de la Sala de Profesores y comenzará a las 08,30 horas. El horario establecido será inalterable, quedando eliminado el equipo que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.

3º. La gymkana consistirá en encontrar una serie de objetos o lugares del Centro, todos accesibles, y para ello recibirán una foto de dichos objetos o lugares. Antes de la competición, se explicará a los participantes las normas de la prueba a realizar y cómo hacerla. Cada equipo deberá de llevar un dispositivo móvil que le permita realizar fotos digitalmente.

4º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

5º. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

FUROR

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase sólo podrá participar con un equipo que estará compuesto por tres o cuatro componentes. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el aula B-1 (patio de recreo) y comenzará a las 08,45. El horario establecido será inalterable, quedando eliminado el equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. El concurso lo realizarán a la vez todos los equipos inscritos. La organización ha preparado una serie de pruebas, todas ellas relacionadas con el ámbito musical, principalmente de la música de actualidad.

4º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

5º. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

SALTO A LA COMBA

1º. Participarán alumnos de 2º ESO matriculados en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el Patio de Recreo, en una zona debidamente habilitada en el campo de fútbol sala más cercano a la zona de aparcamiento. Dará comienzo a las 10,00 horas. El horario establecido será inalterable, quedando eliminada la pareja que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.

3º. Cada clase sólo podrá presentar un equipo que estará formado por seis participantes, todos chicos, dos de los cuales darán a la comba y el resto realizarán los saltos (puede haber suplentes y realizarse cambios). Ganará el concurso el equipo que consiga realizar el mayor número de saltos seguidos con los cuatro participantes saltando simultáneamente.

4º. Cada equipo podrá realizar dos intentos y cambiar de posición a los componentes del mismo entre un intento y otro. De cara al resultado final, solo se tendrá en cuenta el intento con mayor número de saltos de cada equipo.

5º. Los participantes podrán incorporarse a saltar de uno en uno, de dos en dos o iniciar los cuatro el salto desde dentro a la vez.

6º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

7º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física, será sancionada con la eliminación directa.

VOLEY COOPERATIVO

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el campo de voleibol más lejano al Pabellón y dará comienzo a las 10,00 horas. El horario establecido será inalterable, dándose el partido por perdido al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada. La organización valorará la posibilidad de modificar las medidas oficiales del campo para que éste resulte más pequeño.

3º. Cada clase sólo podrá presentar un equipo que estará formado por cuatro participantes (puede haber suplentes y realizarse cambios).

4º. Cada equipo dispondrá de una malla y cada integrante del mismo debería agarrar una sus esquinas. El juego consistirá en que cada equipo deberá pasar la pelota al campo del equipo contrario, por encima de la red que los separa, utilizando únicamente la malla. Si la pelota toca el suelo o cualquier parte de uno de los jugadores, aunque sea de forma involuntaria, se anotará punto el equipo contrario. Para pasar la pelota al campo contrario, el equipo que la posea podrá moverse por el suyo propio para situarse, pero deberá lanzar sin invadir la zona de ataque (sin pasar de la línea de tres metros). Esta zona sí podrá ser utilizada en el momento de atrapar la pelota.

5º. El torneo se celebrará por el sistema de liguilla (cada equipo jugará un mínimo de dos partidos) y los dos primeros clasificados jugarán la final. Todos los partidos se disputarán al mejor de 1 set de 15 puntos (será necesario ganar por más de un punto de ventaja para adjudicarse cada partido).

6º. Habrá medallas para el equipo ganador del torneo.

7º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física, o la pérdida deliberada de tiempo será sancionada con la eliminación directa.

SOGATIRA

1º. Participarán alumnas de 2º ESO matriculadas en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2º. La competición se realizará en el Patio de Recreo, en una zona debidamente habilitada para ello (campo de fútbol sala más cercano a la valla de hiedra) y dará comienzo a las 10,00 horas. El horario establecido será inalterable, dándose la tirada por perdida al equipo que no se encuentre en disposición de jugar a la hora marcada.

3º. Cada clase sólo podrá presentar un equipo que estará formado por seis participantes (puede haber suplentes y realizarse cambios), todas chicas. La competición se realizará por eliminación directa o liguilla (en función del número de equipos inscritos) al mejor de tres tiradas (ganar dos).

4º. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

5º. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

FUTBOLÍN POR PAREJAS

1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. Cada clase sólo podrá participar con dos parejas como máximo. No se podrán inscribir parejas nuevas el día de celebración de la fiesta.

2º. El concurso se realizará en la zona de la fachada principal de SEAS y comenzará a las 10,00 horas. El horario establecido será inalterable, quedando eliminada la pareja que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.

El sistema de competición se organizará en forma de liguilla (cada equipo jugará dos partidos) y los cuatro primeros clasificados jugarán las semifinales. Los ganadores de éstas disputarán la final.

El concurso se realizará al mejor de siete goles, siendo ganador el equipo que primero marque cuatro. En ese momento se dará por finalizado el encuentro.

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.

4º. 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.

5º. Cuando la bola sale de la mesa saca el del lado por donde ha salido dicha bola. Está completamente prohibido mover la mesa.

6º. Los equipos cambiarán de campo cada dos partidas. Los componentes podrán intercambiar posiciones durante la partida siempre que la bola no esté en juego.

7º. 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.

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 sacará de puerta el equipo contrario, independientemente de que se haya levantado o no la barra de la defensa y del portero. 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. 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.

10º. 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).

11°. 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 supondrá saque de puerta a favor del equipo contrario

12°. Habrá medallas para los componentes de la pareja ganadora del torneo.

13°. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.

TRES EN RAYA POR RELEVOS

1°. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.

2°. La competición se realizará en el Patio de Recreo, en una zona debidamente habilitada en el campo de fútbol sala más cercano a la zona de aparcamiento. Dará comienzo a las 10,00 horas. El horario establecido será inalterable, quedando eliminada la pareja que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.

3°. Cada clase sólo podrá presentar un equipo que estará formado por cuatro participantes (puede haber suplentes y realizarse cambios). La competición se realizará por eliminación directa o liguilla (en función del número de equipos inscritos).

4°. Tanto las eliminatorias como la final se disputarán al mejor de cinco partidas, es decir, se dará como ganador al equipo que obtenga tres puntos. Cada partida tendrá una duración máxima de dos minutos, pasado ese tiempo sin que ningún equipo haya conseguido poner los tres conos en raya, se otorgará medio punto a cada equipo y se comenzará la siguiente partida. Cuando un equipo logre poner los tres conos en raya antes de los citados dos minutos sumará un punto.

5. En cada partida, los cuatro componentes de cada equipo se colocarán en fila, uno detrás de otro. El primero llevará un objeto, a modo de testigo, en la mano (los tres primeros, además, llevarán un cono en la mano a modo de ficha) y, a la señal del árbitro, tendrán que ir corriendo, de uno en uno, hasta el tablero de casillas (formado por 9 aros) y colocar un cono en una de ellas que esté vacía, volver y dejar el testigo en la zona asignada. El siguiente compañero podrá salir una vez haya recogido dicho testigo y realizará la misma operación, y así sucesivamente. El equipo que consiga hacer el tres en raya es decir colocar los tres conos en línea horizontal, vertical o diagonal será el ganador.

6° Está totalmente prohibido rebasar el punto marcado como salida antes de recoger el testigo dejado por el compañero que precede. Tampoco está permitido mover un cono del otro equipo. Para que un cono situado en cualquiera de las casillas se considere válido, éste tendrá que depositarse y permanecer de pie a lo largo de toda la partida.

7°. Habrá medallas para los componentes del equipo ganador.

8°. La decisión del árbitro será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física, será sancionada con la eliminación directa.

BAILE DE DISFRACES

- 1º. Participará alumnado de 2º ESO matriculado en el Centro San Valero en el curso actual. No se podrán inscribir equipos nuevos el día de celebración de la fiesta.
- 2º. El concurso, que se realizará en la zona del Aparcamiento en el Patio de Recreo, comenzará a las 11,45. El horario establecido será inalterable, quedando eliminada la clase que no se encuentre en disposición de participar a la hora marcada.
- 3º. La participación se realizará en grupo siendo obligatoria la presencia de toda la clase.
- 4º. La coreografía de cada participante será libre y tendrá que tener una duración de entre 1,30 y 2,30 minutos.
- 5º. Para facilitar el desarrollo del concurso, cada grupo deberá entregar a las profesoras de música, Raquel Abad, Lara López o Esther Fantova, un soporte que contenga la música correspondiente de tal forma que su localización sea rápida y sencilla. Además, este soporte ha de ser probado los días anteriores a la realización de las fiestas ya que la organización no se responsabiliza de que el formato en el que cada grupo traiga la música pueda ser reproducido por el equipo de sonido que hay instalado en el pabellón.
- 6º. Cada grupo podrá elegir el vestuario que considere más adecuado para su actuación.
- 7º. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier conducta incorrecta, ya sea verbal o física será sancionada con la eliminación directa.
- 8º. El orden de las actuaciones se establecerá por niveles.
- 9º. Este concurso tiene doble valoración ya que habrá un ganador del baile y otro de los disfraces. Si el jurado lo considera oportuno, una misma clase puede ser ganadora de ambos concursos. Habrá un Trofeo para el grupo que gane cada concurso.