



EL JUEGO DEL LEÓN

BASES Y CONDICIONES.

INSCRIPCIÓN:

. Un representante del equipo deberá completar la ficha de inscripción que se encuentra en www.estudiantesdelaplata.com y enviarla por mail a juegodelleon@estudiantesdelaplata.com o por medio de los entrenadores, coordinadores de los deportes. La inscripción se podrá realizar entre los días martes 28/7 hasta el martes 4/8 inclusive.

. Al momento de inscribir deberá disponer de toda la información suya y de los miembros de su equipo. Deberá completar:

-NOMBRE DEL EQUIPO (debe ser relacionado con Estudiantes).

-DETERMINAR 1 CAPITAN/REFERENTE. Y un SUBCAPITAN.

-APELLIDO, NOMBRE, FECHA DE NACIMIENTO, DNI, TELEFONO Y DEPORTE que realiza cada miembro del equipo. Los equipos serán conformados por un mínimo de 4 participantes y un máximo de 6 (el 6to será un suplente) al momento del desarrollo solo participaran 5.

- SANCIONES: Cada participante deberá constatar con DNI al momento de la participación, su apellido y nombre, NADIE puede reemplazar a un jugador anotado en la planilla de inscripción. De no poder participar, el jugador quedará afuera de la competencia pero el equipo podrá seguir en la misma mientras cumpla con las cantidades mínimas de participantes. De comprobarse una sustitución ilegal de algún participante, el EQUIPO QUEDARÁ AUTOMATICAMENTE DESCALIFICADO. A su vez que cada participante podrá anotarse ÚNICAMENTE EN 1 EQUIPO, aquel jugador que se anote o participe en 2 o más equipos quedará automáticamente DESCALIFICADO de la competencia.

FIXTURE:

El juego constara de 4 encuentros, que se disputarán en 3 días.

- **1er encuentro FASE CLASIFICATORIA:** el día Jueves 6/8, en la franja horaria comprendida entre 17/20hs se enfrentarán entre si 4 equipos sorteados al azar. Esta 1era instancia NO es eliminatoria, sino clasificatoria.
 - 1er Lugar: pasara a COPA DEL MUNDO.
 - 2do Lugar: pasara a COPA LIBERTADORES DE AMERICA.
 - 3er y 4to Lugar: permanecerán en COPA ARGENTINA.

- **2do Encuentro FASE GRUPOS:** día Martes 11/08 en el horario entre 17 y 19 hs. Competirán los grupos en el Campeonato clasificado. Esta etapa es eliminatoria.
 - COPA DEL MUNDO: avanzaran a SEMIFINALES 1er y 2do puesto de cada llave.
 - COPA LIBERTADORES DE AMERICA: avanzaran a SEMIFINALES 1er y 2do puesto de cada llave.
 - COPA ARGENTINA: Avanzarán a SEMIFINALES solo el 1er puesto de cada llave.

- **3er encuentro SEMIFINALES:** Se jugarán el mismo Martes 11/8 posterior a la etapa de GRUPOS. Entre las 19 y 20hs.

En todas las COPAS será la misma dinámica para las SEMIFINALES. Se jugarán 2 llaves de 4 equipos que competirán entre si para obtener un lugar en la GRAN FINAL. Avanzaran a la misma los 2 primeros equipos de cada llave.

- **4to encuentro FINALES.** Se disputará el día jueves 13/8 y en el horario
 - 16.30hs FINAL COPA ARGENTINA.
 - 17.30hs FINAL COPA LIBERTADORES.
 - 19hs FINAL COPA DEL MUNDO.

LOS EQUIPOS CAMPEONES DE LAS 3 COPAS recibirán premios de parte de la ORGANIZACIÓN y a su vez se realizará la coronación de cada CAMPEONATO. (medallas para todos los integrantes de los equipos campeones)

IMPORTANTE: Este juego tiene por principal VALOR el carácter participativo, lúdico e interdisciplinario entre actividades que componen nuestra institución. Si bien, como los deportes que los chicos practican cotidianamente en el club, se encuentra el carácter COMPETITIVO de la propuesta buscamos que el principal motor sea COMPARTIR, DIVERTIRSE y TRANSMITIR VALORES, fomentando los valores que siempre pregonamos, el RESPETO por las reglas del juego, hacia los compañeros y/o adversarios, como hacia los moderadores y organización del juego. Invitamos a las familias que se unan desde el acompañamiento y aliento, no así para generar ruidos, o advertencias que puedan dificultar o entorpecer la dinámica propuesta.

REGLAMENTO:

1. Cada equipo constara con un mínimo de 4 y un máximo de 6 participantes, siendo el 6to SUPLENTE ante cualquier eventualidad. Los mismos deberán ser deportistas o parte de la comunidad deportiva del Club mayores de 7 años de cualquier disciplina. Cada equipo puede contener deportistas/familiares de un mismo deporte o representantes de distintos.
2. TODOS los participantes al momento de inscribirse deberán ser conscientes de los DIAS Y HORARIOS pautados para los encuentros, e inscribirse disponiendo de poder participar.
3. Entendiendo que es un encuentro VIRTUAL y que puede haber en algún problema de conexión o luz que dificulte la participación de algún miembro de algún equipo en el transcurso del juego se determina.
 - a. Los días y horarios de competencia son INAMOVIBLES por dificultades de los participantes.
 - b. Los equipos podrán participar con menos jugadores en alguna instancia, pero NUNCA MENOS de 3 jugadores. Equipo que se presente en alguna instancia con 2 o 1 jugador quedarán automáticamente descalificados.
 - c. Jugador que se ausente en 1 instancia no tendrá SANCIÓN. Si el mismo participante se ausenta en 2 oportunidades quedará ELIMINADO el participante, pero su equipo podrá continuar en competencia siempre que cumpla con el mínimo de participantes.
4. El juego se desarrollará mediante plataforma ZOOM. Todos los participantes deberán tener descargada la misma antes de comenzar la competencia. Y contar con buena conexión de internet.
5. La organización se comunicará con el CAPITAN de cada equipo 15' antes del comienzo de cada etapa para pasarle el ID y contraseña del encuentro para que sea él quien se lo transmita al resto de su equipo. De no lograr comunicarse con el CAPITAN hará lo mismo con el SUBCAPITAN.

AL MOMENTO DE LA COMPETENCIA

- Cada participante deberá conectarse en un espacio cómodo para poder realizar las actividades físicas no menor a 1mts x 2mts. (Libre de objetos que puedan romperse o lastimar al participante.)
- Lo más silencioso y libre de ruidos posibles ya que los participantes deberán interactuar con la organización y resto de los competidores. Permanecer con el micrófono apagado mientras su equipo no participa.
- Deberá presentarse con ropa cómoda para la actividad, y zapatillas, la indumentaria utilizada deberá ser con los colores representativos de nuestra institución o indumentaria oficial. Tal como si fuera a presentarse a un entrenamiento en el club.
- Deberá tener a mano PREVIO AL INICIO DEL JUEGO TODOS los elementos de la siguiente lista de elementos:
 - 5 LAPIZ/LAPICERA.

- 1 PELOTA GRANDE (de futbol, o de vóley, de basquet, de goma la que tengan)
- 1 PELOTA PEQUEÑA (x ejemplo de tenis, de goma, realizada con un par de medias o con papel, lo que sea que se pueda sostener en 1 sola mano -NO BOCHA DE HOCKEY O SIMILAR x la dureza, debe ser una que no lastime a los chicos en la actividad)
- BOTELLA DE AGUA 500cc.
- Vaso plástico
- 5 tapitas plásticas de botella
- 1 cuchara.
- 1 libro tapa dura.
- 1 recipiente (olla, tacho de basura, balde)
- 1 rollo de papel higiénico.

DESARROLLO DEL JUEGO: El mismo consta de 2 etapas.

- La 1era es una etapa precompetitiva, la LECTURA DEL CUENTO publicado en las redes oficiales del club. Este cuento realizado entre los deportes del club brindará a los participantes mucha información que le será útil al momento de la participación activa, es por ello que se recomienda su lectura previa para tener un mejor desempeño a la hora de jugar. Lo podrán descargar a través de la página del club y leer las veces que quieran.
- ETAPA ACTIVA. Mediante la aplicación ZOOM se conectarán 4 equipos competidores y 2 profesores moderadores de la actividad los días y horarios pautados en la inscripción.

El juego consta de un tablero virtual con 30 casilleros y un dado.

El juego comienza con el lanzamiento del DADO, una vez por equipo para determinar el orden que comenzaran a participar.

Por turnos, cada equipo deberá avanzar por dicho tablero cumpliendo diferentes consignas.

CASILLEROS ROJOS consignas activas, desafíos corporales, que deberán cumplir en VIVO 3 de los miembros del equipo, el que detuvo el DADO y 2 mas, que serán elegidos entre los compañeros, cumpliendo la consigna de que no se repitan siempre los jugadores, iran rotando para participar todos. La respuesta se dará como CORRECTA si al 1er y único intento 2 de los 3 participantes realizan correctamente la consigna. **IMPORTANTE!!** Si la CONSIGNA requiere utilizar algún elemento del listado pautado anteriormente y alguno de los participantes del equipo NO cuenta con el material al alcance, la ejecución del desafío se dará como incorrecto, la organización NO brindará tiempo para ir a buscar los elementos pautados en el momento que la consigna lo requiera.

PODES PRACTICAR PREVIAMENTE TODAS LAS CONSIGNAS QUE TE PUEDEN LLEGAR A TOCAR REALIZAR LAS ENCONTRAS EN LAS REDES OFICIALES DEL CLUB.

CASILLEROS BLANCOS: consignas teóricas. El participante que lance el dado deberá ser el vocero de su equipo en contestar la pregunta deportiva y/o de historia del club que realicen los moderadores. Dicha respuesta estará dentro del cuento antes leído por lo que sugerimos su lectura. El vocero tendrá 20" para dar su respuesta, pudiendo elegir consensuar o no con su equipo la respuesta final.

. Cada equipo lanzará el dado en su turno y avanzará la cantidad de casilleros que el dado anuncie, si la consigna o pregunta respondida se determina como **CORRECTA**, podrán permanecer en el casillero avanzado y será el turno del equipo siguiente. De responder de manera **INCORRECTA** o no realizar el desafío activo **TODOS** los integrantes del equipo, deberán **RETROCEDER** la cantidad de casilleros avanzados en el dado. Y seguirá el turno del próximo equipo.

El tablero también contará con **CASILLEROS BONUS**, determinados con un ESCUDO O BANDERIN PINCHA.

CASILLEROS CON BANDERIN: En este caso tendrán la posibilidad de responder o realizar una actividad que de contestar de manera **CORRECTA** **DUPLICARÁN** LOS CASILLEROS AVANZADOS en el último lanzamiento de dado. A su vez, si no se cumple el desafío o se responde de manera **INCORRECTA** regresarán al casillero de donde venían al igual que en los casilleros **ROJOS** O **BLANCOS**.

CASILLEROS CON ESCUDO: al igual que el resto, de contestar de manera incorrecta regresarán al casillero de donde venían, pero si por el contrario responden de manera **CORRECTA** o **APRUEBAN EL DESAFIO FISICO**, avanzarán 7 casilleros más.

CASILLEROS CON ESCUDO, BANDERIN Y CONSIGNA FINAL PARA EL EQUIPO QUE ATRAVIECE LA META. son a elección del equipo sorteado. El vocero podrá elegir entre realizar un desafío físico o responder una pregunta del cuento.

POSICIONES FINALES Y GANADORES:

Se determinarán los puestos ganadores de cada etapa una vez que **1 EQUIPO LLEGUE A LA META**. El equipo en cruzar la meta (no es necesario dar con el número exacto de casilleros, sino que se cuenta el sobrepasar el casillero nro 30 sin rebotes por número mayor) será el **1er** puesto y los consecuentes serán determinados por el casillero que ocupen al momento que el **1ero** llegue a la meta. No se tendrá en cuenta la cantidad de turnos que realizó cada equipo ya que el inicio de la competencia se determinó por azar, solo si 2 equipos o más se encuentran en el mismo casillero se realizará un **DESEMPATE** lanzando una vez más cada equipo el dado, el que recibió el número mayor deberá cumplir correctamente la consigna y así obtener un mejor puesto y de hacerlo de manera **INCORRECTA**, tendrá la posibilidad de avanzar puesto el equipo con menor numeración en el dado cumpliendo su consigna.

DUDAS, DISCREPANCIAS O RECLAMOS.

De existir algún tipo de discrepancia o duda acerca del reglamento, o funcionamiento del juego la misma deberá ser manifestada únicamente en el momento de la competencia cuando dicha discrepancia ocurra.

La misma podrá ser manifestada únicamente por el capitán del equipo hacia el moderador de la reunión.

El moderador deberá actuar en consonancia al reglamento y podrá tomar medidas disciplinarias o sanciones si así lo requiera.

En caso de que el reclamo no esté expresado de manera textual en el reglamento la decisión de qué medida tomar será determinada por el profesor moderador de la reunión.