

CAMPEONATO DE TENIS DE MESA

CELEBRACIÓN 65 AÑOS CORPORACIÓN SAN ISIDORO 2023

Objetivo

Fomentar la práctica deportiva en las comunidades escolares, a través del desarrollo de un campeonato de tenis de mesa de carácter conmemorativo, que vele por la adquisición de valores deportivos tales como: trabajo en equipo, espíritu de superación, perseverancia, compañerismo y liderazgo. Integrando a la familia en torno al deporte, promoviendo la sana convivencia.

CATEGORIAS

Nuestro torneo cuenta con 3 categorías varones y 3 categorías damas. Pudiendo participar con categorías separadas.

Sin repetir estudiantes entre las categorías.

- **Mini (Categoría – 2012 y 2011)** – (6 jugadores por Establecimiento - 3 damas y/o 3 varones).
- **Infantil (Varones nacidos – 2008, 2009 y 2010)** – (6 jugadores por Establecimiento - 3 damas y/o 3 varones).
- **Selección Media (varones nacidos 2007, 2006 y 2005 o un 2004)** – (6 jugadores por Establecimiento - 3 damas y/o 3 varones).

FECHAS DEL TORNEO.

- Las fechas de programación serán sábados 22 y 29 de julio.
- Horarios de 09:00 a 18:00 hrs. Aproximadamente.

BASES DEL TORNEO

- I. Reglas básicas tenis de mesa (Basado en el Reglas de la Federación Internacional de Tenis de Mesa)
 - 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 de sorteo.
 - Para juegos individuales las líneas blancas de la mesa no significan nada.
 - El jugador que comienza en un lado en un juego deberá cambiar de lado en el siguiente juego del partido. Cambiarán de lado cada termino de set.
 - Un servicio se realiza poniendo la pelota en la palma de la mano. Se lanza al menos a 16 cm 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 pala. Será punto para el jugador contrario.
 - Un jugador ganará un juego cuando alcance los **11 tantos con una diferencia de 2 tantos sobre el contrincante.**

- El partido constará de un **número de juegos impar de 3 o 5 juegos dependiendo de la cantidad de inscritos confirmados por nómina** y el ganador será el que antes supere la mitad de juegos ganados.

II. CANTIDAD DE JUGADORES POR EQUIPO

Se podrá inscribir **hasta 5 jugadores (as)** máximo por establecimiento y por categoría, **los estudiantes NO pudran participar de otra categoría que no esté inscrito.**

III. HORARIO Y ORDEN DE LOS PARTIDOS.

El orden de los encuentros será establecido por la organización: A continuación, se establece un horario sugerido:

Colegios	Futbolito Varones		
	Mini	Infantil	Media
San Carlos – Puente Alto.	X	X	X

Colegios	Futbolito Femenino		
	Mini	Infantil	Media
San Carlos – Puente Alto.	X	X	X

Categoría	Horario	MESA 1	MESA 2	MESA 3	MESA 4
	9:00 horas				
	10:00 horas				
	11:00 horas				
	12:00 horas				
	13:00 horas				
	15:00 horas				
	16:00 horas				
	17:00 horas				

IV. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

- Los encuentros serán individuales.
- Número de juegos impar de 3 o 5 juegos dependiendo de la cantidad de inscritos confirmados por nómina y el ganador será el que antes supere la mitad de juegos ganados.

V. INICIO Y TÉRMINO DE LOS PARTIDOS

- Al inicio y al término de cada partido se saludarán y despedirán. Tanto jugadores, jugadoras y árbitros.

VI. PELOTA OFICIAL

- La organización dispondrá de pelotas.
- A menos que ambos jugadores de mutuo acuerdo presenten una pelota cada uno y arbitro autorice.

VII. MESAS DE JUEGO

- A. Se dispondrán de 4 mesas iguales para el torneo.

VIII. ACCESORIOS OBLIGATORIOS Y PROHIBIDOS

- A. El uso de paleta será personal. (la organización no tendrá paletas para prestar).
- B. Los y las estudiantes ingresaran al sector de juego solo con un acompañante.
- C. El resto se mantendrá en el sector de espera.

IX. ACREDITACIÓN – DOCUMENTOS.

- A. Los jugadores(as) deberán acreditar sus datos personales, en la mesa de turno, **utilizando Cédula Nacional de Identidad, fotocopia de la misma o pasaporte.** De no contar con dicha documentación, no podrá participar del partido.

X. ACREDITACIÓN DE EQUIPOS, JUGADORES Y PLANILLAS DE JUEGO

- A. Antes del inicio del campeonato, cada colegio deberá presentar las planillas de inscripción, de cada una de sus categorías, respaldadas con un timbre o firma de las autoridades de su colegio.
- B. Las nóminas de equipos deberán ser enviadas digitalizadas al mail sergio.reyes@colegiosancarlos.cl

XI. ARBITRAJE

Todos los partidos serán dirigidos por árbitros contratados y designados por la comisión organizadora, los cuales contarán con un documento detallado con las reglas específicas de la liga, el cual será entregado a cada uno de los profesores a cargo de los colegios participantes.

XII. SANCIONES Y SUSPENSIONES

- A. Se esperan un comportamiento acorde a la actividad, por lo tanto en caso de agresión física o verbal el o la estudiante será descalificado de la competencia.

CONTACTO

COPA SANISIDORO  +56 9 63408090

Sergio.reyes@colegiosancarlos.cl

 **Tallerescolegiosancarlos**

Sergio Reyes Serrano, Profesor Educación Física, Colegio San Carlos de Aragón Puente Alto – Coordinador Torneo