VERSIÓN 2026

JUEGOS OLÍMPICOS PARA PADRES

REGLAMENTO JJ.OO.

Control de Modificaciones

Rev.	Fecha	Propósito de la emisión	Por	Rev.	Apr.	Apr. JJ.OO.
A	13-nov–2025	Versión 2025	LME	CR	CR	CR
A2	21-sep-2026	Reglamento de naciones actualizado	LME			
B	04-oct-2026	Borrador para revisión CR	LME	CR	CR	
0	13-oct-2026	Para publicar	LME	CR	CR	CR

TABLA DE CONTENIDO

1 BASES GENERALES 10

1.1 De la Introducción 10
1.2 Del Historial de Revisiones 10
1.3 Del Objetivo y Alcance de este Documento 13
1.4 De los Colegios Sede 13
1.5 De los Colegios Miembros 14
1.6 De los Colegios Participantes 14
1.7 De los Colegios Responsables de las Disciplinas Consideradas 15
1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros 15
1.9 De los Colores de los Equipos 17
1.10 De las Normas Generales 18
1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías 24
1.12 Colegio Ganador de las Olimpiadas 26
1.13 De las Controversias 28
1.14 Del Acto de Inauguración 28
1.15 De las Observaciones 29

2 ARTÍCULOS AD-HOC PARA EL EVENTO DEL AÑO EN CURSO 31

2.1 Del Glosario 31
2.2 De la Fecha del Evento 31
2.3 De las Disciplinas Deportivas 31
2.4 Colegios Participantes 32
2.5 Colegios Coanfitriones 33
2.6 Colegios Responsables de las Disciplinas Deportivas 2023, 2024 y 2025 34
2.7 Instalaciones 34
2.8 Bloques horarios 35
2.9 Fechas de Inscripciones 37
2.10 Sorteo 38

3 REGLAMENTO DE ATLETISMO 41

3.1 Del Historial de Revisiones 41
3.2 Del Glosario 42
3.3 De los Equipos Participantes 43
3.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 43
3.5 De la Modalidad de Competencia 43
3.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 43

3.7 De los Participantes 44
3.8 Pruebas 46
3.9 De la Definición en caso de Empate 49
3.10 De las Puntuaciones 50
3.11 De la Conducta Deportiva 51
4 REGLAMENTO DE AJEDREZ 53
4.1 Del Historial de Revisiones 53
4.2 Del Glosario 53
4.3 De los Equipos Participantes 54
4.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 54
4.5 De la Modalidad de Juego 54
4.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 56
4.7 De la Duración de los Partidos 56
4.8 De los Participantes 57
4.9 De la Definición en caso de Empate en una Partida 58
4.10 De la Determinación del WO y sus Consecuencias 58
4.11 De las Puntuaciones 59
4.12 De las Clasificaciones 60
4.13 De la Fase Final 60
4.14 De la Conducta Deportiva 60
4.15 De la Mesa de Control 61
4.16 De la Reunión Técnica 61
5 REGLAMENTO DE BÁSQUETBOL 63
5.1 Del Historial de Revisiones 63
5.2 Del Glosario 63
5.3 De los Equipos Participantes 64
5.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 64
5.5 De la Modalidad de Juego 64
5.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 65
5.7 De la Duración de los Partidos 66
5.8 De los Participantes 67
5.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 68
5.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 69
5.11 De las Puntuaciones 70
5.12 De las Clasificaciones y Desempates en el Ranking 70
5.13 De la Fase Final 71

5.14 De la Conducta Deportiva 71
5.15 De la Mesa de Control 71
5.16 De la Reunión Técnica 72
6 REGLAMENTO DE FUTBOLITO 73
6.1 Del Historial de Revisiones 73
6.2 Del Glosario 74
6.3 De los Equipos Participantes 74
6.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 74
6.5 De la Modalidad de Juego 75
6.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 76
6.7 De la Duración de los Partidos 77
6.8 De los Participantes 77
6.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 79
6.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 79
6.11 De las Puntuaciones 80
6.12 De las Clasificaciones y Desempates en el Ranking 80
6.13 De la Fase Final 81
6.14 De la Conducta Deportiva 81
6.15 De la Mesa de Control 81
6.16 De la Reunión Técnica 82
7 REGLAMENTO DE NACIONES 83
7.1 Del Historial de Revisiones 83
7.2 Del Glosario 83
7.3 De los Equipos Participantes 84
7.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 84
7.5 De la Modalidad de Juego 84
7.6 De las Instalaciones y Equipamiento 89
7.7 De la Duración de los Partidos 90
7.8 De las participantes 90
7.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 92
7.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 93
7.11 De las Puntuaciones 94
7.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking 95
7.13 De la Fase Final 95
7.14 De la Conducta Deportiva 95
7.15 De la Mesa de Control 96

7.16 De la Reunión Técnica 96

8 REGLAMENTO DE TENIS 99

8.1 Del Historial de Revisiones 99
8.2 Del Glosario 100
8.3 De los Equipos Participantes 100
8.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 101
8.5 De la Modalidad de Juego 101
8.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 102
8.7 De la Duración de los Partidos 103
8.8 De los Participantes 103
8.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 105
8.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 105
8.11 De las Puntuaciones 106
8.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking 107
8.13 De la Fase Final 107
8.14 De la Conducta Deportiva 107
8.15 De la Mesa de Control 108
8.16 De la Reunión Técnica 108

9 REGLAMENTO DE TENIS DE MESA 111

9.1 Del Historial de Revisiones 111
9.2 Del Glosario 112
9.3 De los Equipos Participantes 112
9.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 112
9.5 De la Modalidad de Juego 112
9.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 113
9.7 De la Duración de los Partidos 114
9.8 De los Participantes 115
9.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 116
9.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 117
9.11 De las Puntuaciones 118
9.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking 118
9.13 De la Fase Final 119
9.14 De la Conducta Deportiva 119
9.15 De la Mesa de Control 119
9.16 De la Reunión Técnica 120

10 REGLAMENTO DE VOLEIBOL 121

10.1 Del Historial de Revisiones 121
10.2 Del Glosario 122
10.3 De los Equipos Participantes 122
10.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 123
10.5 De la Modalidad de Juego 123
10.6 De las Instalaciones y Equipamiento 124
10.7 De la Duración de los Partidos 125
10.8 De los Participantes 125
10.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 127
10.10 De la Determinación del WO y sus Consecuencias 127
10.11 De las Puntuaciones 128
10.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking 128
10.13 De la Fase Final 129
10.14 De la Conducta Deportiva 129
10.15 De la Mesa de Control 129
10.16 De la Reunión Técnica 130

11 REGLAMENTO DE PÁDEL 131

11.1 Del Historial de Revisiones 131
11.2 Del Glosario 131
11.3 De los Equipos Participantes 131
11.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios 131
11.5 De la Modalidad de Juego 132
11.6 De las Instalaciones y del Equipamiento 133
11.7 De la Duración de los Paridos 134
11.8 De los Participantes 134
11.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido 136
11.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias 136
11.11 De las Puntuaciones 137
11.12 De la Clasificación 137
11.13 De la Fase Final 138
11.14 De la Conducta Deportiva 138
11.15 De la Mesa de Control 139
11.16 De la Reunión Técnica 139

12 ANEXOS 141

12.1 Anexo 1 De las Comisiones 141

12.2 Anexo 2 Del Registro de Deportistas 141
12.3 Anexo 3 De la Reunión de DDD con Capitanes 2023 142
12.4 Notificación de Participación de Exapoderados y futuros apoderados 143
12.5 Fe erratas 146

LISTA DE TABLAS

Tabla 1-1 Historial de Revisiones del Reglamento General 10
Tabla 1-2: Colegios Miembros de la Agrupación 14
Tabla 1-3 Colegios Responsables de las disciplinas 15
Tabla 1-4 Color de Indumentaria de los Colegios Miembros 18
Tabla 1-5 Puntajes según Ranking para cada Disciplina 27
Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas 33
Tabla 2-2 Direcciones de Recintos de los JJ.OO. 2026 34
Tabla 2-3 Disciplinas a cargo de colegios en 2025 y 2026 (según colegio) 34
Tabla 2-4: Instalaciones disponibles por disciplina 35
Tabla 2-5: Bloques horarios por disciplina y días (Fases Previas) 36
Tabla 2-6: Bloques horarios por disciplina (Anfitrión) 36
Tabla 2-7 Fecha de cierre de inscripciones de deportistas 37
Tabla 2-8: Podium 2025 y Cabezas de Serie por disciplina deportiva 2026 38
Tabla 2-9: Cambios en Disciplinas 39
Tabla 3-1 Historial de Revisiones del Atletismo 41
Tabla 3-2 Detalle del Número de Atletas Titulares por Prueba y Categoría 45
Tabla 3-3 Pruebas de Pista y Campo 47
Tabla 3-4 Puntajes para Pruebas individuales y Postas 51
Tabla 4-1 Historial de Revisiones del Ajedrez 53
Tabla 5-1 Historial de Revisiones de Básquetbol 63
Tabla 6-1 Historia de Revisiones del Futbolito 73

Tabla 7-1 Historial de Revisiones de Naciones 83

Tabla 7-2 Opciones de Resultados 94

Tabla 8-1 Historial de Revisiones del Tenis 99

Tabla 9-1 Historial de Revisiones del Tenis de Mesa 111

Tabla 10-1 Historial de Revisiones del Voleibol 121

Tabla 11-1: Historial de Revisiones del Pádel 131

Tabla 12-1 Miembros de la Comisión Reglamento 2026 141

Tabla 12-2 Miembros de la Comisión *Fixture* 2026 141

Tabla 12-3 Resumen de Disposiciones reglamentarias de los Deportes 143

Tabla 12-4 Listado de Fe erratas 146

LISTA DE FIGURAS

Figura N° 1-1**:** Cuadro de *Playoff* 20

Figura N° 4-1: Ejemplo de papeleta de registro para el ajedrez 55

Figura N° 12-1 carta modelo para informar participación de ex y futuros apoderados 145

1 BASES GENERALES

1.1 De la Introducción

La Agrupación de Colegios **Juegos Olímpicos para Padres** es una entidad sin fines de lucro, que reúne a apoderados de instituciones escolares amigas que se organizan para desarrollar y articular un encuentro deportivo masivo llamado "Juegos Olímpicos para Padres". Esta entidad es la heredera del sueño de un grupo de apoderados miembros de distintos Centros de Padres de colegios particulares que buscaban formar una comunidad en torno a la actividad deportiva y la recreación.

Juegos Olímpicos para Padres, en adelante ***JJOO***, se organiza a través de un Directorio o Asamblea de Directores, conformado por apoderados representantes de cada uno de los colegios. Su misión es gestionar y ejecutar la competencia deportiva que se realiza todos los años.

Las bases y reglas del torneo pueden ser revisadas, ajustadas y modificadas de acuerdo a las diferentes variables manejadas año a año y que tienen que ver con la disposición de infraestructura del colegio sede o por actualización de las mismas. Para que se implementen los cambios necesarios en las mismas, el Directorio tiene que estar de acuerdo con la mayoría absoluta de los votos.

El Directorio está formado por uno o dos representantes de cada colegio, pero cada colegio tiene derecho a un solo voto. El presidente del directorio es el representante del colegio sede del año. Para cambiar este reglamento se necesitarán los votos de la mayoría absoluta de los colegios. En caso de empate, dirimirá el presidente.

1.2 Del Historial de Revisiones

Tabla 1-1 Historial de Revisiones del Reglamento General

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	06/10/2011	• Se extrae toda referencia del número de juegos olímpicos. • Se elimina el párrafo en el punto 6.a, el cual mencionaba "En el caso de las naciones, se hará un sorteo este año". Esto debido a que el asunto se encuentra definido en las bases generales. • Se elimina el párrafo "El tenis tendrá una modalidad de campeonato por cuadro de eliminación directa". Esto se encuentra en el reglamento del tenis. • Se incluye el punto 7: COLEGIO GANADOR DE LAS OLIMPIADAS
3	18/10/2012	• Se elimina referencia a olimpiada 2012 y colegio sede. • GENERAL: Se complementa redacción • ANTECEDENTES GENERALES: Se especifican los colegios sede. • TRIBUNAL: se incorpora el comportamiento esperado de grupo.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
4	17/11/2013	• Se duplica la asignación del puntaje para el atletismo en relación a la cantidad de participantes (punto 8).
5	02/10/2015	• Se indica formalmente cuales son los colegios participantes de los juegos, junto con la facultad de invitar a otros colegios. • Se incorpora un ítem relacionado con sanciones en la letra C del punto 8 del reglamento, referente a la no participación de deportistas. • Se incorpora la figura del veedor en el punto 10 referido al tribunal.
6	09/11/2016	• Se incorpora como deporte general con puntaje el ajedrez y se cambia el puntaje asignado tanto al bádminton como al ajedrez, con la mitad de puntuación que tiene una competencia general. • Se modifica horario de torneo.
7	14/11/2017	• Se elimina al bádminton como deporte y se asigna al ajedrez la puntuación del resto de los deportes. • Ajedrez pasa a ser el deporte asignado al colegio Sagrado Corazón de Apoquindo (ex Monjas Inglesas).
8	11/09/2018	• En el punto 8.A, se cambia la conformación de los grupos. • En el punto 8.B, se modifica inscripción de ex apoderados. • En el punto 10, se agrega que quien presidirá el Tribunal de Honor será el director o delegado del colegio anfitrión.
9	24/09/2019	• En el punto 4, se indica que invitación a otros colegios será promovida cada año por el colegio anfitrión. • En el punto 7, se incorporan sanciones por el no uso de la indumentaria oficial. • En el punto 8.B, se modifican formalidades para solicitar la participación de ex apoderados. • En el punto 9, se aclara regla de puntaje de colegios invitados y se agrega indicación sobre publicación de resultados. • En general, se corrigen errores menores de tipeo y redacción en las bases y se actualiza el nombre del colegio Sagrado Corazón de Apoquindo (ex Monjas Inglesas).
10	03/12/2022[1]	• Para esta versión, el colegio anfitrión fue el CVD el cual propuso aumentar de 8 a 12 los colegios participantes en todas las disciplinas. Para ajustar las disposiciones reglamentarias que dependían del número de colegios, la CR-2022 elaboró un reglamento llamado Ad-hoc. Ahí se incluyeron todos los aspectos necesarios para llevar adelante el torneo. • En consecuencia, estas Bases Generales, no sufrieron modificaciones, en cuanto documento.

[1] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento con una diagramación distinta de la actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
10	11/10/2023	• Se realiza una revisión general y se adecua el articulado para 12 colegios en lugar de 8 como fue hasta el 2019. • Se cambia el formato del Reglamento, de modo de tener todos los reglamentos en un solo documento. Se genera una estructura de capítulos, en que cada reglamento de la versión anterior pasa a conformar un capítulo. • Se homologa estructura y terminología de los distintos reglamentos. • El reglamento "Ad-Hoc" creado en la versión 2022, se mantiene de manera estable como capítulo N°2, donde parte de sus artículos pasan al reglamento General, dejando solo aquellos susceptibles de ser modificados en las distintas versiones. • Se modificó el orden en que los colegios serán sede. • Se modificó el cuadro de colegios responsables de las disciplinas, estableciendo que los colegios que son sede solo estarán a cargo del atletismo cuando les corresponda ser sede, quedando libres en el resto de las versiones. • Se agrega tenis de mesa mixto y se agregan pruebas en las cuales puede competir la categoría "D" del atletismo. • Se invita a participar a los abuelitos y abuelitas de los colegios miembros en una prueba especial para ellos: 2K (categoría E). • Se homologan los criterios sobre WO y desempate en todas las disciplinas. • Se les encarga a los DDD y capitanes de cada disciplina deportiva que acuerden el tamaño del plantel y el resultado del WO en caso que se produzca.
11	31/10/2024	• Se consolida la categoría mixta de tenis de mesa. • Se agrega la disciplina deportiva del pádel. • Se crean 3 grupos de deportes, dependiendo del número de jugadores en cancha y se ajustan los puntajes por disciplina de acuerdo a los 3 grupos creados. En las versiones anteriores había 2 grupos: atletismo en el primero y todo el resto en el segundo grupo. • Se redistribuyen los colegios responsables de cada disciplina. • Se modifica el fixture de los deportes colectivos. Este año se distribuirán en 4 grupos de 3 equipos cada uno. En la fase de grupos juegan todos contra todos, por puntos. Los dos primeros de cada grupo pasan a cuartos de final. Luego se juegan semifinales, final y partido por el tercer lugar.
12	13/11/2025	• Se realiza nuevamente un ajuste a los colegios responsables de cada disciplina. • Se consolida la disciplina deportiva del pádel, quedando La Maisonnette a cargo, en lugar del SSCC. • Se ajusta anexo 2

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
13	04/10/2026	• Se agrega norma que sanciona a los colegios, en la edición siguiente, si su DDD tiene un desempeño deficiente. • Se realizan precisiones en cuanto a la condición de apoderado habilitado para participar. • Se explicita sanción a los colegios que no presenten una adecuada indumentaria. • Se introduce un premio a aquellas delegaciones que asisten al acto inaugural de manera satisfactoria. • Colegio Sede (CVD) toma la gestión del Atletismo, siendo el SSCC quien se hace cargo del Fútbol Todo Competidor.

1.3 Del Objetivo y Alcance de este Documento

El objetivo de este documento es proporcionar el marco reglamentario para el evento ***JJOO para Padres***, tanto a nivel general de los juegos, como a nivel particular de cada una de las disciplinas consideradas en este evento.

El presente documento consolida, en un solo texto, las Bases Generales de los ***JJOO*** (Capítulo *1*) y los reglamentos particulares de cada disciplina deportiva (Capítulos *3* al *10*), que hasta el año 2022 coexistían de manera separada e inorgánica. Estos reglamentos recogen la normativa histórica conforme a la cual se han desarrollado los juegos. La Agrupación espera que ellos se mantengan estables en el tiempo, sin perjuicio de las modificaciones puntuales que se puedan implementar con el objetivo de mejorar o corregir algún aspecto reglamentario. Para estos efectos, además de consolidar los reglamentos, este documento incorpora un importante trabajo de armonización.

El documento también incluye una sección de artículos ad-hoc (Capítulo *2*). A diferencia de los reglamentos estables, estos artículos ad-hoc están diseñados para cambiar año a año y reflejar las condiciones particulares de cada evento, en función de las necesidades y propuestas del Colegio Sede (ej.: lugares, fechas, cantidad de participantes, *fixtures*, etc.).

Finalmente, el documento cuenta con diversos anexos relativos a cuestiones organizativas y prácticas (Capítulo *12 ANEXOS*).

Algunos reglamentos particulares contienen referencias a normas externas (ej., en el caso del atletismo, a las reglas de *World Athletics*). Estas normas no están incluidas en el presente documento.

1.4 De los Colegios Sede

La competencia será realizada en un recinto que permita albergar todos los deportes indicados en el acápite *1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías*. A partir de la reanudación de los juegos en el año 2022, tras la pandemia, se estableció un nuevo orden anual de sedes.

Lugar 1 : Colegio Verbo Divino
Lugar 2 : Colegio San Ignacio El Bosque
Lugar 3 : Colegio Saint George
Lugar 4 : Colegio Sagrados Corazones de Manquehue

Se establece que el colegio organizador podrá invitar a otros colegios miembros (uno o más) a ser coanfitrión, donde estos facilitan parte o el todo de sus instalaciones para que en ellas se desarrolle una parte del torneo deportivo que involucra los ***JJOO*** en alguna fecha previa al evento principal.

1.5 De los Colegios Miembros

A partir de la versión 2022, la cantidad de colegios miembros de esta Agrupación pasó de ocho (8) a doce (12). Los cuatro nuevos miembros son aquellos colegios que durante varias versiones participaron como colegios invitados. De acuerdo a lo anterior, el cuadro de colegios miembros queda conformado por:

Tabla 1-2: Colegios Miembros de la Agrupación

N°	Acrónimo	Colegio
1	CVD	Verbo Divino
2	SIEB	San Ignacio El Bosque
3	CSG	Saint George
4	SSCC	Sagrados Corazones de Manquehue
5	CC	Cumbres
6	CE	Everest
7	LM	La Maisonnette
8	SCA	Sagrados Corazones de Apoquindo
9	SFJH	San Francisco Javier de Huechuraba
10	SU	Santa Úrsula
11	CT	Tabancura
12	VMA	Villa María Academy

1.6 De los Colegios Participantes

Los colegios participantes serán aquellos colegios miembros de la Agrupación.

Adicionalmente, la Organización podrá invitar a otros colegios, lo que se determinará a comienzos de cada año. El número de colegios invitados se determinará en función de las instalaciones y de la capacidad organizativa del torneo. La invitación así extendida será para

participar en las competencias de atletismo y/o en aquellas disciplinas colectivas que la propia organización determine.

También, en aquellas disciplinas en que los colegios miembros no puedan o no cuenten con un equipo, se invitará a un colegio "invitado" para que supla esa participación de modo que se completen los cuadros.

Corresponderá al respectivo colegio anfitrión proponer a la asamblea de delegados, con suficiente anticipación, los deportes a los cuales se extenderá dicha invitación.

1.7 De los Colegios Responsables de las Disciplinas Consideradas

El programa deportivo que contempla la organización de cada año considera nueve (9) disciplinas deportivas: siete (7) deportes olímpicos y dos (2) recreacionales. La organización administrativa de cada disciplina deportiva queda a cargo de cada uno de los Directores de Disciplina Deportiva (DDD) de acuerdo al siguiente detalle:

Tabla 1-3 Colegios Responsables de las disciplinas[2]

N°	Acrónimo	Disciplina y/o categoría
1	Sede (CVD)	Atletismo (damas y varones)
2	SCA	Ajedrez
3	CE	Básquetbol
4	CC	Futbolito damas
5	SFJH	Voleibol varones
6	VMA	Naciones
7	SIEB	Tenis
8	CT	Tenis de mesa
9	SU	Voleibol damas
10	SSCC	Futbolito varones TC
11	CSG	Futbolito varones S
12	LM	Pádel

1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros

Cada uno de los colegios miembros, responsables de una disciplina y/o categoría, designarán a un Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien tendrá las siguientes responsabilidades:

- Cotizar, convocar y organizar a los árbitros necesarios para su respectiva disciplina.

[2] En el Capítulo 2 se presenta una tabla, de manera transitoria, donde se indican los colegios a cargo de un deporte hasta el año 2024 y qué colegios asumen ese rol a partir de 2025, para efectos de traspasos de información y diversas coordinaciones.

- Solicitar por escrito al colegio organizador, con la debida anticipación, los elementos necesarios para su correcto funcionamiento (sillas, mesas, balones, pitos, toldos, etc.). En cada reglamento de las disciplinas está el detalle específico.
- Deberá proveerse de planillas y llevar el registro de control del deporte a su cargo, las que deberán estar coordinadas y visadas por la Organización de modo que estén alineadas con la información requerida.
- Constituir la respectiva mesa de control (MC). Las tareas de la MC quedarán definidas en el reglamento de cada disciplina deportiva.
- Disponer de una copia del reglamento general y de la disciplina deportiva respectiva para cualquier consulta el día que esté programado el deporte.
- Procurar que se cumpla el programa (horarios, orden del juego, canchas, etc.).
- Dirimir en caso de controversias que sean de su competencia, es decir, aquellas que superen las atribuciones de los árbitros. Si el problema supera las atribuciones del DDD o si este es incumbente (el colegio al que representa es parte de la controversia), lo dirime el Delegado Espejo (representante del colegio anfitrión). En caso de que este último también se tenga que inhabilitar o no exista, lo resolverá la Comisión de Reglamento según lo prescrito en la cláusula *1.13 De las Controversias*.
- Enviar los resultados a la sala de cómputo permanentemente, en la medida que se generen resultados. En los casos de las disciplinas que aplique (aquellas donde se dispute una fase previa), el DDD será el custodio de las planillas de control generadas durante la primera jornada, las cuales deberá presentar el día del evento principal; sin perjuicio que tendrá dos días hábiles para enviar escaneadas dichas planillas. También será el custodio del papelografo donde se irán consignando los resultados.
- Firmar las planillas de control junto con el árbitro. Estas planillas contendrán el detalle de cada encuentro, donde se identifican los jugadores de ambos equipos con sus respectivos RUT. La organización entregará el formato de estas planillas.
- Es deber del DDD velar que no participen apoderados que no estén previamente inscritos en las planillas de cada juego.
- Entregar un acta al final del torneo donde quedará registrado el resultado de cada partido con las novedades que pudieren haberse presentado durante el desarrollo del torneo como, por ejemplo, pero sin limitarse a: colegios que no se hayan presentado; jugadores expulsados y las causas de dicha expulsión; situaciones anómalas que deban ser resueltas para la versión siguiente. Además, se consignará a los clasificados para cuartos de final, a los semifinalistas y finalistas con sus respectivos resultados. En caso que se presente alguna controversia, indicar en qué consistió, su solución y el criterio para dirimir. Explicitar si la controversia se generó por un aspecto no cubierto en el reglamento.

Se exceptúa de lo anterior, al DDD a cargo del atletismo, donde sus funciones serán distintas, por la naturaleza propia del tipo de competencia. Su función será la de supervisar a quien realice la labor de registro de marcas, en caso de que esta labor se tercerice. En caso contrario, deberá liderar el registro de marcas y su comunicación.

Además, se establece que el DDD no podrá ser jugador ni atleta en ninguna de las disciplinas deportivas, pues sus funciones durante el día del evento hacen que las dos actividades sean incompatibles, en la mayoría de los casos. No obstante lo anterior, si un DDD desea participar de un deporte que no coincide en horarios con el deporte del cual está a cargo, deberá enviar un correo a la CR, quienes revisarán dicha situación; la validarán, en caso que estimen que no hay riesgo de interferencia; y enviarán un correo al requirente informando de la autorización o rechazo de la solicitud. No obstante la autorización que otorgue la CR, el DDD será el único responsable de que se vean afectadas sus funciones por encontrarse participando como deportista.

Cada colegio es responsable de la gestión de los Delegados de Disciplina que designe. En caso de reclamo fundado, reconocido por la Comisión de Reglamento, que acredite que un problema en el desarrollo del evento se debió a negligencia en el ejercicio de las funciones del DDD (incluida la falta de entrega del informe final o de la información requerida por la Comisión con posterioridad al evento), el colegio será sancionado con el descuento de 5 puntos en la tabla general de la edición siguiente.

1.9 De los Colores de los Equipos

El uso de la indumentaria oficial será obligatorio para todos los deportistas, tanto durante la competencia como en las premiaciones. El deportista que no se encuentre utilizando la indumentaria oficial no podrá competir en su respectiva disciplina. En caso de desacato, la organización podrá descalificar al deportista, quien perderá los premios y/o puntos que haya obtenido. Los capitanes serán responsables de transmitir esta disposición a sus respectivos equipos.

Las distintas instituciones educacionales participantes deberán competir con los colores que el Directorio designe. Solo en caso del atletismo la Organización proveerá la indumentaria en un número determinado, el que podrá variar año a año. Si un colegio requiere más prendas que las entregadas, deberá solicitarlas en los plazos que se indiquen, debiendo pagar el costo que ello signifique.

Tabla 1-4 Color de Indumentaria de los Colegios Miembros

N°	Acrónimo.	Color de indumentaria
1	CVD	Verde con blanco
2	SIEB	Rojo con amarillo
3	CSG	Amarillo
4	SSCC	Blanco con Celeste
5	CC	Azul con amarillo
6	CE	Azul con líneas blancas
7	LM	Azul con rojo[3]
8	SCA	Azul marino con verde
9	SFJH	Gris
10	CT	Celeste
11	SU	Negro con rojo
12	VMA	Rosado

Para el desarrollo de la competencia los directores representantes de cada institución podrán solicitar al Directorio el reemplazo del atuendo deportivo por otro, en diseño y color, debiendo ser uniforme para todo el equipo y numerado si la disciplina lo requiere. En caso de enfrentarse dos equipos con colores similares o parecidos, predominará el color designado por la organización o tendrá prioridad de elección el equipo que mantuvo el color indicado en la tabla anterior.

1.10 De las Normas Generales

1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General

Los miembros del Directorio esperan que los participantes:

- Conozcan las reglas oficiales de cada disciplina, las cuales se publican en la página web de la organización y estarán disponibles en cada mesa de control.
- Eviten acciones o actitudes que impliquen encubrir faltas cometidas por su equipo, o que estén dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros u otros.
- Acepten las decisiones de los árbitros u otros, con conducta deportiva, sin discutirlas. En caso de duda, podrán pedir aclaración únicamente a través del capitán.
- Se comporten respetuosa y cortésmente al tenor del espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás (adversarios, compañeros,

[3] El colegio La Maisonnette (LM) cambió su color de camiseta en la versión 2025

espectadores, etc.). En consecuencia, cualquier agresión física o verbal será sancionada de acuerdo al mérito de la conducta.

Además, se establece que:

- Un jugador que sea amonestado 2 veces en un partido (equivalente a 2 tarjetas amarillas del futbolito) queda inmediatamente suspendido para el partido siguiente.
- El jugador(a) que sea expulsado en cualquier disciplina quedará automáticamente suspendido para el siguiente partido. Sin perjuicio de lo anterior, podrá ser sancionado con la eliminación del torneo o sancionado para partidos posteriores de los eventos siguientes, dependiendo de las causales de su expulsión. Estos casos los resolverá la CR con los miembros que se encuentren presentes ya sea física o remotamente.
- Un(a) jugador(a) que se encuentre representando a una institución en alguna disciplina y no tenga la calidad comprobable de apoderado, hará perder los puntos ganados en la misma competencia, sin perjuicio de otras medidas disciplinarias que deberá revisar la CR, con ratificación del Directorio.

1.10.2 Formación de los grupos

En todas las disciplinas colectivas (todas las disciplinas en competencia, a excepción del atletismo y ajedrez), los equipos de cada categoría se distribuirán en cuatro (4) grupos de tres (3) integrantes cada uno.

Cada grupo tendrá un cabeza de serie, lo que se determinará en función de los colegios que hayan obtenido los cuatro primeros lugares de la respectiva disciplina en los JJOO para Padres de la versión anterior, ubicándose en los grupos “A”, “B”, “C” y “D” los lugares 1ro, 2do, 3ro y 4to respectivamente. El sorteo también distribuirá a los demás colegios en cada grupo. Los otros 8 colegios participantes estarán en una única tómbola (física o virtual).

El colegio anfitrión estará a cargo del sorteo, el cual se realizará de manera pública y transparente, con la asistencia presencial y/o remota de todos los colegios que deseen participar. Podrá ser transmitido por *streaming* en fecha a definir por la Organización, lo que quedará señalado en el acápite *2.10 Sorteo*.

1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General

Dado que la forma de juego está organizada en base a cuatro (4) grupos de tres (3) equipos (colegios) cada uno, los equipos clasificados a la fase siguiente (Fase Final) serán los dos primeros de cada grupo. Con esto, son ocho (8) los equipos clasificados a la Fase Final. De aquí se determinará el ranking desde el 1.^{er} al 8.° lugar.

Los restantes 4 equipos se ordenarán en los lugares 9.° al 12.° de acuerdo a los puntajes acumulados en sus dos partidos en la Fase de Grupos.

En la FF se disputarán, en primera instancia, los cuartos de final, que estarán compuestos de la siguiente manera:

- Cuartos de final 1: primer lugar grupo A vs segundo lugar grupo B.
- Cuartos de final 2: primer lugar grupo B vs segundo lugar grupo A.
- Cuartos de final 3: primer lugar grupo C vs segundo lugar grupo D.
- Cuartos de final 4: primer lugar grupo D vs segundo lugar grupo C.

En el caso de los perdedores de los cuartos de final, estos se ordenarán de 5.° a 8.° según los resultados que obtengan en esta fase. Si se presentan empates, estos se resolverán de acuerdo a lo indicado para cada disciplina.

Por su parte, los ganadores de los cuartos de final se enfrentarán en semifinales según la siguiente combinación:

- Semifinal 1: Ganador cuartos de final 1 vs ganador cuartos de final 4.
- Semifinal 2: Ganador cuartos de final 2 vs ganador cuartos de final 3.

Los ganadores de cada semifinal clasificarán a la final. En contraposición, los perdedores jugarán un partido por el tercer y cuarto lugar.

La siguiente figura resume lo anterior.

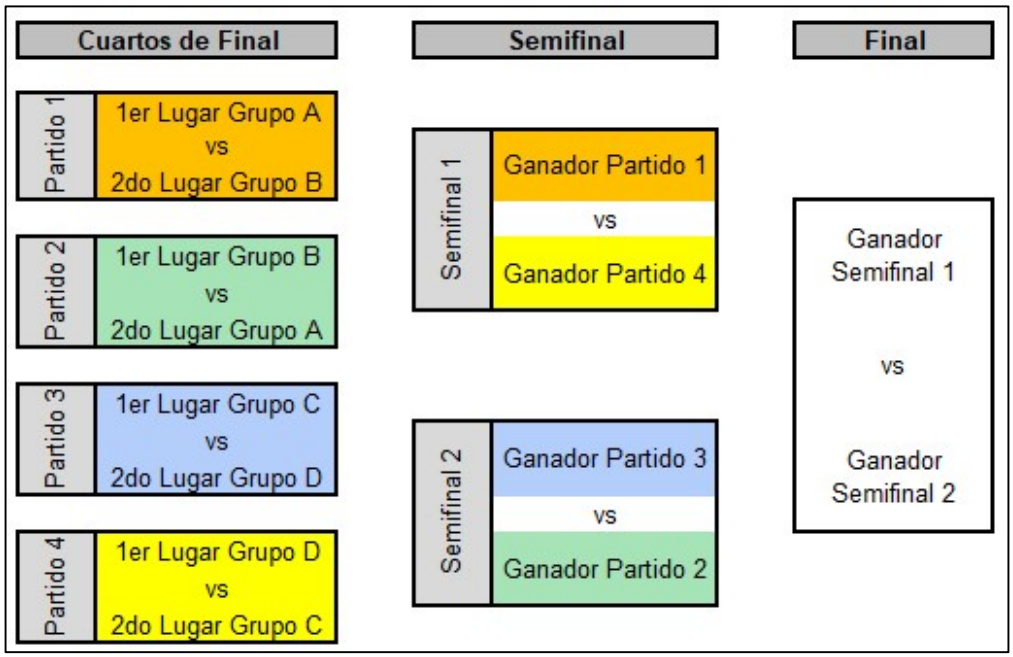


Figura N° 1-1: Cuadro de *Playoff*

Los demás lugares de la competencia se determinarán en función de los puntos obtenidos en la fase de grupos, conforme a lo señalado en el reglamento de la respectiva disciplina.

En caso que se produzca un empate en el puntaje, entre dos colegios o más, para una determinada disciplina, el mecanismo de desempate quedará regido en el reglamento de cada disciplina.

La excepción a cómo se conforma la FF aplicará a las siguientes disciplinas: atletismo y ajedrez. Para cada una de ellas este mecanismo quedará regido por su reglamento específico.

1.10.4 Inscripción de los Deportistas

En estas competencias se desea resaltar el espíritu de comunidad, mediante la actividad deportiva y recreativa. Por lo tanto, para la inscripción de las distintas competencias los colegios participantes, a través de sus delegados, podrán inscribir a todos los apoderados habilitados de su institución que estimen convenientes, cumpliendo con los máximos establecidos para cada disciplina deportiva.

Para efectos de este reglamento, se entenderá por apoderado habilitado para participar a toda persona que se encuentre registrada como apoderado en el colegio al que representa y que este reconozca como tal, sin perjuicio de las normas sobre exapoderados y próximos apoderados establecidas en los incisos siguientes. Corresponde exclusivamente a cada colegio determinar, conforme a sus propios registros y criterios, quiénes tienen dicha condición.

No obstante lo anterior, también se deberá velar porque tengan el vínculo básico y exigible. Se entenderá que cumplen con este requisito quienes tengan a su hijo(a) ya matriculado(a) en el colegio respectivo (entre *prekínder* y 4° medio o 12° grado), aun cuando dicho estudiante no asista todavía como alumno(a) regular.

Sin embargo, en ningún caso un niño(a) podrá tener más de 2 apoderados(as) compitiendo para efectos de este torneo.

Podrán participar en el torneo aquellos deportistas que en versiones anteriores hayan competido por su colegio, sin que sea un impedimento que sus hijos o hijas ya no estén en el mismo y solo si el Directorio de las olimpiadas está informado y lo autoriza. Los exapoderados podrán tener máximo tres años de egresado al hijo del colegio (o de cambio a otro colegio que no sea participante de los ***JJOO***). Para esta participación extraordinaria, el colegio deberá presentar formalmente, en el plazo que indique la Organización, mediante una carta o correo electrónico firmado por el capitán o delegado respectivo. Las solicitudes serán recibidas y resueltas por la Comisión de Reglamento y luego ratificadas por el Directorio. En último término, queda a criterio del Directorio decidir si acepta o rechaza una solicitud.

En caso de dudas referente a la calidad de apoderado de algún participante se recurrirá al directorio de apoderados que deberá tener el representante de cada colegio el día de las olimpiadas.

La Organización podrá verificar, de manera aleatoria o ante denuncia fundada, la condición de apoderado y los datos de inscripción de cualquier participante, incluida su edad. En tal caso, el colegio deberá acreditar dicha condición por los medios que estime pertinentes, dentro del plazo que fije la Comisión de Reglamento. Si el colegio no logra acreditarla, será sancionado conforme al mérito de los antecedentes, sin perjuicio de las sanciones deportivas que correspondan.

Aquellos deportistas que sean apoderados en dos o más colegios miembros de la Agrupación podrán participar por colegios distintos solo si su inscripción es en deportes distintos. Una vez realizada la inscripción no se aceptarán cambios de colegio y/o disciplina.

Además, todos los deportistas inscritos deberán gozar de una salud compatible con las disciplinas deportivas en las cuales competirán.

Cumpliendo con todo lo anterior, un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre facultado disciplinariamente.

Al momento de la inscripción de la lista de jugadores, cada colegio deberá informar claramente la calidad de apoderado (A), exapoderado (E) o próximo apoderado (P) de todos los representantes.

También deberá indicar si se trata de un deportista federado o no, según corresponda. Una vez que se hayan registrado e inscritos los jugadores, no podrán ser reemplazados, sin perjuicio de los cambios que se puedan hacer entre los jugadores inscritos. Se entenderá por deportista federado aquel que juega o que jugó hasta hace 5 años atrás en equipos que participan en competencias reguladas por las respectivas federaciones; que participan en Ligas nacionales; o que sean seleccionados chilenos.

Cada colegio participante deberá entregar, junto con sus nóminas de inscripción y en todo caso antes del inicio del evento, una carta de certificación firmada por su director o rector, en la que declare que todas las personas inscritas en representación del colegio cumplen la condición de apoderado habilitado y que el colegio adhiere a los principios y valores de los Juegos, comprometiéndose a velar por el buen comportamiento de su delegación antes, durante y después de cada competencia, dentro y fuera del campo de juego. La organización proporcionará un formato tipo de esta carta.

El colegio anfitrión determinará el procedimiento de inscripción.

1.10.5 No Presentación de los Deportistas y Sanciones

Para dar la adecuada relevancia a este torneo y por respeto a los competidores, los colegios participantes deben procurar presentar equipos en todas las disciplinas deportivas programadas y con la indumentaria adecuada.

En el calendario de cada versión se definirá una fecha en la cual los colegios miembros deben declarar si asistirán con equipo a todas las disciplinas con sus respectivas categorías.

Si un colegio no se presenta con equipo en alguna disciplina, luego de haber declarado que sí asistiría, este podrá ser excluido de los juegos del año siguiente en la disciplina donde no asistió. Asimismo, esta medida se aplicará si algún equipo abandona o se niega a competir, una vez iniciada la competencia. Las medidas deberán ser evaluadas por la CR, en reunión donde estén presentes la mayoría de sus miembros. El colegio sancionado se podrá reincorporar a la versión subsiguiente.

En el caso de las disciplinas de tenis dobles, tenis de mesa dobles y pádel dobles, bastará que exista un W.O. en alguna de las categorías (varones, damas o mixto) para que sea la disciplina en su conjunto la sometida a la sanción.

La situación podrá tener atenuantes y agravantes, como, por ejemplo, pero sin limitarse a:

Atenuantes: Si por lesiones o enfermedad, un equipo no pudiere conformar el número mínimo de jugadores para poder seguir compitiendo. La situación médica de los jugadores deberá ser debidamente acreditada.

Agravantes: si en un mismo torneo el equipo no se presenta a más de un partido, o bien, si la situación de WO se repitiese en torneos sucesivos, tras considerar los recesos por castigo.

En el caso de la concurrencia de una o más agravantes, la situación del colegio involucrado deberá ser resuelta en reunión de Directorio, con prescindencia del colegio involucrado, lo más pronto una vez terminado el torneo.

La Organización se encuentra obligada a revisar la asistencia de los jugadores y/o atletas en la versión de los JJOO inmediatamente anterior, de manera de aplicar las sanciones, si correspondiere.

Las sanciones que podrá aplicar la Organización, a través de la CR, consisten en amonestación escrita o verbal, suspensión por un año o más años con revisión, y la expulsión. En este último caso, la CR emitirá un informe con la recomendación de la sanción y será el Directorio quien ratifique o modifique la sanción, para lo que se reunirá en sesiones extraordinarias todas las veces que sea necesario, de manera de adoptar la mejor decisión en tal sentido.

1.10.6 Indumentaria adecuada y distintivo de capitanes

El deportista que no se presente con la indumentaria adecuada definida para su disciplina no podrá integrar la planilla de juego. Si como consecuencia de ello el equipo no alcanza el número mínimo de jugadores, o si el equipo en su conjunto no cumple con la

indumentaria exigida, se declarará walkover en su contra, con las consecuencias que ello conlleva.

No obstante lo anterior, y con el fin de resguardar el formato del campeonato y a los demás participantes, el equipo infractor podrá disputar el encuentro. En tal caso, el resultado no le otorgará puntaje, asignándole el resultado de un walkover, pero no se le aplicará la sanción para la edición siguiente que corresponde al walkover. Si, por el contrario, el equipo decide no jugar, se aplicará el walkover con todas sus consecuencias.

Si un mismo colegio incurre en esta infracción, en la misma disciplina, en dos ediciones consecutivas, se le aplicará además la sanción para la edición siguiente que corresponde al walkover.

En los capítulos específicos a cada deporte se señala que se entiende por indumentaria adecuada en cada caso.

Toda restricción adicional que imponga el colegio sede (por ejemplo, tipo de calzado en gimnasios) deberá ser informada a los colegios con la debida anticipación, ya sea por escrito o en las asambleas; de lo contrario, no será exigible

Por otra parte, en todas aquellas disciplinas que se disputen como enfrentamiento directo entre equipos, el capitán de cada equipo deberá portar durante todo el partido un distintivo visible (brazalete o jineta), el cual se considerará que forma parte del uniforme adecuado exigido, de acuerdo a lo indicado en los párrafos anteriores. El capitán será el único interlocutor válido de su equipo ante el árbitro y el DDD.

En atletismo, cada colegio deberá designar un capitán e informarlo al DDD antes del inicio de las pruebas, sin que sea obligatorio el uso de distintivo durante las pruebas en que le toque competir; pero sí lo deberá usar el resto del tiempo.

1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías

Las disciplinas deportivas, con sus respectivas categorías que dan puntaje son las siguientes:

- Atletismo, categoría damas (4 rangos etarios: A, B, C y D)
- Atletismo, categoría varones (4 rangos etarios: A, B, C y D)
- Ajedrez, categoría única
- Básquetbol, categoría varones
- Futbolito, categoría damas
- Futbolito, categoría varones senior
- Futbolito, categoría varones todo competidor
- Naciones, categoría damas
- Tenis de mesa dobles, categoría damas
- Tenis de mesa dobles, categoría varones

- Tenis de mesa dobles, categoría mixta[4]
- Tenis dobles, categoría damas
- Tenis dobles, categoría varones
- Tenis dobles, categoría mixta
- Voleibol, categoría damas
- Voleibol, categoría varones
- Pádel doble, categoría damas[5]
- Pádel doble, categoría varones
- Pádel doble, categoría mixta

Cabe hacer notar que las categorías mixtas de tenis, tenis de mesa y pádel deben estar conformadas por un varón y una dama que no sean parte de las categorías de varones y damas, respectivamente.

A su vez se establece que los deportistas que participen del tenis, en cualquiera de sus categorías, no lo podrán hacer en el pádel, y viceversa, a excepción de aquellos apoderados que tengan hijos en dos o más colegios distintos, en cuyo caso podrán representar a un colegio en pádel y al otro en tenis.

Por otra parte, para el caso del atletismo, se establecen los siguientes los rangos etarios:

- Categoría U: categoría única, sin limitaciones de edad.
- Categoría A: personas menores de 39 años y 364 días
- Categoría B: personas cuya edad está entre 40 años y 44 años y 364 días.
- Categoría C: personas cuya edad está entre 45 años y 49 años y 364 días.
- Categoría D: personas mayores de 50 años.

Para el caso del futbolito varones, las categorías con sus rangos etarios son los siguientes:

- Categoría TC: apoderados cuya edad no supera los 39 años y 364 días.
- Categoría S: apoderados mayores de 40 años.

Para todas las definiciones de rangos etarios indicadas, la fecha de corte será la del día previo al evento principal, a las 23:59 hrs.

Cabe hacer notar lo siguiente:

- En el caso del atletismo, un atleta de la categoría D puede participar en la categoría C, B o A, pero una vez definida la categoría en la que participará no se podrá cambiar y si compite en más de una prueba, deberá hacerlo, para todas las pruebas, en la categoría elegida.

[4] Se agrega esta categoría en la versión 2023
[5] La disciplina del pádel, con sus 3 categorías, se incorporó en la versión 2024.

Análogamente, el de la categoría “C” puede participar en la “B” o “A”; y el de la categoría “B” puede hacerlo en la “A”.[6]

- Para el futbolito la situación en análoga: los jugadores de la categoría S se pueden inscribir en TC. Pero una vez realizada la inscripción no se aceptarán cambios de categoría.[6]

1.12 Colegio Ganador de las Olimpiadas

El colegio ganador de las olimpiadas se obtendrá de la suma total de puntos obtenidos en todas las disciplinas, con sus respectivas categorías, en las cuales participó, solo si no ha tenido ninguna dificultad con la presentación de sus equipos que amerite exclusión de competir en los juegos siguientes.

El puntaje total se obtendrá sumando los puntajes de cada una de las disciplinas, las cuales tienen puntajes diferenciados, dependiendo al grupo de deportes que pertenezcan.

Los 3 grupos son los siguientes:

Grupo 1: Atletismo

Grupo 2: Basquetbol, futbolito, naciones y voleibol.

Grupo 3: Ajedrez, tenis, tenis de mesa y pádel.

En la tabla siguiente se indican los puntajes para cada uno de los grupos de deportes, en función de su posición en el ranking de cada categoría de una disciplina.

[6] Fue parte de las aclaraciones emitidas en el evento de 2024, en la Aclaración N°1 de la circular 1.

Tabla 1-5 Puntajes según Ranking para cada Disciplina[7]

Lugar	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Primero	54 puntos	36 puntos	18 puntos
Segundo	42 puntos	28 puntos	14 puntos
Tercero	33 puntos	22 puntos	11 puntos
Cuarto	27 puntos	18 puntos	9 puntos
Quinto	24 puntos	16 puntos	8 puntos
Sexto	21 puntos	14 puntos	7 puntos
Séptimo	18 puntos	12 puntos	6 puntos
Octavo	15 puntos	10 puntos	5 puntos
Noveno	12 puntos	8 puntos	4 puntos
Décimo	9 puntos	6 puntos	3 puntos
Undécimo	6 puntos	4 puntos	2 puntos
Duodécimo	3 puntos	2 puntos	1 punto

Si dos (2) o más colegios estuviesen empatados en el ranking general, en cualquier posición, el empate se dirimirá de la siguiente manera:

- entre mayor cantidad de primeros lugares (o medallas de oro) haya obtenido en todas las disciplinas con sus respectivas categorías, mejor será su posición relativa;
- si el empate persiste, se recurrirá al número de segundos lugares obtenidos;
- Si el empate persiste, se recurrirá al número de terceros lugares;
- Si aún persiste el empate se recurrirá a sorteo.

Los colegios invitados tendrán puntaje y lugar en los deportes en que participen, pero no en la competencia general.

Dado lo anterior, en aquellas disciplinas donde haya un colegio invitado, su lugar en el ranking general quedará desierto. A su vez, el colegio miembro que no presentó equipo en aquel deporte obtendrá cero (0) puntos.

Los resultados finales de los ***JJOO*** deberán ser publicados en la página web de la Organización durante el mes siguiente a la realización del evento. El colegio anfitrión será el encargado de publicar los resultados o de enviarlos a la respectiva productora.

[7] Esta tabla fue introducida en la versión 2024 por sugerencia de la CR y aprobada en sesión general de delegados.

1.13 De las Controversias

Los problemas que surjan el día de la competencia, en todo lo que tenga relación con lo deportivo, lo resolverá el árbitro, sin ulterior apelación.

De no poder ser resuelto por el árbitro, los resolverá el Director de Disciplina Deportiva (en adelante DDD) que haya sido nombrado por el colegio encargado del deporte respectivo. Dicho DDD resolverá la contingencia que ocurra con el mérito del reglamento respectivo. En caso de que el DDD se deba inhibir, ya sea por pertenecer a uno de los colegios en conflicto o alguna otra razón, el caso deberá ser resuelto por el Delegado Espejo, en caso de que su cargo haya sido definido por el colegio Organizador. Sin embargo, si este rol no está definido o bien también deba inhabilitarse, resolverá en última instancia la Comisión de Reglamento (CR).

Los miembros de la comisión de reglamento son quienes han participado durante el año en la confección y adecuación de los reglamentos.[8]

A su vez, se deben inhibir los miembros de la comisión de reglamento que pertenezcan a alguno de los colegios en conflicto o que consideren tener algún otro mérito para no participar.

La comisión de reglamento deberá actuar con los miembros que estén presentes en beneficio de la eficiencia y de no demorar la realización y continuación del campeonato.

A su vez, en caso de existir un problema de interpretación general y que no ataña a ningún deporte en particular, su resolución estará a cargo de la CR, la cual dirimirá.

La CR resolverá por la mayoría simple de sus miembros presentes, quienes acuden con un voto cada uno. En caso de no llegar a acuerdo y de existir empate, dirimirá el presidente del mismo, quien será elegido por los miembros de la comisión.

1.14 Del Acto de Inauguración

Previo al torneo de atletismo se realizará la inauguración de los Juegos Olímpicos para Padres en algún lugar y horario que decida el colegio anfitrión. Esto busca darle un valor ceremonial al evento y de paso servir de vitrina para los auspiciadores, cuando existan.

Para darle realce a esta ceremonia cada colegio deberá presentarse en el lugar indicado a realizarse la inauguración con una delegación formada detrás de su bandera e identificación institucional, a la hora que indique la Organización.

Los colegios serán premiados con 5 puntos en la tabla general si cumplen copulativamente las siguientes condiciones:

a) Estar correctamente formados en el lugar y hora señalada;
b) Estar compuesta por un mínimo de 15 personas;

[8] Ver en Anexo 12.1.1 Comisión de Reglamento (CR) los miembros de la comisión del año respectivo.

c) Vestir todos sus integrantes la polera oficial de la versión 2026 del evento o, en su defecto, indumentaria con los colores del colegio que no exhiba marcas ni auspiciadores de versiones anteriores.

Los integrantes de la delegación podrán ser deportistas de cualquier disciplina o acompañantes. Las personas que no cumplan la condición de la letra c) no se contabilizarán para el mínimo exigido.

La verificación de que los colegios cumplan con los requisitos establecidos estará a cargo de la Comisión de Reglamento y su resultado será inapelable.

1.15 De las Observaciones

El reglamento de cada disciplina en competencia puede ser actualizado en función de las necesidades de la Organización, la realidad de la infraestructura, modificaciones reglamentarias propuestas por los organismos deportivos oficiales, contando con el acuerdo del Directorio (acápite 1.1).

Ante cualquier duda reglamentaria, serán estas Bases Generales la normativa que primará por sobre el reglamento de cada disciplina. Se entiende que las Bases Generales son un documento que busca perpetuar el espíritu original de la Agrupación.

Cabe hacer notar que cualquier impresión de este documento es una copia no controlada. *La versión oficial llevará la revisión 0 en la portada y en el encabezado de cada página*. Esta versión se encontrará publicada en la página web de la Asociación (https://www.jjoopadres.cl/).

No obstante lo anterior, si se requiere hacer ajustes posteriores, se generará una nueva revisión que llevará el número 1, y así sucesivamente según se requiera. En tales casos, la modificación se dejará reflejada en el margen derecho de la página donde se hubiere generado. La marca será un triángulo en cuyo interior estará el número de la revisión.

También la CR podrá publicar circulares que corrijan y que complementen algún aspecto reglamentario que se requiera mejorar. La CR podrá actuar de oficio o a instancia de algún colegio, a través de su representante.

FIN DEL CAPÍTULO *1*

Esta hoja se ha dejado en blanco de manera intencional

2 ARTÍCULOS AD-HOC PARA EL EVENTO DEL AÑO EN CURSO

El presente capítulo rige exclusivamente para la versión 2026 de los ***JJOO***. En todo lo no señalado en este capítulo, se aplicarán las *BASES GENERALES* (Capítulo *1*) y los reglamentos particulares de cada deporte.

De acuerdo con lo señalado en el numeral *1.10.4 Inscripción de los Deportistas* de las Bases Generales, podrán participar en el torneo los exapoderados cuyo último hijo o hija haya egresado o salido del colegio durante los años 2023, 2024 y 2025 (es decir, hasta un máximo de tres años desde el egreso o cambio de colegio, según sea el caso). También podrán participar como apoderados quienes tengan a su hijo o hija ya matriculado(a) en el respectivo colegio para el año escolar 2027, aun cuando este(a) último(a) todavía no asista como alumno(a) regular".

2.1 Del Glosario

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CdP Centro de Padres
CR Comisión de Reglamento
AES Andreé English School
PHJA Colegio Padre Hurtado y Juanita de Los Andes
SGS Saint Gabriel's School
CES Club Epádel Santiago

2.2 De la Fecha del Evento

El evento se desarrollará en una jornada principal el 28-nov-2026 donde se disputará la fase final de algunos deportes, consistente en cuartos de final, semifinales y final. Además, habrá distintas fechas previas donde se desarrollará la fase de grupos de algunas disciplinas deportivas. En el caso del pádel, todo el torneo se realizará en una fecha previa.

Todo el detalle de fechas y lugares se encuentra en el acápite *2.7 Instalaciones*.

2.3 De las Disciplinas Deportivas

Se ratifican las disciplinas del cuadro general indicadas en *1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías*, en particular la categoría mixta al tenis de mesa.

También se ratifica la categoría D del atletismo en todas las pruebas.

Adicionalmente, el año 2024 se agregó la disciplina deportiva del pádel. Tiene 3 categorías: damas, varones y mixta, al igual que el tenis y el tenis de mesa. Se agregó un capítulo con su reglamentación.

2.4 Colegios Participantes

Para esta versión 2026 se ratifica la invitación a los doce (12) colegios miembros (Ver *1.5*) en cada una de las nueve (9) disciplinas.

A continuación, se indican los colegios miembros que no presentarán delegación en algún deporte:

- El colegio Santa Úrsula no presentará equipo de básquetbol.
- El colegio Everest no presentará delegación de ajedrez.
- Los colegios VMA y La Maisonnette no presentarán equipos de vóleibol varones.
- El colegio Cumbres no presentará equipo de voleibol damas. Tampoco lo hará en el tenis por encontrarse castigado.
- De igual manera el colegio SFJH no podrá presentarse en la disciplina de tenis por encontrase castigado.

Y dado que se requieren 12 colegios en cada disciplina para conformar los grupos, y en virtud del artículo *1.6* de este reglamento, el colegio anfitrión hizo extensiva la invitación a los siguientes colegios:

- Colegio Padre Hurtado y Juanita de Los Andes (PHJA) en las disciplinas de básquetbol varones (BV), tenis dobles (en las 3 categorías, TDM, TDV y TDD), voleibol damas (VD) y varones (VV).
- San Gabriel (SGS) en la disciplina de ajedrez en su categoría única.
- Colegio Andreé English (AES) en las disciplinas de tenis (en sus 3 categorías, TDM, TDV y TDD) y de voleibol varones (VV).

Con esto se conforma el siguiente cuadro de participación.

Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas

N°	Colegios	Atletismo V.	Atletismo D.	Ajedrez	Basket	Fútbol damas	FV Senior	FV TC	Naciones	Tenis D.	Tenis V.	Tenis Mixto	TM D.	TM V.	TM Mixto	Voley D.	Voley V.	Pádel D.	Pádel V.	Pádel Mixto	Totales
1	CVD	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
2	SIEB	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
3	SG	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
4	SSCC	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
5	CC	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√		√	√	√	√	15
6	CE	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	18
7	LM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	18
8	SCA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
9	SFJH	√	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	16
10	CT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	19
11	SU	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	18
12	VMA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	18
13	PHJA				√					√	√	√				√	√				6
14	AES									√	√	√					√				4
15	SGS			√																	1
	Recuento	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	

2.5 Colegios Coanfitriones

En la versión 2026, los colegios Cumbres, Everest, San Francisco Javier de Huechuraba, Villa María Academy, aceptaron la invitación a ser coanfitriones. Recibirán a las disciplinas de futbolito damas, básquetbol y voleibol damas, voleibol damas, naciones y básquetbol respectivamente. Por su parte, el colegio La Maisonnette se hará cargo de la disciplina de pádel en las instalaciones del club Epádel.

En la siguiente tabla se indican las direcciones de cada uno de los colegios y recintos donde se llevarán a cabo las disciplinas deportivas.

Tabla 2-2 Direcciones de Recintos de los JJ.OO. 2026

N°	Acrónimo	Colegio o Recinto	Dirección
1	CE	Colegio Everest	Camino Real #4518, Lo Barnechea
2	CC	Colegio Cumbres	Av. La Plaza #1150, Las Condes
3	SU	Colegio Santa Úrsula	Av. Nueva Costanera #4190, Vitacura
4	CVD	Colegio Verbo Divino	Av. Presidente Errázuriz #4055, Las Condes
5	CES	Club Epadel Santiago	Nueva Bilbao #9495, Las Condes
6	SFJH	Colegio San Francisco Javier de Huechuraba	Los Cedros 7550, Huechuraba
7	VMA	Villa María Academy	Av. Presidente Errázuriz #3753, Las Condes

2.6 Colegios Responsables de las Disciplinas Deportivas 2025 y 2026

A continuación, se muestra una tabla que permite identificar los colegios que estaban a cargo de un deporte en la versión 2025 y cómo queda ese cuadro después de los ajustes por cambio de sede para el año 2026.

Tabla 2-3 Disciplinas a cargo de colegios en 2025 y 2026 (según colegio)

N°	Acrónimo	Disciplina y/o categoría (2025)	Disciplina y/o categoría (2026)
1	SCA	Ajedrez	Ajedrez
2	CE	Básquetbol	Básquetbol
3	CC	Futbolito damas	Futbolito damas
4	SFJH	Voleibol varones	Voleibol varones
5	VMA	Naciones	Naciones
6	LM	Pádel	Pádel
7	CT	Tenis de mesa	Tenis de mesa
8	SU	Voleibol damas	Voleibol damas
9	SIEB	Tenis	Tenis
10	SSCC	Atletismo (damas y varones)	Futbolito varones TC
11	SG	Futbolito varones S	Futbolito varones S
12	CVD	Futbolito varones TC	Atletismo (damas y varones)

2.7 Instalaciones

Las instalaciones que se usarán en la versión 2026 de los ***JJOO***, y que organiza el CdP del Colegio Del Verbo Divino, serán las que se muestran en la siguiente tabla, donde se indica la sede (colegios coanfitriones, anfitrión u otra), deportes que se desarrollarán.

Tabla 2-4: Instalaciones disponibles por disciplina

Disciplina Deportiva	Coanfitrión	Colegio sede anfitrión
Atletismo	---	Pista de recortán de 6 carriles
Ajedrez	---	24 tableros
Basquetbol	2 en gym (*1)	2 canchas exteriores y 1 en gym
Futbolito D	2 pasto sintético (*1)	2 pasto sintético
Futbolito V-S	2 pasto natural (*3)	2 pasto natural (*3)
Futbolito V-TC	2 pasto natural (*3)	2 pasto natural (*3)
Naciones	---	2 en canchas exteriores (*3)
Voley D	2 en gym	2 en gym
Voley V	2 en gym	2 en gym
T. Mesa DD	---	4 mesas (*4)
T. Mesa DV	---	4 mesas (*4)
T. Mesa DM	---	4 mesas (*4)
Tenis DD	3 de carpeta (*2)	---
Tenis DV	3 de carpeta (*2)	---
Tenis DM	3 de carpeta (*2)	---
Pádel DD	Pasto sintético (*2)	---
Pádel DV	Pasto sintético (*2)	---
Pádel DM	Pasto sintético (*2)	---

Notas:

(*1) Se contará con canchas exteriores para la preparación precompetitiva, no necesariamente de la misma superficie.

(*2) No se contará con canchas adicionales para la preparación precompetitiva.

(*3) La preparación precompetitiva se podrá desarrollar en multicanchas.

(*4) La preparación precompetitiva se podrá desarrollar en mesas adicionales, pero que están en un regular estado.

2.8 Bloques horarios

Los bloques horarios dependen básicamente de las instalaciones con las que cuentan los recintos donde se desarrollarán las competencias.

Tabla 2-5: Bloques horarios por disciplina y días (Fases Previas)

Sede	Fecha	Disciplinas	Lo que se juega	Bloques horarios	Notas
CE	Lu 09-nov	Básquetbol (BV)	Fase de Grupos: Grupos A y B	19:00 – 22:00	
CE	Ma 10-nov	Básquetbol (BV)	Fase de Grupos: Grupos C y D	19:00 – 22:00	
		Voleibol V (VV)	Fase de Grupos: Grupos A y B	TBD	
		Voleibol V (VV)	Fase de Grupos: Grupos C y D	TBD	
CC	Do 15-nov	Futbolito damas	Fase de Grupos	9:00 – 12:00	
SU	Ju 15-oct	Voleibol D (VD)	Fase de Grupos: A y B	19:30 – 22:00	
SU	Vi 16-oct	Voleibol D (VD)	Fase de Grupos: C y D	19:30 – 22:00	
SSCC	Sá 14-nov	FV senior	Fase de Grupos	14:00 – 18:00	
SSCC	Sá 14-nov	FV TC	Fase de Grupos	14:00 – 18:00	
CVD	Do 22-nov	Tenis	Fase de Grupos	9:00 a 18:00	
CES	Sá 21-nov	Pádel	Fase de Grupos y Fase Final	8:00 – 13:00	
VMA	Ma 17-nov	Naciones	Fase de Grupos	19:30 – 22:00	
VMA	Mi 18-nov	Naciones	Fase de Grupos	19:30 – 22:00	
CVD	Do 22-nov	Atletismo (3K)	Serie completa	9:00	

Tabla 2-6: Bloques horarios por disciplina (Anfitrión)

Sede	Fecha	Disciplinas	Lo que se juega	Bloques horarios	Notas
CVD	28-nov-2026	VD, VV, TDM, TDV, TDD, BV, FD, ND FV (TC y S)	Fase Final (Cuartos, Semi y final)	8:30-17:40	
CVD	28-nov-2026	Ajedrez T. de mesa	Fase de Grupos y Fase Final	8:30 – 14:00	(*1)
CVD	28-nov-2026	Atletismo	Otras pruebas pista; Pruebas de campo	14:00 – 20:30	

Notas:

Estos bloques horarios son referenciales. Los horarios definitivos serán informados por la Comisión de Fixture y la Organización, los que también están afectos a ajustes según el desarrollo de los *partidos*. Se sugiere realizar la citación a los equipos unos 40 minutos antes.

(*1

(*1) Se ha supuesto que se contará con 24 tableros. Si hubiere menos tableros, dicha duración aumentará.

2.9 Fechas de Inscripciones

La fecha de cierre para las inscripciones de deportistas será la que se indica en la Tabla 2-7. A continuación de esta fecha habrá un periodo de modificaciones dependiendo del deporte.

Tabla 2-7 Fecha de cierre de inscripciones de deportistas

Sede	Fecha inicial FG	Disciplinas	Fecha de cierre de modificaciones	Notas
SU	Ma 13-oct-2026	Voleibol (VD)	Lu 16-nov-2026	(*1)
TBD	Mie 4-nov-2026	Voleibol (VV)	Lu 16-nov-2026	(*1)
CE	Mie 4-nov-2026	Básquetbol	Lu 16-nov-2026	(*1)
CC	Mie 4-nov-2026	Futbolito damas	Lu 16-nov-2026	(*1)
VMA	Mie 4-nov-2026	Naciones	Lu 21-nov-2026	(*1)
SG	Mie 4-nov-2026	Futbolito V (TC y S)	Lu 16-nov-2026	(*1)
CVD	Mie 4-nov-2026	Tenis	Lu 23-nov-2026	(*1)
CES	Mie 4-nov-2026	Pádel		(*1)
CVD	Mie 4-nov-2026	Ajedrez, T. de mesa Atletismo	Lu 16-nov-2026	(*1)

Notas:

(*1) En todas las fechas indicadas en la tabla, la hora de cierre será a las 23:59 de dicho día.

Para el caso de los exapoderados, la fecha para que los colegios envíen la carta con la solicitud coincide con las fechas indicadas en la tabla según el deporte en el que participen. Sin perjuicio del envío de la carta, dichos exapoderados deberán estar incluidos en la nómina. Si para algún exapoderado no es aceptada la solicitud de participación, los colegios tendrán las fechas de ajustes (que se indican en la tabla anterior) para inscribir algún reemplazante.

Se enfatiza que ningún apoderado podrá participar si no está previamente inscrito en las fechas indicadas previamente.

2.10 Sorteo

El sorteo se realizará el día miércoles 23 de septiembre de 2026 a las 12:00 hrs. en presencia del colegio anfitrión y el Sieb como ministro de fe. Posteriormente, el sorteo se publicará por distintos medios.

Para el sorteo se considera como cabezas de serie, según los estatutos, a los cuatro (4) primeros lugares en el torneo del año anterior para cada disciplina. En la siguiente tabla se señalan los cabezas de serie para esta versión.

Tabla 2-8: Podium 2025 y Cabezas de Serie por disciplina deportiva 2026

Disciplina Deportiva	1°	2°	3°	4°
Ajedrez	SU	SCA	CVD	SIEB
Basquet	CE	SG	CC	SFJH
Fútbol D	CC	CT	SSCC	SCA
Fútbol V-S	SIEB	SG	VMA	LM
Fútbol V-TC	SSCC	SG	CVD	CT
Naciones	SIEB	SG	SSCC	SFJH
Tenis DD	SCA	CVD	CT	SG
Tenis DM	CVD	SU	CT	SG
Tenis DV	SIEB	CE	CT	SSCC
T. Mesa DD	SG	SIEB	CVD	SSCC
T. Mesa DM	SIEB	CVD	SG	SCA
T. Mesa DV	SG	SSCC	LM	SIEB
Voley D	SSCC	SG	CT	SIEB
Voley V	SG	CT	SIEB	SSCC
Pádel DD	SG	VMA	SSCC	CE
Pádel DM	SU	CVD	SFJH	CE
Pádel DV	CT	SSCC	SG	CE

Se establece que el cabeza de serie del grupo A será el que obtuvo el 1.er lugar del año anterior, así sucesivamente, hasta el grupo D cuyo cabeza de serie será el obtuvo el 4.° lugar.

,

2.11 Finales y Semifinales

Para este año la Organización le encargó a la Comisión de Fixture y a la Comisión de Reglamento estudiar la posibilidad de darle un realce a la parte final del torneo, elevando el estándar de los encuentros en dicha etapa.

Esta condición se materializará aumentando el tiempo o la cantidad de puntos que estará en disputa en los encuentros de semifinal y final.

Estas modificaciones se muestran en la siguiente tabla

Tabla 2-9: Cambios en Disciplinas

Disciplina Deportiva	Etapa/prueba	Descripción de la modificación
Atletismo	3k	Esta prueba se realizará en un día previo al evento el domingo 22-nov.
Atletismo	150 m	Se agrega la prueba de 150 m. Para esta prueba se podrá inscribir 1 atleta por categoría, no restando cupo a la restricción de 2 pruebas por atleta.
Atletismo	60 m	Se reduce de 3 a 2 los atletas habilitados para esta prueba.
Basquet	Semi y Final	Se modifica el tiempo de los cuartos, pasando de 5 a 7 minutos cada uno. El resto no se modifica.
Fútbol D	Semi y Final	Se modifica la duración de cada uno de los tiempos, pasando de 10 a 15 minutos cada uno. El resto no se modifica.
Fútbol V-S	Semi y Final	
Fútbol V-TC	Semi y Final	
Tenis DD	Semi y Final	Desde semifinales en adelante el set en disputa será a 6 juegos (en lugar de 4) partiendo desde un 0 a 0 en lugar de 2 a 2.
Tenis DM	Semi y Final	
Tenis DV	Semi y Final	
Voley D	Semi y Final	Desde semifinales en adelante se jugará a 2 sets de 21 puntos en lugar de 15. En caso de tener que desempatar en un tercer set, este se jugará a 15 puntos.
Voley V	Semi y Final	

Todas estas especificaciones están por sobre lo que se indica en los reglamentos específicos de cada deporte y su vigencia queda regulada por lo que se indica a continuación.

Cabe hacer notar que estas modificaciones están en fase experimental. Es decir, estarán sujeto a evaluación del aumento real que signifiquen en el uso de espacios y los costos asociados.

Sin perjuicio que la evaluación sea positiva, también estará sujeta a que en los torneos siguientes exista la disponibilidad física de los recintos para mantener estas modificaciones.

FIN DEL CAPÍTULO *2*

Esta hoja se ha dejado en blanco de manera intencional

3 REGLAMENTO DE ATLETISMO

3.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 3-1 Historial de Revisiones del Atletismo

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	04/10/2011	• Sin modificaciones de reglamento
3	18/10/2013	• Se elimina versión y responsable de la disciplina. • Se incorpora nueva estructura de reglamento, incluyendo el ítem INSTALACIONES y EQUIPAMIENTO.
4	27/10/2014	• Se homologa en prueba de velocidad a 60 mts para damas y varones. • Salto Alto: cada atleta tendrá 2 intentos las dos primeras alturas. • Salto Largo: se baja a 1 intento a los 12 clasificados a la final. • Pelotita: se disminuye a 2 intentos de clasificación y los 12 clasificados tendrán 1 intento más. • Se incorpora el uso de tacos para cualquier etapa del torneo, no solamente para la final.
5	02/10/2015	• Correcciones menores. • Se incorpora como prueba nueva los 5 kilómetros.
6	09/11/2016	• Se cambia altura en salto alto damas y varones. • Se disminuye de 4 a 3 los atletas por colegio por disciplina.
7	20/11/2017	• Se modifica punto 4.1.3. • Se modifica punto 4.1.5
8	11/09/2018	• En el punto 3.1.1 se mencionan los colegios invitados. • En el punto 3.1.2 se modifican las categorías. • En el punto 3.1.3, se modifica el máximo de atletas en las pruebas de lanzamiento y saltos y se especifica la cantidad de pruebas que puede realizar cada atleta. • Se elimina el punto 3.1.6 • Se modifica el punto 3.2.1 • Se elimina el punto 3.3.4 • En los puntos 4.1 y 4.2, se incorpora la prueba de 3K como alternativa a la de 5K y se agrega una posta mixta 4x200 como nueva prueba. • Se modifica el texto del punto 4.1.6, incorporando la prueba de 3K como alternativa a la de 5K. • En el punto 4.1.5, se agrega el siguiente texto al final: “debiendo el atleta que recibe el testimonio ubicarse dentro de la zona de relevo”. • Se agrega el punto 4.1.7 • En el punto 4.3.5, se agrega referencia al puntaje de la posta mixta
9	8/11/2018	• Se modifican puntos 4.1.1 y 4.1.2, en relación a las finales de 60 metros

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
10	24/09/2019	• En el punto 3.1.2, se crea una nueva categoría (categoría D) para atletas de 50 años o más, sólo para ciertas pruebas. • Se modifican nuevamente los puntos 4.1.1 y 4.1.2 en relación con las finales de 60 metros. • Se modifica el punto 4.1.6 en relación con la realización de la prueba de 3K o 5K. • Se modifican los puntos 2.2, 4.1.3, 4.1.5 y 4.1.7 en relación con el uso de tacos para las pruebas de velocidad y postas.
11	27/10/2022[9]	• Se aclara el punto 3.1.4, en lo relativo a la inscripción de un atleta
12	11/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de atletismo pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *3.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *3.9 De la Definición en caso de Empate* para explicitar los mecanismos de desempate entre atletas en una prueba. • Se agregan varias tablas que resumen algunas disposiciones.
13	31/10/2024	• Sin modificaciones.
14	13/11/2025	• Ajustes menores • Se hacen ajustes al apartado 3.11 “De la Conducta Deportiva”
15	04/10/2026	• Como plan piloto se modifican las pruebas de 3k (se adelanta a una jornada previa); se agrega la prueba de 150 m con 1 atleta por categoría, disminuyéndose un atleta por categoría en la prueba de 60 m. • En las pruebas de campo se modifica la cantidad de intentos de los atletas.

3.2 Del Glosario

IAAF: Federación Internacional de Atletismo Amateur (la sigla proviene de su nombre en inglés: *International Amateur Athletic Federation*) o también después del cambio del congreso celebrado en 2001 donde cambió el nombre a Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (o en inglés: *International Association of Athletics Federations).* Sin embargo, a partir de noviembre de 2019 el nombre cambió al actual *World Athletics.*

Serie más rápida: Aquella serie donde el primer lugar obtuvo el mejor tiempo.

[9] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

3.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios, cada uno con un equipo, de damas y varones, en cuatro (4) categorías etarias, según se indica en *1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías*.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

3.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir hasta un máximo de 70 atletas titulares, en varones y damas. A eso se puede agregar un suplente por cada prueba individual. El detalle se puede ver en *3.7.1 Atletas*.

En cada una de las pruebas se premiará con medallas a los atletas que obtengan los tres primeros lugares en cada una de las ocho (8) categorías (2 por género y 4 por edad).

Se entregará una copa recordatoria a los tres primeros lugares del campeonato, a nivel de colegio, tanto para damas como para varones.

3.5 De la Modalidad de Competencia

En lo no establecido específicamente en este reglamento, se aplicarán supletoriamente las reglas establecidas por la IAAF.

Se sugiere revisar la versión vigente del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link: https://worldathletics.org

Los equipos y atletas participantes se deberán presentar a la hora de citación de cada prueba, según la programación del cuadro de competencia.

Los participantes deben aceptar las decisiones de los jueces con conducta deportiva. En caso de duda, pueden pedir aclaración al juez a cargo de la competencia, con presencia del DDD, únicamente a través del capitán.

Para efectos de programación, los atletas de la categoría “C” y “D” podrían competir conjuntamente, si el número de participantes lo permite. No obstante, ambas categorías darán puntos y obtendrán premios por separado.

3.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

3.6.1 Pistas

La competencia se desarrollará en la pista atlética del colegio anfitrión, de por lo menos 6 carriles. Además, las instalaciones deberán contar con zonas claramente identificadas y delimitadas para realizar las pruebas de salto alto, salto largo, lanzamiento de la bala y lanzamiento de la pelotita, y así evitar accidentes involuntarios.

Para las pruebas de lanzamiento, el colegio sede debe delimitar la zona, para evitar que los niños la invadan y así disminuir el riesgo que los elementos lanzados los golpeen. Esta delimitación se puede hacer con cinta de peligro u otro elemento afín (ej.: vallas). El DDD de atletismo debe supervisar que estas medidas de seguridad estén implementadas. En caso contrario, debe levantar el tema a la Organización.

3.6.2 Implementos

En las pruebas de velocidad se podrán utilizar tacos en la partida, tanto en las series como en las finales.

En las partidas de las postas también se podrán utilizar tacos, de manera optativa.

Para las postas se debe contar con tantos testimonios como número de carriles tenga la pista, con un mínimo de seis (6).

Para el lanzamiento de la pelotita se debe contar por lo menos con 3 pelotitas de 200 gramos cada una.

Para el lanzamiento de la bala se debe contar por lo menos con 3 balas de 5 kilogramos cada una.

Para el salto largo y salto alto se debe contar con las instalaciones, parantes y varillas reglamentadas bajo la IAAF.

3.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, y según sea el caso, las proporcionadas por la Organización.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el atleta jugador.

Los(as) jugadores(as) deportistas pueden usar anteojos o jockey a su propio riesgo.

Los capitanes deberán tener un distintivo (jineta o brazalete) que permita su identificación durante el evento. Si les genera una molestia durante alguna prueba en la que participen, se la podrán retirar momentáneamente y, luego de terminar su participación en dicha prueba, volver a portarlo.

3.7 De los Participantes

3.7.1 Atletas

Un(a) atleta estará facultado para participar de las pruebas cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Existen en total ocho categorías de inscripción para las pruebas individuales (por género y edades), tal como se indica en el acápite *1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías*.

La edad se contabilizará a la fecha de realización del campeonato y en caso de dudas respecto a la veracidad de la edad informada por el atleta, será requisito que este presente el carné de identidad para su comprobación al momento de la inscripción en la prueba.

Para el caso de las postas, tanto la categoría damas como varones, es de todo competidor, es decir no tiene limitaciones de edad.

Cada colegio podrá inscribir hasta un máximo de tres (3) atletas titulares y un (1) reserva por categoría en las pruebas de pista. En las pruebas de lanzamiento y saltos se podrá inscribir un máximo de dos (2) atletas titulares y un (1) reserva por categoría. Un atleta estará facultado para participar en un máximo de dos (2) pruebas individuales más las postas. En la siguiente tabla se presenta un resumen de lo indicado en este párrafo.

Tabla 3-2 Detalle del Número de Atletas Titulares por Prueba y Categoría

		Varones					Damas				
N°	Prueba	U	A	B	C	D	U	A	B	C	D
1	60 m		2	2	2	2		2	2	2	2
2	150 m		1	1	1	1		1	1	1	1
3	600 m							3	3	3	3
4	1.000 m		3	3	3	3					
5	3K		3	3	3	3		3	3	3	3
6	8x50	8					8				
7	4x200 mixta	2					2				
8	Salto largo		2	2	2	2		2	2	2	2
9	Salto alto		2	2	2	2		2	2	2	2
10	lanzamiento		2	2	2	2		2	2	2	2
	Subtotales	10	15	15	15	15	10	15	15	15	15
	Total	**70**					**70**				

Un atleta se puede inscribir en la categoría que le corresponde a su edad o en una de inferior edad, pero en ningún caso puede participar en una categoría de superior edad. De la misma forma se entiende que el mismo atleta puede participar en una determinada prueba en una sola categoría. El atleta que decida participar en una categoría de inferior o igual edad a la que le corresponde, deberá competir íntegramente en la categoría elegida, de modo que no podrá realizar una prueba bajo una categoría y otra prueba bajo otra categoría distinta.

Al momento de la inscripción de la lista de atletas, cada colegio deberá informar claramente la calidad de apoderado de todos los representantes. Una vez que se han registrado los atletas en una categoría no pueden ser cambiados.

Todo atleta se deberá encontrar en condiciones físicas y de salud aptas para la práctica del atletismo, lo cual deberá determinar de manera personal y/o con algún médico de su confianza.

3.7.2 Capitán

Cada colegio debe nombrar a un Capitán por equipo, pudiendo ser este uno de los miembros del equipo atlético o su entrenador.

El Capitán confirmará a los miembros de su equipo y se deberá encargar de validar la marca y el lugar definitivo que ocupe cada integrante de su equipo.

Es el Capitán quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de los miembros de la prueba en la competencia, dirigir e informar los turnos de los atletas y actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

3.7.3 Árbitros o jueces

El árbitro o juez tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre la prueba, inclusive aquellas no previstas en las reglas. No obstante, a solicitud del capitán del equipo ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Es responsable de determinar antes y durante el torneo, si los implementos, la zona de la prueba y las condiciones satisfacen los requisitos para desarrollarla. Será el DDD quien deberá gestionar ante la Organización cualquier observación presentada por los árbitros.

Árbitros o jueces profesionales explicarán y aplicarán el reglamento oficial de las reglas de competición de la IAAF. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en estas bases. Cualquier situación no prevista en estas, será resuelta por el árbitro o juez, sin ulterior reclamo.

3.8 Pruebas

3.8.1 Cuadro General

En la siguiente tabla se muestran las pruebas disponibles, separadas en “pista” y “campo”.

Tabla 3-3 Pruebas de Pista y Campo

Pruebas	Categoría	Serie
Pruebas de pista		
60 metros	D y V[10]	Series y final
150 metros	D y V	Series contra el tiempo
600 metros	D	Serie única contra el tiempo
1000 metros	V	Serie única contra el tiempo
3 o 5 K	D y V	Serie única contra el tiempo
Posta 8 x 50	D y V	Todo competidor, series contra el tiempo
Posta 4 x 200 (mixta)	M	Todo competidor, series contra el tiempo
Pruebas de Campo		
Salto largo	D y V	---
Salto alto	D y V	---
Lanzamiento de la bala	V	---
Lanzamiento de la pelotita	D	---

3.8.2 Pruebas de pista (60 m, 600 m, 1000 m, postas y 3 o 5 K)

Pruebas de velocidad (60 m):

En cada categoría se harán series contra el tiempo en donde clasificarán los 6 mejores tiempos para una gran final (considerando décimas, centésimas y milésimas de segundo, y fracciones menores si el sistema de registro contratado lo permite). Si el colegio anfitrión cuenta con una pista de más de 6 carriles, la final se realizará con tantos atletas como carriles existan. En caso de empate en la determinación de los mejores tiempos, el lugar se definirá a favor del atleta que obtuvo la mejor ubicación en su serie, y si aún persiste dicho empate se resolverá en función del atleta que corrió en la serie más rápida (ver definición en acápite *3.2 Del Glosario*). El uso de tacos en las pruebas de velocidad será optativo, tanto para las series como para las finales. En ambos casos la partida se realizará con tres voces de mando. Los atletas que no deseen utilizar tacos podrán salir con dos o tres apoyos, según su preferencia.

Pruebas de velocidad (150 m)[11]:

En cada categoría se hará series contra el tiempo consiguiendo los 12 mejores tiempos puntajes para la prueba. En caso de empate en los tiempos obtenidos (considerando décimas, centésimas y milésimas de segundo, y fracciones menores si el sistema de

[10] D corresponde a “damas” y V, a “varones”.

[11] Esta prueba se introduce en el torneo de 2026 como piloto. Es decir, queda sujeto a revisión su incorporación como prueba permanente.

registro contratado lo permite), entre dos o más atletas obtendrán el mismo lugar y se repartirán los puntos en la forma establecida al final de este acápite.

Pruebas de medio fondo (600 m damas y 1000 m varones):

En cada categoría, se hará una serie única. No obstante, si la cantidad de inscritos supera los 15 atletas, se podrán hacer 2 o más series, las cuales serán contra el tiempo directamente, definiendo los mejores tiempos los lugares definitivos de la prueba. En caso de empate en los tiempos obtenidos, se definirá a favor del atleta que obtuvo la mejor ubicación en su serie y si aún persiste dicho empate se resolverá en favor del atleta que corrió en la serie más rápida.

Pruebas de fondo (5 o 3 kilómetros):

Se realizará una prueba de fondo de 5 o 3 kilómetros para cada categoría. En caso de empate en los tiempos obtenidos (considerando décimas, centésimas y milésimas de segundo, y fracciones menores si el sistema de registro contratado lo permite), se repartirá la posición y el puntaje entre los empatados, según el mecanismo definido en el acápite *3.9 De la Definición en caso de Empate*. El circuito lo determinará el colegio anfitrión, según disponibilidad. En caso de que el colegio anfitrión no cuente con circuito de *cross* u otro recorrido alternativo, la prueba se desarrollará íntegramente en la pista de atletismo.

Postas 8 x 50:

Se realizarán series contra el tiempo. En caso de empate en los tiempos obtenidos, el lugar se definirá a favor del colegio que obtuvo la mejor ubicación en su serie y si aún persiste dicho empate se resolverá en función del colegio que corrió en la serie más rápida. La zona de relevo para las postas será de 30 metros, debiendo el atleta que recibe el testimonio ubicarse dentro de la zona de relevo. El uso de tacos para las partidas de las postas será optativo.

Posta mixta 4 x 200:

Esta posta estará conformada por dos varones y dos damas todo competidor, debiendo correr en la siguiente secuencia: varón – dama – varón – dama. Se realizarán series contra el tiempo. En caso de empate en los tiempos obtenidos, esta se definirá a favor del colegio que obtuvo la mejor ubicación en su serie y si aún persiste dicho empate se resolverá en función del colegio que corrió en la serie más rápida. La zona de relevo para las postas mixtas será de 30 metros. El uso de tacos para las partidas de las postas será optativo.

Nota: partidas falsas

Se considera partida falsa cuando un corredor inicia el movimiento de salida antes de la señal de partida (disparo, silbato u otra señal utilizada).

En las pruebas de velocidad (60 m planos y 150 m planos y las postas), la primera partida falsa de la serie dará lugar a una amonestación (tarjeta amarilla) al corredor que la cometió. Cualquier partida falsa posterior en la misma serie, sea quien sea el corredor que la cometa, significará su descalificación inmediata.

En las pruebas de 600 m y 1.000 m planos, la amonestación será individual: el corredor que cometa una primera partida falsa será amonestado, y solo será descalificado si incurre en una segunda partida falsa en la misma prueba. La partida falsa de un corredor no afecta a los demás.

Las decisiones de los jueces de partida son inapelables.

3.8.3 Pruebas de campo (saltos y lanzamientos)

Salto Alto:

Cada atleta tendrá 2 intentos para las dos primeras alturas. Desde la tercera altura serán 3 intentos. A partir de la altura mínima, la varilla se irá subiendo cada 5 cm. La altura mínima de partida será de 1,10 m en damas y 1,30 m en varones.

Salto Largo:

Cada atleta tendrá derecho a 2 intentos de clasificación. Las ocho mejores marcas pasarán a una ronda final, que dará derecho a 2 intentos más por atleta clasificado.

Existirá una zona de rechazo de 80 cm.

Lanzamiento de la bala:

Cada atleta tendrá derecho a 2 intentos de clasificación. Los ocho atletas con mejores marcas pasarán a una ronda final, que dará derecho a 2 intentos más por atleta clasificado. Sólo se registrarán las marcas superiores a 8 m.

Lanzamiento de la pelotita:

Todas las participantes tendrán derecho a 2 lanzamientos. Las ocho atletas con mejores marcas pasarán a una ronda final, que dará derecho a 2 intentos más por atleta clasificada. Solo se registrarán las marcas superiores a 20 m.

Para las 3 pruebas de campo (salto largo y lanzamientos), la clasificación final de los ocho primeros lugares se determinará por la mejor marca obtenida en los cuatro intentos; desde el noveno lugar en adelante, por la mejor marca de los dos intentos iniciales.

3.9 De la Definición en caso de Empate

En las pruebas de velocidad (60 m, 150 m y postas), los empates se resolverán conforme a los criterios indicados en el acápite *3.8.2*, es decir, se recurrirá primero a la diferencia de tiempo en décimas, centésimas y milésimas de segundo (o fracciones menores de tiempo, si el sistema lo permite); luego al lugar obtenido por cada atleta o equipo en su serie, cuando aplique; y

finalmente, de persistir el empate, al atleta o equipo que corrió en la serie más rápida. Si el empate en tiempo se produce en una final, los dos o más atletas obtendrán el mismo lugar y se repartirán los puntos en la forma establecida al final de este acápite.

En las pruebas de medio fondo (600 m, 1000 m y 3 o 5 km), los empates se resolverán conforme a los criterios indicados para dichas pruebas en el acápite *3.8.2*, es decir, solo se recurrirá a las décimas, centésimas y milésimas de segundo (o fracciones menores si el sistema de registro lo permite). Si el empate persiste, los atletas obtendrán el mismo lugar y se repartirán los puntos en la forma establecida al final de este acápite.

En las pruebas de campo (saltos y lanzamientos), los empates se resolverán según los criterios tradicionalmente utilizados para dichas pruebas en las competencias atléticas.

En general, cada vez que se produzca un empate entre dos o más atletas y dicho empate no pueda ser dirimido conforme a los criterios precedentemente explicitados, los atletas en cuestión obtendrán el mismo lugar y se repartirán los puntos por igual. Para estos efectos, se sumarán los puntos correspondientes al lugar obtenido por los atletas en empate con los puntos de el o los lugares inmediatamente siguientes, dependiendo de la cantidad de atletas empatados, y luego se distribuirán en partes iguales (se promedia los puntos). Por ejemplo, si dos atletas empatan en el 5.º lugar, se sumará el puntaje de ese lugar (8 puntos) con el puntaje del 6.º lugar (7 puntos), entregándose la mitad de esa suma a cada atleta (7,5 puntos para cada uno). Los atletas quedarán consignados en el 5.º lugar y no habrá 6.º lugar en la respectiva prueba.

3.10 De las Puntuaciones

En cada una de las pruebas individuales, los doce primeros lugares por categoría entregarán puntaje para su colegio en función de la tabla señalada en el párrafo siguiente. En el caso de las postas 8 x 50 y 4 x 200 este puntaje se multiplicará por dos. No obstante, en el caso de la posta mixta, este puntaje se dividirá en dos partes iguales para la clasificación general de damas y de varones.

La tabla de puntajes será la siguiente:

Tabla 3-4 Puntajes para Pruebas individuales y Postas

Lugar	Puntaje	Puntaje posta 8x50	Puntaje posta mixta (D)	Puntaje posta mixta (V)
Primero	18 puntos	36 puntos	18 puntos	18 puntos
Segundo	14 puntos	28 puntos	14 puntos	14 puntos
Tercero	11 puntos	22 puntos	11 puntos	11 puntos
Cuarto	9 puntos	18 puntos	9 puntos	9 puntos
Quinto	8 puntos	16 puntos	8 puntos	8 puntos
Sexto	7 puntos	14 puntos	7 puntos	7 puntos
Séptimo	6 puntos	12 puntos	6 puntos	6 puntos
Octavo	5 puntos	10 puntos	5 puntos	5 puntos
Noveno	4 puntos	8 puntos	4 puntos	4 puntos
Décimo	3 puntos	6 puntos	3 puntos	3 puntos
Undécimo	2 puntos	4 puntos	2 puntos	2 puntos
Duodécimo	1 punto	2 puntos	1 punto	1 punto

Se llevará un puntaje acumulado por colegio, en donde se sumarán todos los puntos obtenidos en cada prueba por categoría, determinándose al término de la competencia un ranking de los colegios en función del puntaje total acumulado obtenido. De esta forma se determinará como campeón del atletismo al colegio que obtenga mayor puntaje acumulado y así sucesivamente.

Los resultados se computarán por separado tanto para la competencia de damas como de varones.

3.11 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre todos los apoderados(as), entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión de las pruebas en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) atleta y/o entrenador(a), se arriesga a la suspensión de lo que reste de torneo.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) atleta es expulsado por un juez, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguna de las pruebas siguientes. Será el DDD quien deberá informar a la CR a la brevedad, y luego, lo

deberá consignar en su informe final. Y si la situación lo amerita, a partir de lo informado por el DDD, la CR de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) atleta en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

FIN DEL CAPÍTULO *3*

4 REGLAMENTO DE AJEDREZ

4.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 4-1 Historial de Revisiones del Ajedrez

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio.
2	18/10/2018	• Sin modificaciones respecto del año anterior.
3	15/10/2019	• Se corrige referencia a cantidad de colegios participantes (12 colegios en total, incluyendo a los colegios invitados). • Correcciones menores de edición y redacción.
4	03/12/2022	• Se reestructura completamente el formato de juego. • Se reemplaza el sistema suizo por un sistema de grupos. • Se modifica el número de jugadores, pasando de dos (2) a un equipo de cuatro (4) integrantes.
5	11/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de ajedrez pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *4.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *4.9 De la Definición en caso de Empate en una Partida* para explicitar que en este caso el empate es un resultado posible. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Los capitanes del ajedrez definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
6	22/10/2024	• Se reestructura formato de juego a un sistema suizo de 7 rondas.
7	13/11/2025	• Sin modificaciones
8	12/10/2026	• Sin modificaciones

4.2 Del Glosario

FIDE: Federación Internacional de Ajedrez (la sigla proviene de su nombre en francés: *Fédération Internacionale des Échecs*).

Juego: Se entenderá por juego al encuentro individual entre dos rivales. En este caso dichos rivales son apoderados(as) de distintos colegios.

Partida: se entenderá por partida al conjunto de cuatro juegos que enfrenta al equipo de cuatro apoderados(as) de dos colegios rivales.

Tablas: dícese de cuando un juego (entre dos jugadores de equipos rivales) quedó empatado.

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *4.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

4.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios, cada uno con un equipo, sin limitaciones de edad, pudiendo ser mixtos. Dado el sistema de juego (suizo a 7 rondas), no habrá grupos.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

4.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir hasta un máximo de ocho (8) jugadores[12] entre varones y damas, no importando su distribución entre aquellos y ellas.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[13] para cada uno de los deportistas del plantel de los colegios que obtengan los tres primeros lugares.

4.5 De la Modalidad de Juego

Se jugará con las normas vigentes de la FIDE, con excepción de las modificaciones que se detallan a continuación.

Se sugiere revisar la versión vigente del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link: http://www.ara.org.ar/reglamentofide.html

El torneo se realizará utilizando el sistema Suizo y se utilizará el software *Swiss Manager*. Se realizarán 7 rondas. El orden de las partidas será determinado ronda a ronda por el sistema suizo. Los pareos y resultados serán publicados en Chess-Results.com. La primera ronda será ordenada según el mismo orden del resultado final de los equipos en los JJOO anteriores.

Se jugarán partidas (juegos) de 10 minutos con dos segundos de incremento por jugada. Cada colegio define quién va como tablero 1-2-3-4 y como reservas desde el 5 al 8.

[12] Disposición adoptada por los capitanes de ajedrez (2024).
[13] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de Capitanes (oct-2023).

En caso de sustitución, los jugadores deberán respetar el orden de inscripción, por lo que los jugadores reservas deberán ingresar en los últimos tableros y los que quedan se deberán correr hacia los primeros tableros para mantener el orden de los equipos. Como ejemplo, si en un equipo sale el jugador número 2, el tercero deberá ocupar la posición del segundo y el cuarto deberá ocupar la posición del tercero. De esta forma el quinto jugador que estaba en la reserva podrá ingresar a ocupar el cuarto tablero.

Antes del inicio de cada partida, el capitán de cada equipo deberá anotar en la “Papeleta de registro de resultados de Partidas” el nombre de cada equipo y los 4 jugadores según el orden definido por el pareo publicado. Al terminar los 4 juegos deberán anotar los resultados individuales y cada capitán deberá firmar la papeleta del equipo contrario. Las papeletas firmadas deberán ser entregadas al árbitro del encuentro en la mesa de control para el registro de los resultados.

La imagen siguiente muestra un ejemplo de la Papeleta de registro de resultados de las Partidas.

Equipo 1			Equipo 2	

Tablero	Piezas	Nombre Jugador	Resultado	Tablero	Piezas	Nombre Jugador
T1	Blancas ♔		-	T1	Negras ♚	
T2	Negras ♚		-	T2	Blancas ♔	
T3	Blancas ♔		-	T3	Negras ♚	
T4	Negras ♚		-	T4	Blancas ♔	

Firma Equipo 1 Firma Equipo 2

Figura N° 4-1: Ejemplo de papeleta de registro para el ajedrez

Para determinar quién juega con blancas y quién, con negras, será el tablero 1 donde se sortee. De esta forma los tableros 1 y 3 tendrán un mismo color y los tableros 2 y 4 el otro color.

Se aceptan 2 jugadas ilegales por juego. A la tercera se pierde el juego. Por cada jugada ilegal, el árbitro sumará dos minutos al reloj del jugador que no cometió la ilegal. El árbitro podrá determinar no agregar el tiempo de 2 minutos si los relojes no lo permiten o si es muy complejo.

Si algún tercero emite un comentario ayudando a algún jugador, ambos serán descalificados del torneo, debiendo abandonar la sala.

Queda estrictamente prohibido el uso de celulares y/o dispositivos inteligentes como tabletas, relojes inteligentes y similares. Al jugador que sea descubierto usando alguno de estos dispositivos se le dará por perdido el juego.

4.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

4.6.1 Tableros

El tablero deberá ser cuadrado dividido en una cuadrícula de 8 x 8 casilleros de colores blanco y negro alternados. Deberá tener un tamaño apropiado para un buen desempeño de los ajedrecistas.

4.6.2 Implementos

Se necesitan seis (6) mesas como mínimo, las cuales deben tener un tamaño que permita colocar cuatro tableros y un reloj de ajedrez por cada tablero, para 4 jugadores. Idealmente, también poder incluir un par de botellas o vasos. Consecuentemente, se requieren 48 sillas.

Estas mesas podrán estar instaladas en un solo salón o en salas más pequeñas. El DDD, en su visita previa al torneo, deberá levantar a la Organización cualquier problema logístico que se presente, con el fin de encontrar una solución.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada sala donde haya equipos jugando. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros.

También se requiere de un proyector o televisor donde se puedan mostrar los pareos y resultados.

4.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, donde cada jugador deberá tener una camiseta con un número legible que lo identifique.

En caso de que corresponda competir a dos equipos que presenten uniformes similares y como una forma de evitar confusiones durante el juego, el árbitro y los capitanes resolverán por sorteo, qué equipo debe utilizar los petos que se dispongan para tales efectos. El DDD podrá indicar un sistema alternativo para generar la distinción entre equipos.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

4.7 De la Duración de los Partidos

Las partidas durarán 10 minutos con dos segundos de incremento. En el caso de no contar con relojes que permitan incremento se jugará a 15 minutos sin incremento en ese juego.

4.8 De los Participantes

4.8.1 Jugadores

Un jugador estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *4.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*.

Cada equipo deberá definir a los cuatro (4) jugadores por partida antes de que se inicie. Durante una partida no se podrán realizar sustituciones. Sin embargo, podrá cambiar esa nómina partida a partida respetando, siempre, el orden definido inicialmente. Además, se podrá registrar a cuatro (4) reservas como máximo[14].

Los jugadores podrán ser varones o damas pudiendo conformarse un equipo mixto, sin importar la cantidad de unos y otros.

Los equipos podrán iniciar las partidas con un mínimo de 3 jugadores. Pasado el tiempo de espera se dará por perdedor de ese juego al colegio cuyo representante no se presentó.

4.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia del respectivo deporte. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la

[14] Disposición modificada por los capitanes de ajedrez (ago 2024).

competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia; dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo. Solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

4.8.3 Árbitros

El árbitro desempeñará sus funciones de pie, paseándose entre los tableros.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la FIDE, en caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

4.9 De la Definición en caso de Empate en una Partida

No aplica, pues el empate está permitido.

4.10 De la Determinación del WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos desde que se dé inicio a cada ronda; para lo cual el jugador que se presente deberá hacer iniciar el tiempo en su reloj.

- El equipo no presenta al mínimo de jugadoras indicadas en *4.8.1 Jugadores*, al inicio de una ronda.

En caso de que ambos colegios no cumplan alguna de las disposiciones anteriores, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los “puntos” a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que para estos efectos se indica más adelante.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores de la partida, siendo el último jugador en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista.
- Sin embargo, si el segundo jugador en abandonar lo hace por malestar o enfermedad, la partida podrá concluir con los dos juegos restantes.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO el resultado será 4 a 0 en favor del equipo que se quede presente. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su “Toma de Razón” por la Comisión Reglamento para efectos de cursar la sanción para los JJOO siguientes, en función del mérito de la falta.

4.11 De las Puntuaciones

En una Partida entre dos equipos se enfrentarán jugadores según el orden definido. Cada Juego será puntuado con 1 punto para el ganador, 0 puntos para el perdedor y en caso de tablas ½ punto para cada jugador. Será ganador el equipo que obtenga más puntos sumando los cuatro juegos.

Como resultado de cada Partida, los puntos asignados a cada equipo serán determinados según:

- Equipo ganador (cancha/WO): 2 puntos
- Equipo que empata: 1 punto
- Equipo perdedor en cancha: 0 punto
- Equipo perdedor por WO: -1 punto

Un colegio ganará una partida (equipo ganador) cuando obtenga más juegos ganados de los cuatro (4) disputados entre los dos colegios rivales. En el caso que se produzca “tablas” en un juego, cada colegio recibe ½ juego.

4.12 De las Clasificaciones

El orden final de los equipos será el determinado por el software Swiss Manager.

En caso de empate en los puntajes entre uno o más colegios, se recurrirá al siguiente criterio con el orden de prevalencia que se indica, a saber:

a. Puntos de match, según lo indicado en 4.11. Se incluyen los casos de WO.
b. Resultado particular respecto a puntos de match.
c. Puntos (puntos de partida).
d. Desempates por tableros de todo el torneo.
e. Desempate por resultado del mejor tablero.
f. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[15].

4.13 De la Fase Final

No aplica en este caso, dado el sistema de juego.

4.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los Juegos Olímpicos para Padres, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados(as), entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión de los partidos en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de lo que reste de torneo.

Como consecuencia de lo anterior, si un jugador es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho jugador en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

[15] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 4.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 4°, 5.° y 6.°, que a la sazón son 9, 8 y 7, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 8 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

4.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por dos (2) personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de control, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los jugadores presentes, indicando su condición de jugador federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán, indicando su condición de entrenador o jugador.

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.
- Llevar el registro de los partidos, anotando los resultados de cada jugador y el número de sus jugadas ilegales con las que pudo haber sido sancionado. También consignar cuando un jugador sea amonestado o expulsado por mala conducta.
- Que no pueda ingresar ningún jugador expulsado en algún partido anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

4.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva (DDD), con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *4*

Esta hoja sea ha dejado en blanco intencionalmente

5 REGLAMENTO DE BÁSQUETBOL

5.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 5-1 Historial de Revisiones de Básquetbol

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio.
2	27/11/2011	• Se incorpora punto "13. Mejor Jugador del Torneo".
3	06/11/2012	• Se elimina punto 13.
4	18/12/2013	• Se elimina mención de la versión del torneo y responsable de la disciplina.
5	18/10/2018	• Sin modificaciones.
6	15/10/2019	• Sin modificaciones (correcciones menores de edición y redacción).
7	03/12/2022[16]	• Sin modificaciones.
7	17/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de básquetbol pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *5.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *5.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar el mecanismo de desempate y cómo registrar el resultado final. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO o por retiro; las normas de conducta deportiva; etc. • Los capitanes del básquetbol definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
8	21/10/2024	• Se ajusta la modalidad de juego pasando a 4 grupos de 3 equipos c/u.
9	13/11/2025	• Se modifica tamaño del plantel de "3x" a "2x" por acuerdo de la Asamblea de delegados (sep-2025).
10	13/10/2026	Se modifica, de manera experimental, la duración de los 4 partidos de la fase final (semifinales, definición del 3.° y 4.° lugar y la final). Ver capítulo 2.

5.2 Del Glosario

FIBA: Federación Internacional de Baloncesto (en francés: *Fédération Internationale de basket-ball*).

Canasta: dícese de cuando la pelota traspasa el aro de arriba hacia abajo. Obtendrá 3 puntos cuando el lanzamiento que consiguió la canasta fue desde fuera de la línea demarcada

[16] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento, con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

para los tres puntos[17]; obtendrá 2 puntos cuando el lanzamiento sea desde el interior de la línea que demarca los 3 puntos; y obtendrá 1 punto cuando el lanzamiento sea de un tiro libre.

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *5.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

5.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios, cada uno con un equipo de varones, sin limitaciones de edad.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

5.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 14 jugadores[18] como máximo.

Se establece que el premio corresponderá a medallas[19] para los jugadores de los colegios que obtengan los tres primeros lugares.

5.5 De la Modalidad de Juego

Se jugará con las normas vigentes de la FIBA, con excepción de las modificaciones que se detallan a continuación.

Se sugiere revisar la actualización del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link: https://www.fiba.basketball/es/basic-rules.

El detalle y la organización necesaria para el desarrollo de la competencia, será de responsabilidad del Colegio encargado de la organización por disciplina de la competencia coordinado con el Comité Organizador del Colegio Anfitrión, quienes informarán de la estructura, tipo de competencia y las fechas y horarios de programación establecidas. Los

[17] Reglamento FIBA, artículo 2.5.3.
[18] La Asamblea de delegados revocó en 2025 la disposición adoptada por los capitanes del básquetbol (oct-2023). Esta revocación se debió a los reclamos de los jugadores que llegaban al podium y que no recibían su medalla.
[19] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de capitanes (oct-2023).

colegios responsables están definidos en la *Tabla 1-3 Colegios Responsables de las disciplinas*, en el acápite *1.7*.

Se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

En la medida que las instalaciones lo permitan, los partidos de un mismo grupo se jugarán en forma simultánea en las canchas habilitadas.

Cada equipo deberá disponer de 5 jugadores en cancha. No obstante, un mismo jugador no podrá jugar más de tres cuartos por partido, lo que se traduce en la obligación de tener al menos 7 jugadores para cada partido.

No habrá límite para efectuar cambios durante un partido. Un jugador reemplazado puede volver a jugar. Solamente se exige seguir las instrucciones de la MC. Todos los cambios deben ser efectuados por el sector donde la MC lo establezca.

5.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

5.6.1 Canchas

Se jugará en las canchas que disponga el colegio anfitrión. El número de canchas disponibles en cada versión quedará indicado en el apartado *2.7 Instalaciones.*

Cada una de las canchas deberá contar con los implementos necesarios y una mesa de control. Se contará con un árbitro por cancha.

5.6.2 Implementos

Cada una de las canchas deberá contar con la implementación oficial respectiva.

Además, cada cancha tendrá dos bancas para jugadores, una para cada equipo;

En cada cancha deberá haber un juego de petos de 7 unidades como mínimo.

Habrá dos pelotas oficiales por cada cancha. Sin embargo, cada equipo deberá contar con sus propios balones para el calentamiento previo a los partidos.

Adicionalmente, se requieren por cada cancha 5 paletas de *foul* numeradas del 1 al 5; dos banderas de *foul* acumulados; una flecha de posesión; y un cronómetro.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *5.15 De la Mesa de Control*.

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

5.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, donde cada jugador deberá tener una camiseta con un número legible que lo identifique.

En caso de que corresponda competir a dos equipos que presenten uniformes similares y como una forma de evitar confusiones durante el juego, el árbitro y los capitanes resolverán por sorteo, qué equipo debe utilizar los petos que se dispongan para tales efectos.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial a jugador.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

5.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido no tiene un tiempo predefinido. Sin embargo, para efectos de establecer el fixture, se estima que cada ciclo o turno (Desde que comienza un partido hasta que lo haga el siguiente) será de 40 minutos.

Cada partido se jugará en cuatro cuartos de 5 minutos semicronometrados cada uno, en donde se detendrá el tiempo en los cambios, minutos solicitados por la banca, tiros libres, cuando la pelota salga de los límites de la cancha y cuando el árbitro así lo determine pertinente a su solo criterio.

Además, el último minuto del último cuarto de juego será cronometrado en su totalidad.

En la totalidad del partido habrá control de la regla de 24 segundos.

Al finalizar el primer y tercer cuarto habrá un minuto de descanso solo para efectos de verificar la nómina de jugadores que ingresa a la cancha en el cuarto siguiente, mientras que entre el segundo y tercer cuarto habrá un descanso de 2 minutos.

Cada equipo podrá solicitar hasta un máximo de dos minutos técnicos por partido, no pudiendo ellos ser en un mismo cuarto.

5.8 De los Participantes

5.8.1 Jugadores

Un jugador estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *5.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*, debiendo entregar dicha nómina antes de iniciar el torneo.

En cada partido el capitán deberá inscribir su nómina con un mínimo de 7 jugadores (para cumplir la regla de los 3 cuartos). Si inscribiera menos del máximo, se permite completar la nómina hasta el inicio del tercer cuarto.

Los equipos podrán iniciar los partidos con un mínimo de 4 jugadores, debiendo completar los siete antes del inicio del tercer cuarto, de lo contrario perderá por WO.

5.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia del respectivo deporte. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia; dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo. Cuando

la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

5.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones de pie, a un costado de la cancha.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la FIBA, en caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

5.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

Tanto para la FG como para la FF, si al cabo de un partido este terminase empatado, se procederá a realizar en forma inmediata un alargue de 5 minutos en términos equivalentes al 4° (cuarto) cuarto en lo que se refiere al tiempo de juego, sin importar en este alargue la rotación de jugadores que participen.

Si al cabo de este alargue persiste el empate, se proseguirá con una ronda de tres tiros libres por equipo lanzados por tres jugadores distintos, Los tres tiros libres se ejecutarán a todo evento, independiente de si ya está definido el ganador por los dos primeros tiros.

Si aun así continuase el empate, se seguirá con tiros libres individuales alternados por equipo hasta que se rompa la paridad. Todos los tiros libres deben ser lanzados por distintos jugadores, llegando a la totalidad de los inscritos en la planilla de ese partido si así fuese necesario.

Para los efectos del resultado final se computará el resultado oficial del partido considerando los puntos (canastas) conseguidos en el alargue y, en caso de que corresponda, se incluirán los puntos (canastas) obtenidos en los tiros libres del desempate.

5.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta al mínimo de jugadores indicado en *5.8.1 Jugadores* al inicio del partido.
- El equipo no se completa al inicio del tercer cuarto.

En caso de que ambos colegios no se presenten, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de las canastas a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si el último jugador en abandonar lo hace por malestar o enfermedad, y no habiendo reemplazantes, el partido deberá concluir registrándose el resultado vigente al momento de la suspensión del partido.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO el resultado será 12 a 0 en favor del equipo que se presente en cancha[20]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para

[20] Disposición que ya existía en la versión 2022 y que los capitanes del básquetbol ratificaron (oct 2023).

su “Toma de Razón” por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los JJOO siguientes, en función del mérito de la falta.

5.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (G1): 2 puntos
- Partido ganado con castigo (G2): 1 punto
- Partido perdido en cancha (P1): 1 punto
- Partido perdido con castigo (P2): 0 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

En caso de que un equipo haya ganado en cancha, pero sin cumplir con la rotación que exige que ningún jugador participe en más de tres cuartos, se le dará por ganador (G2), pero con el castigo de un (1) punto.

Análogamente, si el equipo que no hubiese cumplido con la rotación que exige que ningún jugador participe en más de tres cuartos, hubiese perdido el partido, se le castigará con 1 punto, asignándosele 0 punto (P2).

5.12 De las Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de empate en los puntajes entre uno o más colegios, se recurrirá al siguiente criterio con el orden de prevalencia que se indica, a saber:

a. Diferencia de puntos (canastas) obtenidos en todos los partidos jugados. Se incluyen los casos de WO.
b. Mayor número de puntos (canastas) a favor, acumulados en todos los partidos, incluidos los WO.
c. Menor número de faltas acumuladas en todos los partidos, incluidos los WO.
d. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[21].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

[21] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 14, 12 y 10, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 12 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

5.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

5.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un jugador y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un jugador es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá emitir mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho jugador en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

Cabe hacer notar que un jugador que abandona el campo de juego por límite de 5 faltas personales en un partido, puede volver a participar en el partido siguiente sin restricción alguna.

5.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por dos (2) personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de control, donde se consignan los nombres, los apellidos y los rut de los jugadores presentes, indicando su condición de jugador federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán, indicando su condición de entrenador o jugador.

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y término de cada partido.

- Llevar el registro de los partidos, anotando sus resultados; y para cada jugador sus puntos o canastas y las faltas con las que pudo haber sido sancionado.
- También consignar cuando un jugador o capitán sea amonestado o expulsado por mala conducta.
- Llevar el control de la sustitución de jugadores, procurando que:
  - Todos los cambios se lleven a cabo por la mitad de la cancha.
  - El jugador saliente abandone la cancha antes que ingrese el jugador que lo reemplace.
  - Se cumpla la regla de los tres cuartos.
- Que no pueda ingresar ningún jugador expulsado en el mismo partido o en alguno anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un cuarto o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de los balones, los cuales no los podrá facilitar para el ejercicio de los jugadores, no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

5.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva, con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *5*

6 REGLAMENTO DE FUTBOLITO

6.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 6-1 Historia de Revisiones del Futbolito

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	04/10/2011	• Modificación reglamento • Edad mínima para jugar en categoría sénior será 40 años (punto 7).
3	27/11/2011	• Se incorpora punto "10. MEJOR JUGADOR EL TORNEO:".
4	06/09/2012	• Se incorpora obligación de anotarse en planilla. • Se elimina término y normas de "Semifinales". • Se reemplaza Carta al Rector por carta al Centro de Padres.
5	18/10/2013	• Se deja un reglamento sin registro de Colegio Responsable y sin número de versión del torneo.
6	02/10/2015	• Se elimina el mejor jugador del torneo.
7	18/11/2017	• Se rebaja a 7 jugadores por equipo. • Se aumenta a 20 minutos la duración de cada partido. • Se agrega semifinales.
8	18/10/2018	• Sin modificaciones.
9	28/10/2019	• En el párrafo 5, se aclara regla de definición en caso de empate en las semifinales. • En general, se corrigen errores menores de redacción y tipeo.
10	03/12/2022[22]	• Sin modificaciones
10	17/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de futbolito pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *6.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *6.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar el mecanismo de desempate y cómo registrar el resultado final. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Los capitanes del fútbol definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
11	31/10/2024	• Se ajusta número de jugadores de 8 a 7 por el tamaño de las canchas disponibles para esta versión.

[22] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento, con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
12	13/11/2025	• Se ajusta el número máximo de jugadoras para el caso de damas. Para los varones se mantiene. • Se ajusta tamaño del balón. • En el apartado 6.7 se introduce el cambio de lado a los 10 minutos.
13	13/10/2026	• Se modifica, de manera experimental, la duración de los 4 partidos de la fase final (semifinales, definición del 3.° y 4.° lugar y la final). Ver capítulo 2

6.2 Del Glosario

FIFA: Federación Internacional de Fútbol Asociado (en francés: *Fédération Internacionale de Football Association*).

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de control. El detalle se encuentra en *6.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

6.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) equipos por cada categoría: damas sin limitaciones de edad; varones todo competidor y varones senior. Los límites de edad para los varones están definidos en el acápite *1.11 Disciplinas Deportivas y Categorías*.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

6.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Para el caso del futbolito damas, cada colegio podrá inscribir hasta 14 jugadoras[23] como máximo. Para el caso de los varones dicho máximo se mantiene en 14 jugadores[24].

[23] Hasta 2024 las capitanas de futbolito damas habían decidido usar el criterio "3x"(oct 2023). Sin embargo, la Asamblea de Delegados Generales decidió establacer que el criterio sería "2x" para todos los deportes. Ante solicitud de revisión de este criterio, la Asamblea no acogió la solicitud en su reunión del 12-nov-2025. En 2026 las capitanas pidieron revisar nuevamente este criterio, lo que fue acogido, sin embargo, en votación dividida de las capitanas ganó la opción por mantener el criterio 2x y recibir medallas.
[24] Disposición adoptada por los capitanes de futbolito varones (oct 2023).

Cada una de las 3 categorías tendrá puntaje y premiación por separado. En el caso de las damas será una medalla para cada uno de las deportistas del plantel de los colegios que obtengan los tres primeros lugares. Para los varones, se sigue el mismo criterio.[25]

6.5 De la Modalidad de Juego

Se jugará con las normas vigentes de la FIFA, con excepción de las modificaciones que se detallan a continuación.

Se sugiere revisar la actualización del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link https://www.fifa.com/es/legal/documents.

El detalle y la organización necesaria para el desarrollo de la competencia, será de responsabilidad del Colegio encargado de la organización por disciplina de la competencia coordinado con el Comité Organizador del Colegio Anfitrión, quienes informarán de la estructura, tipo de competencia y las fechas y horarios de programación establecidas. Los colegios responsables están definidos en la *Tabla 1-3 Colegios Responsables de las disciplinas*, en el acápite *1.7*.

Se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupos “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

En la medida que las instalaciones lo permitan, los partidos de un mismo grupo se jugarán en forma simultánea en las canchas habilitadas.

En el caso de las damas, cada equipo deberá estar conformado por 7 jugadoras en cancha, incluida la arquera. Para el caso de los varones, cada equipo deberá estar conformado por 7 jugadores en cancha, incluido el arquero. Sin embargo, se podrá dar inicio al partido con hasta dos (2) jugadores(as) menos por equipo, de lo contrario perderá por WO.

No habrá límite para efectuar cambios durante un partido. Un(a) jugador(a) reemplazado puede volver a jugar. Solamente se exige seguir las instrucciones de la MC. Todos los cambios deben ser efectuados por el sector donde la MC lo establezca.

[25] La distribución de premios tiene directa relación con el tamaño del plantel: medallas para los planteles de tamaño “2x” y copa para los planteles de tamaño “3x”.

6.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

6.6.1 Canchas

Se jugará en las canchas que disponga el colegio anfitrión. El número de canchas disponibles en cada versión quedarán indicados en el apartado *2.7 Instalaciones.*

Cada una de las canchas deberá contar con los implementos necesarios y una mesa de control. Se contará con un árbitro por cancha.

6.6.2 Implementos

Para el desarrollo del torneo, en cada cancha, se usará un arco en cada lado, los cuales deberán contar con mallas en buen estado, de modo que el balón no pueda ingresar por un lado distinto al oficial. Esto busca que no se generen confusiones con el ingreso del balón al arco.

Habrá dos balones de futbol #5 oficial por cada cancha. Sin embargo, cada equipo deberá contar con sus propios balones para el calentamiento previo a los partidos. El balón podrá ser #4 si las condiciones de la cancha lo aconsejan.

En cada cancha deberá haber un juego de petos de 7 unidades como mínimo para el FD y 7 petos para el caso de los varones.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *5.15 De la Mesa de Control*.

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

6.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, donde cada jugador deberá tener una camiseta.

El uniforme incluye camiseta, con un número legible que lo identifique, y *short* iguales para todos los jugadores del equipo (menos para el arquero). Además, se establece el uso obligatorio de canilleras. Para las canchas de pasto es optativo el uso de zapatos o zapatillas de fútbol. Los estoperoles metálicos están prohibidos. Para las canchas de pasto sintético solo se permitirá el uso de zapatillas.

En caso de que corresponda competir a dos equipos que presenten uniformes similares y como una forma de evitar confusiones durante el juego, el árbitro y los capitanes resolverán por sorteo, qué equipo debe utilizar los petos que se dispongan para tales efectos.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial a jugador.

Sólo los jugadores que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizados a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

Por su parte, el capitán(a) deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros(as) u otros jugadores(as).

6.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Todos los partidos durarán 20 minutos sin intermedio de descanso, pero con cambio de lado a los 10 minutos[26].

Se contempla alargue solo para la definición por el primer lugar. Para los detalles ver el apartado *6.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido*.

6.8 De los Participantes

6.8.1 Jugadores

Un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *6.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*, debiendo entregar dicha nómina antes de iniciar el torneo.

[26] Este ajuste se introduce en la versión 2025 a petición de las capitanas de futbolito. Se hace extensivo a los varones.

6.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega). Deberá llevar una cinta o jineta en el brazo derecho que lo identifique.

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia del respectivo deporte. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia; dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo. Cuando la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

6.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones de pie, a un costado de la cancha.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la FIFA, en caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

6.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

En la fase de grupos no aplica pues el empate es un resultado posible.

Sin embargo, en la fase final se distinguen las siguientes situaciones:

- En los cuartos de final y en las semifinales, el empate se resolverá directamente por tiros penales, los que se realizarán de la misma manera indicada a continuación para la final. Nótese que en las semifinales no habrá alargue.
- En la final (definición por el primer lugar), en caso de terminar empatado el partido en el tiempo reglamentario, se jugará un alargue de 5 minutos por lado, sin intermedio de descanso. Si el empate persiste al término del alargue, se realizará una serie alternada de tres tiros penales por equipo, continuando con uno alternado en caso de mantenerse la paridad. Un jugador podrá lanzar un segundo penal solo una vez que todos los integrantes del equipo hayan lanzado el suyo (incluido el arquero).
- En el partido por tercero y cuarto lugar, no habrá alargue en caso que el partido termine empatado al concluir el tiempo reglamentario. El desempate será a través de penales, al igual que en las semifinales.

6.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta al mínimo de jugadores indicado en *6.8.1 Jugadores* al inicio del partido.

En caso de que ambos colegios no se presenten, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los goles a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si el último jugador en abandonar lo hace por malestar o enfermedad, y no habiendo reemplazantes, el partido deberá concluir registrándose el resultado vigente al momento de la suspensión del partido.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO el resultado será 2 a 0 en favor del equipo que se quede en cancha[27]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los ***JJOO*** siguientes, en función del mérito de la falta.

6.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 3 puntos
- Partido empatado (PE): 1 punto
- Partido perdido en cancha (PP): 0 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

6.12 De las Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de empate en los puntajes entre uno o más colegios, se recurrirá al siguiente criterio con el orden de prevalencia que se indica, a saber:

a. Diferencia de goles obtenidos en los todos los partidos. Se incluyen los casos de WO.
b. Mayor número de goles a favor en todos los partidos, incluidos los WO.

[27] Disposición que ya existía en la versión 2022 y que los capitanes del futbol damas y varones ratificaron (oct 2023).

c. Menor número de tarjetas en todos los partidos, incluyendo los WO. Para estos efectos, una tarjeta roja (directa) se considerará equivalente a cinco (5) tarjetas amarillas.
d. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[28].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

6.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

6.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) jugador(a) es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) jugador(a) en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

Cabe hacer notar que un jugador que abandona el campo de juego por doble tarjeta amarilla en un partido, puede volver a participar en el partido siguiente sin restricción alguna. No así quien recibió una tarjeta roja que lo inhabilita automáticamente para el partido siguiente.

6.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por dos (2) personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

[28] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 14, 12 y 10, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 12 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de control, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los jugadores presentes, indicando su condición de jugador federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán, indicando su condición de entrenador o jugador.

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y término de cada partido.
- Llevar el registro de los partidos, anotando sus resultados; y para cada jugador sus goles y las tarjetas con las que pudo haber sido sancionado.
- También consignar cuando un(a) jugador(a) o capitán(a) sea amonestado o expulsado por mala conducta.
- Llevar el control de la sustitución de jugadores(as), procurando que:
  - Todos los cambios se lleven a cabo por la mitad de la cancha.
  - El jugador(a) saliente abandone la cancha antes que ingrese el jugador(a) que lo reemplace.
- Que no pueda ingresar ningún(a) jugador(a) expulsado en el mismo partido o en alguno anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, cuando haya terminado el partido, se hará cargo de los balones, los cuales no los podrá facilitar para el ejercicio de los(as) jugadores(as), no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

6.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva, con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente.

FIN DEL CAPÍTULO *6*

7 REGLAMENTO DE NACIONES

7.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 7-1 Historial de Revisiones de Naciones

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	03/11/2022	• Se entrega una nueva versión del reglamento.
3	17/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de naciones pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *7.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *7.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar que en este caso el empate es un resultado posible. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Los capitanas de naciones definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
4	31/10/2024	• Apartado *7.5 De la Modalidad de Juego*: se ajusta la redacción (subsecciones y descripción de reglas) y se ajustan algunas normas específicas del reglamento para facilitar el entendimiento de la regla y por ende el cumplimiento del reglamento: simplificación de cobros, reducción de interpretaciones por parte de jugadoras y árbitros, continuidad de juego. • Se ajusta la modalidad de juego pasando a 4 grupos de 3 equipos c/u. • Se incorpora el concepto de "perímetro de seguridad", que define la ubicación de entrenadores y reservas. Se agrega el control de esta área a las labores del árbitro. • Se autoriza el uso de rodilleras por parte de las jugadoras y se especifica el uso obligatorio de distintivo en el brazo por parte de la embajadora.
5	13/11/2025	• Se precisan algunas normas del apartado *7.5.3 Reglas Básicas* y del apartado *7.5.5 Zona de Juego.* • Otros ajustes menores.
6	05/09/2026	• Se precisan algunas reglas sobre el manejo del balón. • Se regula la situación cuando una capitana es expulsada. • Se introduce el uso de tarjeta amarilla y roja. • Se eliminan algunos párrafos del acápite *7.14 De la Conducta Deportiva*

7.2 Del Glosario

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de control. El detalle se encuentra en *7.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

Globo: se entiende por “globo alto” cuando la pelota ha sobrepasado una altura mayor a los 3 metros.

7.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios, cada uno con un equipo, sin limitaciones de edad, divididos en cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”).

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

7.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 20 jugadoras[29] como máximo.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[30] para cada una de las deportistas del plantel de los colegios que obtengan los tres primeros lugares.

7.5 De la Modalidad de Juego

7.5.1 Introducción

El juego de naciones es una disciplina en la que dos equipos, compuesto por jugadoras y embajadoras, compiten en una cancha impulsando un balón solo con las manos. Se hace desde la respectiva zona de juego (Juego o Embajada) con el objetivo de tocar con el balón y “quemar” a la mayor cantidad posible de jugadoras del equipo rival, es decir, quitarles su vida.

7.5.2 Preparación de juego

Al inicio de cada set, las 10 jugadoras de cada equipo se ubican de la siguiente forma en la cancha: nueve (9) jugadoras se ubican en la Zona de Juego y una (1) jugadora, llamada “Embajadora”, se ubica en la Zona de Embajada. Por su parte, los entrenadores y las jugadoras que están de reserva, se deberán ubicar fuera del perímetro de seguridad (Ver

[29] Disposición adoptada por las capitanas en el año 2023.
[30] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de Capitanas (oct-2023).

7.6.1). El entrenador deberá estar en el mismo lado, cambiándose en el segundo tiempo al igual que el equipo[31].

Al inicio de cada set, cada jugadora ubicada en la Zona de Juego tendrá una (1) vida, mientras que la Embajadora tendrá dos (2) vidas, totalizando 11 vidas. Cada vida se pierde cuando la jugadora es "quemada" en la Zona de Juego.

7.5.3 Reglas Básicas

Solo se puede quemar (pierde una vida) a una jugadora cuando está ubicada en Zona de Juego.

La jugadora estará quemada solo por 2 razones:

- Si es tocada por el balón en cualquier parte del cuerpo y enseguida el balón toca el suelo.
- Si sale de su Zona de Juego o invade cualquier zona del otro equipo con un pie o más.

No obstante lo anterior, una jugadora se puede "autosalvar" cuando la pelota sale hacia arriba una vez que toco a la jugadora y esta sale de la zona de juego por la línea lateral, atrapando el balón sin que la pelota toque el suelo.

Ahí se pueden dar tres situaciones:

1. Si sale y no se AUTOSALVA (no atrapa el balón) es quemada.

2. Si salen dos jugadoras y la jugadora no se autosalva es ella quien es quemada.

Si además de la jugadora tocada por el balón, sale una compañera, y la 1.ª no se autosalva, quedará quemada.

3. Si salen dos jugadoras y la jugadora sí se autosalva, la segunda jugadora estará quemada.

Si además de la jugadora tocada por el balón, sale una compañera, y la 1.ª sí se autosalva, entonces será la compañera quien quede quemada.

Una jugadora puede ser "salvada" si al ser tocada con el balón, otra jugadora cualquiera atrapa el balón antes de que este caiga al suelo y sin salir ambas de su Zona de Juego.

Si una jugadora cae por accidente al suelo no puede ser quemada.

---

[31] El espíritu de esta norma es que los entrenadores no estén dando instrucciones de manera cruzada en la cancha.

Si el balón toca a dos jugadoras y luego cae al suelo, solo estará quemada la que fue tocada en primer lugar.

Cuando una jugadora es “quemada” se debe trasladar con el balón a la Zona de Embajada y reiniciar ella misma el lanzamiento del balón. Esta acción se debe efectuar sin hacer tiempo notorio, de manera de privilegiar el juego.

Luego de contar con una primera jugadora quemada de su equipo ubicada en su Zona de Embajada, la embajadora se puede trasladar a la Zona de Juego con autorización del árbitro y con balón detenido. Una vez efectuada esta acción ya no puede regresar a la Zona Embajada.

Al perder su primera vida, la embajadora puede iniciar el juego inmediatamente (sin esperar la indicación del árbitro).

7.5.4 Inicio y Término de un Partido

Un equipo puede iniciar el juego de un set con un mínimo de 7 jugadoras. En este caso, automáticamente inicia el set con 3 vidas menos. En caso de no presentar el mínimo de jugadoras, el equipo pierde el partido por W.O. (Ver *7.10*).

El inicio, los reinicios y el fin del partido están sujetos a las siguientes condiciones:

- El árbitro efectúa el sorteo entre las capitanas para dirimir qué equipo inicia el lanzamiento del balón. En el segundo set le corresponderá partir al equipo rival.
- El inicio del partido sólo se efectúa desde la Zona de Juego.
- Todo reinicio de juego debe ser indicado por el árbitro (excepto cuando la embajadora sufrió su primera quemada) y todas las jugadoras deben estar en cancha.
- El silbato final del árbitro indica el término del set o del partido. Cualquier acción posterior queda sin efecto.
- Al término de cada set ninguna jugadora puede salir de la cancha hasta que el árbitro lo indique (luego de contabilizar vidas en cancha).

7.5.5 Zona de Juego

La Zona de Juego es aquella donde se ubican las 9 jugadoras de cada equipo al inicio del partido.

Las jugadoras ubicadas en esta zona deben efectuar todo su desplazamiento de juego al interior de ella. Cualquier movimiento que amplíe este espacio es considerado una ventaja por sobre el otro equipo, lo que no está permitido y tiene consecuencias:

- Al pisar cualquier línea de demarcación, el equipo pierde el balón.
- Al salir de la Zona de Juego con un pie o al apoyarse con alguna parte del cuerpo fuera de ella, la jugadora es quemada.
- Al salir de la Zona de Juego a recuperar el balón antes que este de un bote fuera de la cancha, la jugadora es quemada. A esta situación se aplica la excepción cuando

una jugadora se "autosalva", lo que está regulado en el apartado *7.5.3 Reglas Básicas.*

- Al invadir y/o cruzar la Zona de Embajada para recuperar el balón, el equipo pierde el balón.

Las jugadoras se pueden lanzar al suelo dentro de su Zona de Juego.

El balón no puede ser tomado en el aire de la Zona de Juego contraria.

7.5.6 Zona de Embajada

La Zona de Embajada es una zona limitada donde se ubica la Embajadora al iniciar el partido y donde se trasladan las jugadoras que han sido quemadas.

Las jugadoras ubicadas en esta zona deben efectuar todo su desplazamiento de juego al interior de ella. Cualquier movimiento que amplíe este espacio es considerado una ventaja por sobre el otro equipo, lo que no está permitido y tiene consecuencias:

- Al pisar cualquier línea de demarcación, el equipo pierde el balón.
- Al salir de la Zona de Embajada con un pie o al apoyarse con alguna parte del cuerpo fuera de ella, el equipo pierde el balón.
- Al salir de la Zona de Embajada a recuperar el balón antes que este de un bote fuera de la cancha, el equipo pierde el balón.
- Al invadir y/o cruzar la Zona de Juego para recuperar el balón, el equipo pierde el balón.

El balón no puede ser tomado en el aire de la Zona de Juego contraria adyacente.

7.5.7 Manejo del balón

Cualquier incumplimiento de normas del manejo del balón implica la pérdida del balón para el equipo. A continuación, se detalla los aspectos relativos a la manipulación, recuperación y lanzamiento del balón.

La manipulación del balón está relacionada con:

- Cada vez que el balón es lanzado o recibido por una jugadora debe ser manipulado con las manos, sin ser golpeado. No se permiten los golpes tipo vóleibol.
- Solo como una excepción se permite golpear el balón intencionadamente con las manos dentro de la cancha para efectos de retención, después de que este dé un bote en el suelo dentro de la cancha.

La recuperación del balón fuera de la cancha tiene la siguiente regulación[32]:

[32] El espíritu de esta regulación es evitar accidentes o disminuir su riesgo de ocurrencia.

- Para salir de la cancha a “recuperar” el balón, este debe haber dado antes un bote en el suelo por fuera de la cancha.
- Solo una (1) jugadora de cada equipo puede salir de su Zona de Juego o Zona de Embajada a “recuperar” el balón si se cumple la condición para esta acción. En caso que 2 o más jugadoras de un mismo equipo salgan de su zona a recuperar el balón, inmediatamente se deben restar de esta acción devolviéndose a la cancha, quedando solo una de su equipo para la recuperación (el árbitro interpretará la inmediatez de esta acción y aplicará cobro respectivo).
- El balón se considera “recuperado” fuera de la cancha cuando una jugadora toma el balón con sus dos manos.
- En la acción de “recuperación” no está permitido: pegarle al balón con el pie, obstruir a otra jugadora, alejar el balón de la otra jugadora, dar manotazos, arrastrarse por el piso, tirarse de rodillas o recibir cualquier ayuda del público presente. Esta falta tendrá como sanción la pérdida del balón.
- Una vez “recuperado” el balón, las jugadoras deben volver a su Zona rápidamente (en no más de 10 segundos)[33].
- El árbitro indica el reinicio del juego (tocando el silbato) cuando las jugadoras estén ubicadas de vuelta en su Zona original.
- Cualquier jugadora ubicada dentro de su Zona de Juego o Zona de Embajada puede tomar con sus manos el balón que se encuentre en el aire por fuera del límite lateral de su Zona (sin salir de la zona con sus pies. Para los incumplimientos ver la sección “Zona de Juego”). En esta situación, la jugadora podrá tocar, bajar o manotear intencionadamente el balón para que este de un bote por fuera de su zona y activar así una recuperación, siempre y cuando sea un pase de su propio equipo.

El lanzamiento del balón durante el juego está regulado por:

- No se podrán realizar más de 5 pases sin la intención de quemar, lo que se puede manifestar en las siguientes situaciones:
  - Pases altos sin posibilidad de interceptar.
  - Pases bajos en espacio vacío de cancha.
  - Una combinación de ambos.
- En ambos casos (los globos o pases) el conteo vuelve a cero si el balón sale de la zona de juego o embajada. Será el árbitro quién determine la intención de desviar, mañosamente, el balón hacia fuera de la cancha para reiniciar el conteo.
- El árbitro es el único autorizado para contabilizar y marcar esta falta, lo que tendrá como consecuencia la pérdida del balón para el equipo que incurra en esta mala práctica. Será el encargado de reanudar el conteo, ya sea por quemada o por una clara intención de quemar.

[33] En esta versión 2025 se reduce el tiempo de 15 a 10 segundos.

7.6 De las Instalaciones y Equipamiento

7.6.1 Canchas

La cancha reglamentaria comprende un rectángulo de 25 metros de largo por 10 metros de ancho. A través de una línea central transversal, se divide la cancha en 2 campos idénticos de 12,5 metros de largo por 10 metros de ancho. A su vez, cada campo se delimita en 2 zonas: una “Zona de Juego” de 10 metros de largo por 10 metros de ancho y una “Zona de Embajada” de 2,5 metros de largo por 10 metros de ancho.

Se definirá un perímetro de seguridad alrededor de la cancha que tendrá un ancho mínimo de 2 metros.

7.6.2 Implementos

El balón oficial que se utilizará para la competencia debe ser de espuma de alta densidad, de diámetro similar a un balón de voleibol.

Cada equipo deberá contar con sus propios balones para el calentamiento previo a los partidos.

A su vez, por cada cancha se deberá disponer de dos bancas para jugadoras, una para cada equipo. Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *7.15*. Cabe hacer notar que este mobiliario se debe ubicar fuera del perímetro de seguridad demarcado por el árbitro para evitar interferencia con el juego.

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

7.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, donde cada jugador deberá tener una camiseta.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial a una jugadora, como por ejemplo el uso de guantes. En cualquier caso, será el árbitro quien dirima.

La Embajadora debe portar de forma obligatoria un distintivo en su brazo (solo en esa ubicación). Por su parte, la capitana deberá contar con un distintivo distinto al anterior,

tipo jineta o brazalete, que la distinga por sobre el resto de sus compañeras u otras jugadoras.

Está permitido el uso de rodilleras.

Sólo las jugadoras que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizadas a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

7.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido se disputará en dos (2) sets con cambio de lado, con un máximo de 10 minutos corridos de juego cada uno, salvo si un equipo pierda todas sus vidas, circunstancia en que el set se da por concluido. Entre ambos sets se considera un tiempo de descanso de 3 minutos y cambio de lado entre cada set.

En caso de detención del juego por accidente, conflicto o situación externa, el árbitro detiene la contabilización del tiempo. Al reinicio del juego, el árbitro reinicia el conteo.

Si al indicar el término del tiempo reglamentario del set (pitazo final), el balón se encuentra en el aire, cualquier acción siguiente queda sin efecto alguno.

7.8 De las participantes

7.8.1 Jugadoras

Una jugadora estará facultada para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrita en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *7.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*.

Al inicio de cada set se establecen las 10 jugadoras que jugarán, las cuales no pueden ser reemplazadas durante el set. En caso de que una jugadora sufra una lesión física y no pueda seguir jugando puede ser reemplazada en el partido en curso, por una jugadora que no esté en juego (que esté en la banca) y que pertenezca a la nómina oficial del equipo. Sin embargo, cada equipo podrá efectuar el número de cambios que estime conveniente.

7.8.2 Capitán

Cada colegio debe nombrar a un capitán (capitana) o representante del equipo. Este rol lo puede ejercer un entrenador(a) (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega). En este último caso la capitana deberá llevar una cinta en su brazo derecho.

Es el (la) representante máximo de un equipo y de las jugadoras que participan en la competencia del respectivo deporte. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadoras en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como único(a) interlocutor(a) válido(a) para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

La capitana tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadoras, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadoras, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y las representará en el sorteo. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadoras en la competencia; dirigir e informar los turnos de juego a las jugadoras de su equipo. Cuando la pelota no esté en juego, solo la Capitana estará autorizada para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus representadas.

Cuando la capitana sea sancionada con tarjeta roja, perderá tal condición, pasándole dicho cargo a una compañera, quien lo mantendrá por el resto del torneo. Dependiendo de la gravedad de la causa de la expulsión, la CR podrá extender esta sanción a futuros torneos.

7.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con dos (2) árbitros ubicados uno a cada lado de la zona de juego, quienes de común acuerdo tomarán las decisiones durante el partido, en base al presente reglamento. En específico:

- Delimitar al inicio del partido el perímetro de seguridad alrededor de la cancha de mínimo dos (2) metros e informar su control al público presente (incluyendo entrenadores y jugadoras reservas de equipos);
- Indicar el inicio, reinicio y término de cada set;

- Indicar si una jugadora ha sido “quemada” y el posterior reinicio del juego, excepto posterior a la primera quemada de la embajadora;
- Indicar el reinicio del juego tras la salida del balón fuera del área de juego;
- Aclarar aquellas situaciones en que una jugadora no ha sido “quemada”;
- Indicar y resolver la ocurrencia de faltas al reglamento y faltas graves durante el partido;
- Declarar jugada “nula” ante falta de claridad o duda para poder ejecutar un cobro justo;
- Indicar el traspaso de la Embajadora a la Zona de Juego;
- Autorizar el reemplazo de una jugadora solo en el caso en que haya sufrido una lesión física durante el juego y no pueda seguir jugando. Esto se puede efectuar solo una vez por cada equipo, durante todo el partido;
- Controlar el tiempo de juego (descontando tiempo de situaciones extraordinarias o accidentes) e indicar tiempos de alargue;
- Contar las vidas de cada equipo al término de cada set;
- Resolver el ganador del partido;
- Registrar los resultados del partido: número de jugadoras con vidas en cada set, resultados, número de cambios efectuados por lesión de jugadoras durante el partido.
- Registrar observaciones, faltas disciplinarias y amonestaciones otorgadas durante el partido en la planilla de árbitros y efectuar informes posteriores en caso de que se requiera.

Cada árbitro es considerado la máxima autoridad durante el partido, quien debe ser imparcial y ecuánime. Tiene el poder de resolver y determinar acciones a seguir, no estando sujeto a apelaciones ni reclamos por parte de jugadoras y/o embajadoras de ambos equipos. En caso de dudas, es la capitana de cada equipo quien se debe dirigir al árbitro y plantear con respeto sus inquietudes, aceptando lo que se resuelva durante el partido.

7.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

En la fase de grupos, un partido puede ser declarado empatado (Ver *Tabla 7-2 Opciones de Resultados* en el apartado *7.11*).

Sin embargo, para la fase final (desde cuartos de final hasta la final)[34], si un partido se encuentra empatado (ver *Tabla 7-2*) al término del tiempo reglamentario del segundo set, se deben aplicar los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación:

- Mayor número de sumatoria de vidas conservadas al final del partido (sumatoria de vidas conservadas de cada set).

[34] En la versión 2024 se cambió el formato de juego a 4 grupos con 3 equipos c/u.

- Juego de dos sets de alargue de 5 minutos cada uno (con cambio de lado, inicia el mismo equipo que inició el partido).
- Muerte súbita: juego de un quinto set el cual se resolverá por muerte súbita, es decir, se jugará sin límite de tiempo, hasta que una jugadora es quemada, dándole el triunfo al equipo contrario. El equipo que inicia el juego en este nuevo set se determina por sorteo en el momento (ej. moneda al aire u otro que defina el árbitro).[35]

7.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o "No presentación" si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta al mínimo de jugadoras indicadas en *7.5.4 Inicio y Término de un Partido*, al inicio de un set.

En caso de que ambos colegios no cumplan alguna de las disposiciones anteriores, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los sets y "vidas" a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0 en ambas mediciones.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadoras, siendo la última jugadora en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para la deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si la última jugadora en abandonar lo hace por malestar o enfermedad, y no habiendo reemplazantes, el partido deberá concluir registrándose el resultado vigente al momento de la suspensión del partido.

[35] Este apartado fue modificado en sesión extraordinaria de la CR del día 21-nov-2023, a solicitud de las representantes de las capitanas de Naciones.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO el resultado será de 2 sets a 0 con 7 a 0 vidas a favor (en cada set) del equipo que se quede en cancha[36]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los ***JJOO*** siguientes, en función del mérito de la falta.

7.11 De las Puntuaciones

Cada set lo ganará el equipo que sume más vidas. Para esto el árbitro enumerará, al término del tiempo reglamentario, las vidas de las jugadoras ubicadas en la Zona de Juego de la cancha, incluyendo las vidas que le restan a la Embajadora si ella está jugando en esta zona. En caso de que la Embajadora continúe en la Zona de Embajada, se agregarán sus dos (2) vidas al cálculo final.

En caso de que ambos equipos posean el mismo número de vidas al término de un set, se declara ese set como empatado.

La determinación del equipo ganador del partido dependerá de los resultados obtenidos en cada set, según la siguiente tabla de opciones:

Tabla 7-2 Opciones de Resultados

	Opciones	Set 1	Set 2
Partido ganado	1	Ganado	Ganado
	2	Ganado	Empatado
	3	Empatado	Ganado
Partido empatado	1	Empatado	Empatado
	2	Ganado	Perdido
	3	Perdido	Ganado
Partido perdido	1	Perdido	Perdido
	2	Empatado	Perdido
	3	Perdido	Empatado

Una vez determinado el resultado de cada partido, se les asignará un puntaje, de acuerdo al criterio que se indica a continuación. Los puntajes así determinados se acumularán en la fase de grupos, los que determinarán un ranking.

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 3 puntos
- Partido empatado (PE): 1 punto
- Partido perdido en cancha (PP): 0 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

[36] Disposición adoptada por las capitanas de naciones (oct 2023).

7.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de igualdad en el puntaje entre dos o más colegios, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación:

a. Mayor diferencia de set acumulados en todos los partidos jugados. Se incluyen los casos de WO.
b. Mayor número de sets a favor en todos los partidos, incluyendo los casos de WO.
c. Mayor número de vidas conservadas en todos los partidos, incluyendo los casos de WO.
d. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[37].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

7.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

7.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de una jugadora y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

El árbitro podrá emitir una amonestación verbal para aquellas faltas leves o como una primera advertencia; podrá mostrar una tarjeta amarilla para faltas de mediana gravedad; y finalmente podrá mostrar una tarjeta roja para casos más graves como agresiones físicas o verbales. Será el árbitro quien defina la gradualidad.

Cuando exista una expulsión, el DDD deberá informar a la brevedad a la CR para que esta sesione de manera inmediata para evaluar la gravedad de los hechos y disponer de las sanciones que corresponda aplicar sobre los partidos restantes del torneo. Sin perjuicio de lo

[37] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 14, 12 y 10, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 12 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

anterior, la CR sesionará al término del torneo para determinar si la sanción se extiende a futuros torneos.

Tampoco podrá participar ninguna jugadora que tenga vigente alguna sanción de competencias anteriores.

7.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por 2 personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de control, donde se consignan los nombres, los apellidos y RUT de las jugadoras presentes. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán(a) indicando su condición de entrenador(a) o jugadora.

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.
- Llevar el registro de los partidos, anotando las vidas remanentes de cada equipo por set y el total del partido.
- Llevar el registro de puntos por partido.
- También consignar cuando una jugadora o capitana sea amonestada o expulsada por mala conducta.
- Que no pueda ingresar ninguna jugadora expulsada en algún partido anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un set o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de los balones, los cuales no los podrá facilitar para el ejercicio de las jugadoras, no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

7.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva, con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas

acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguna de las capitanas o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO 7

Esta hoja se ha dejado en blanco de manera intencional

8 REGLAMENTO DE TENIS

8.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 8-1 Historial de Revisiones del Tenis

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	26/09/2011	• Modificación reglamento: Se juega con una pareja damas, una masculina y una mixta (punto 2).
3	05/09/2012	• Modificación Reglamento: Se eliminan los equipos mixtos para esta Olimpiada por la disponibilidad de canchas del colegio organizador.
4	06/11/2012	• Se elimina premio al mejor tenista.
5	01/10/2013	• Revisión reglamento, se reestructura orden.
6	22/10/2014	• Se extrae Dobles Mixtos por infraestructura.
7	02/10/2015	• Se indica en 4.2 que la etapa clasificatoria podrá comenzar un día distinto al de las competencias.
8	19/11/2017	• Se incorpora a colegios invitados y cambios en sistema de puntaje.
9	11/09/2018	• En el punto 3, JUGADORES, 3.1.1, se incorpora el siguiente texto: “Una vez que comience cada partido no se podrán hacer modificaciones de jugadores dentro de ese partido, pero sí para partidos siguientes. • En el punto 4.2.3 se modifica fecha de clasificatorias: “día o semana anterior”.
10	08/11/2018	• Se modifican puntos 4.2.1 y 4.2.2, relativos a la conformación de las series y los grupos.
11	25/10/2022[38]	• Se revisa íntegramente el reglamento. Se corrigen errores de redacción y edición, y se eliminan puntos duplicados o sobreabundantes. • En el párrafo 3.1, se aclara que también existe una categoría de dobles mixtos, conforme a lo señalado en las Bases Generales. • En el párrafo 3.3, se precisan las atribuciones del árbitro y su relación el responsable de la disciplina y el tribunal de honor contemplado en las Bases Generales. • Se elimina el punto 4.2.13, relativo a la copa para el colegio ganador. Cada categoría tiene puntaje y premiación por separado (se entregan medallas a los equipos ganadores.

[38] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento, con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
12	17/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de tenis pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *8.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *8.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar el mecanismo de desempate y cómo registrar el resultado final. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Los capitanes del tenis definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
13	31/10/2024	• Se ajustó el apartado *8.12 De la* debido a que en la versión 2024 se modificó la forma de juego, pasando a 4 grupos de 3 colegios c/u, en lugar de 3 grupos de 4 equipos c/u.
14	13/11/2025	• Se precisa qué hacer en caso de un jugador lesionado o que se sienta mal y cómo queda el resultado en caso que el partido termine antes de tiempo.
15	13/10/2026	• Se modifica, de manera experimental, la duración de los 4 partidos de la fase final (semifinales, definición del 3.° y 4.° lugar y la final). Ver capítulo 2.

8.2 Del Glosario

ITF: Federación Internacional de Tenis (en inglés: International Tenis Federation).

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *8.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

8.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios en 3 categorías cada uno: damas, varones y mixtos, sin limitaciones de edad.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

8.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 4 jugadores como máximo[39], en cada categoría, totalizando un plantel de 12 deportistas.

Cada categoría tendrá puntaje y premiación por separado.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[40] para cada uno de los(as) 4 deportistas del plantel de los colegios cuya categoría obtengan los tres primeros lugares.

Cabe hacer notar que, si el torneo de tenis se desarrolla en un día distinto al día principal del evento, la ceremonia de premiación (entrega de medallas) se realizará el día evento principal. En el capítulo *2* quedará consignada la fecha del evento principal.

8.5 De la Modalidad de Juego

8.5.1 Sorteo

Antes del partido, el árbitro realizará un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer juego.

El sorteo será realizado en presencia de las dos parejas en competencia y/o bajo la supervisión del Capitán de cada equipo.

El ganador del sorteo tendrá derecho a elegir sacar o recibir el saque, o el lado de la cancha.

8.5.2 Reglas Generales

En lo no establecido específicamente en este reglamento, se aplicarán supletoriamente las reglas establecidas por la ITF. Se sugiere revisar la actualización del año 2020 del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link: https://itftkd.sport/es/wp-content/uploads/sites/7/2022/02/ITF-REGULATIONS-Version-1-2021-ESPANOL.pdf

El equipo de cada colegio participante se compondrá de tres parejas titulares de dobles: damas, varones y mixta; e igual número de parejas de reservas.

Cada categoría se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se

[39] Disposición adoptada por los capitanes del tenis (oct-2023).
[40] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de Capitanes (oct-2023).

realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

En la medida que las instalaciones lo permitan, los partidos de un mismo grupo se jugarán en forma simultánea en las canchas habilitadas.

Se jugará a un set con *Tie Break* corto, pero partiendo 2-2 cada set.

En caso de partidos sucesivos, el árbitro podrá estimar un descanso de 5 minutos antes de iniciar el partido siguiente, sujeto a la observancia de la programación definida por el colegio anfitrión.

8.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

8.6.1 Canchas

La superficie de la cancha podrá ser de arcilla, de cemento o de carpeta. Tendrá la forma de un rectángulo de 23,77 m de largo por 10,97 m de ancho.

La superficie de juego deberá estar dividida en dos campos del mismo tamaño por una red suspendida de una cuerda, cuyos extremos estarán fijados a la parte superior de dos postes a una altura de 1,07 m y estará totalmente extendida de manera que llene completamente el espacio entre los postes. La altura en el centro de la red será de 0,914 m, en donde estará sostenida mediante una faja.

Las líneas, denominadas líneas de fondo y laterales, deben ser fáciles de distinguir y son parte del área que determinan.

El número de canchas disponibles en cada versión quedará indicado en el apartado *2.7 Instalaciones*

8.6.2 Implementos

Las pelotas aprobadas para el juego deberán ser conformes a las reglas del tenis y proporcionadas por la Organización. No obstante, para la práctica previa, cada equipo debe llevar sus propias pelotas.

La raqueta puede ser de cualquier tamaño, pero debe cumplir con el reglamento de la ITF. Cada jugador tiene que llevar su propia raqueta.

Para cada cancha se deberá disponer de dos bancas para jugadores, una para cada equipo, que usarán tanto los titulares como reservas.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *8.15 De la Mesa de Control.*

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

8.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

Los(as) jugadores(as) pueden usar anteojos o *jockey* a su propio riesgo.

Solo los(as) jugadores(as) que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizados a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

8.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido no tiene un tiempo predefinido, sin embargo, para efectos de establecer el *fixture*, se estima que cada ciclo (Desde que parte un partido hasta que comience el siguiente) será de 30 minutos.

En la medida de las posibilidades del colegio anfitrión, el trabajo precompetitivo se podrá realizar en canchas dispuestas con tal objetivo. En caso contrario, se dispondrá de un máximo de 5 minutos.

8.8 De los Participantes

8.8.1 Jugadores

Un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *8.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*. Una vez que comience cada partido no se podrán hacer modificaciones de jugadores dentro de ese partido, pero sí para partidos siguientes. La excepción a esto será en caso que uno de los miembros de la pareja manifiesta una evidente condición de salud incompatible con la actividad deportiva, como por ejemplo una lesión, vómitos, etc. Si el equipo afectado por lo recién descrito no tiene reemplazante, el partido se dará por concluido dando por ganador al equipo que queda en cancha. Para efectos del resultado, remitirse al apartado *8.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias*.

8.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), o a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Cuando la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

8.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones a un costado de la cancha, en su parte central.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la ITF, en caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

8.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

Tanto para la fase de grupos (FG) como para la fase final (FF), se aplicarán los siguientes criterios para desempatar un juego o un set.

Cuando en un juego la cuenta esté en 40 iguales se resolverá con punto de oro, es decir, el que gana el siguiente punto en disputa gana el juego.

Cuando el set esté igualado a 5 juegos para cada pareja, se jugarán al menos 2 juegos más normales. Si la igualdad persiste, se recurrirá a *Tie Break* corto, es decir, el último juego lo gana, y por ende el set, la pareja que primero obtenga 7 puntos.

8.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta a dos jugadores(as) que permiten conformar la pareja al inicio del partido.

En caso de que ambos colegios no se presenten, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los juegos a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si un(a) jugador(a) al abandonar lo hace por malestar o enfermedad, y no estando contemplando el reemplazo, el partido deberá concluir a favor del equipo que queda en cancha. La manera de consignar el resultado final se detalla a continuación.
    - En el caso de retiro bajo las circunstancias indicadas, el puntaje obtenido para el equipo que se retira será en de un equipo perdedor, es decir 0 punto (no "-1" como en el caso del WO).[41]
    - En cuanto al resultado, el equipo que se retira quedará con los juegos obtenidos hasta ese momento y el equipo ganador anotará 6 juegos a favor. Ejemplo: si el equipo que se retira va ganando 5 a 2 al momento del incidente, el resultado final será 6 a 5 a favor del equipo que queda en cancha.[42]

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO, el resultado del set será 4 a 0 en favor del equipo que se quede en cancha[43]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los ***JJOO*** siguientes, en función del mérito de la falta.

8.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 3 puntos
- Partido perdido en cancha (PP): 1 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

[41] Este inciso fue transcrito desde la circular N°5 de 2024, donde se reguló el término de partidos por lesión o enfermedad.
[42] Ídem 41.
[43] Disposición adoptada por los capitanes del tenis (oct-2023).

8.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de igualdad en el puntaje entre uno o más colegios, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación:

- Mayor diferencia de juegos acumulados en todos los partidos. Se incluyen los casos de WO.
- Mayor número de juegos a favor considerando todos los partidos, incluyendo los casos de WO.
- Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[44].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

8.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

8.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) jugador(a) es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) jugador(a) en futuras competencias.

[44] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 7, 6 y 5, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 6 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

8.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por 2 personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de inscripción, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los(as) jugadores(as) presentes, indicando su condición de jugador(a) federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán indicando su condición de entrenador o jugador(a).

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.
- Llevar el registro de los partidos, anotando los resultados de los partidos, y para cada pareja, sus puntos.
- También consignar cuando una pareja o uno de los jugadores(as) sea amonestada o expulsada por mala conducta.
- Que no pueda ingresar ningún jugador(a) expulsado en algún partido anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un set o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de las pelotas, las cuales no las podrá facilitar para el ejercicio de los(as) jugadores(as), no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

8.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva (DDD), con los árbitros y los técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *8*

Esta página se ha dejado intencionalmente en blanco

9 REGLAMENTO DE TENIS DE MESA

9.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 9-1 Historial de Revisiones del Tenis de Mesa

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	• Inicio
2	27/10/2011	• Se incorpora punto 11. "MEJOR JUGADOR DEL TORNEO".
3	05/10/2012	• Se arregla composición de grupos según reglamento general.
4	08/10/2012	• Se modifican los equipos, dejando sólo grupos mixtos. • Se modifican las reglas de 4tos de final, semifinal y final.
5	06/11/2012	• Se elimina punto 11. "MEJOR JUGADOR DEL TORNEO".
6	18/10/2013	• Se incorpora punto 2. "Instalaciones y Equipamiento" • Se reestructura reglamento. • Se modifica modalidad de juego: torneo dobles damas y varones. Se cambia "raqueta" por "paleta".
7	02/10/2015	• Se modifica el formato de juego: un set de 21 ptos. por 3 sets de 11 ptos.
8	18/10/2018	• Sin modificaciones al reglamento (sin perjuicio de ello, para la versión 2018 se contempla la participación de los colegios invitados, lo que supone realizar ajustes en el formato de juego).
9	15/10/2019	• Sin modificaciones (correcciones menores de edición y redacción)
10	03/12/2022	• Sin modificaciones[45].
11	10/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de tenis de mesa pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *9.2 Del Glosario* para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *9.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar el mecanismo de desempate y cómo registrar el resultado final. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Se agrega la categoría mixta en esta versión. • Los capitanes del tenis de mesa definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
12	31/10/2024	• Se ajusta la modalidad de juego pasando a 4 grupos de 3 equipos c/u.
13	13/11/2025	• Se precisa qué hacer en caso de un jugador lesionado o que se sienta mal y cómo queda el resultado en caso de que el partido termine antes de tiempo.

[45] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento, con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
14	13/10/2026	• Sin modificaciones

9.2 Del Glosario

ITTF: Federación Internacional de Tenis de Mesa (en inglés: *International Table Tenis Federation*).

Fechiteme: Federación chilena de tenis de mesa.

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *9.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

9.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios en 3 categorías cada uno: damas, varones y mixtos, sin limitaciones de edad.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

9.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 4 jugadores como máximo[46], en cada categoría, totalizando un plantel de 12 deportistas.

Cada categoría tendrá puntaje y premiación por separado.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[47] para cada uno de los(as) 4 deportistas del plantel de los colegios cuya categoría obtengan los tres primeros lugares.

9.5 De la Modalidad de Juego

9.5.1 Sorteo

Antes de cada partido, el árbitro realizará un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la mesa ocuparán en el primer set.

[46] Disposición adoptada por los capitanes del tenis de mesa (oct-2023).
[47] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de Capitanes (oct-2023).

El sorteo será realizado en presencia de las dos parejas en competencia y/o bajo la supervisión del Capitán de cada equipo.

El ganador del sorteo tendrá derecho a elegir sacar o recibir el saque, o el lado de la mesa.

9.5.2 Reglas Generales

En lo no establecido específicamente en este reglamento, se aplicarán supletoriamente las reglas establecidas por la ITTF. Se sugiere revisar la actualización del año 2023 del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el enlace: https://documents.ittf.sport/document/311

El equipo de cada colegio participante se compondrá de tres parejas titulares de dobles: damas, varones y mixta; e igual número de parejas de reservas.

Cada categoría se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

En la medida que las instalaciones lo permitan, los partidos de un mismo grupo se jugarán en forma simultánea en las mesas habilitadas.

Se jugará al mejor de tres (3) sets de once (11) puntos, con dos (2) saques por lado, con diferencia de dos puntos y hasta un máximo de 15 puntos.

9.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

9.6.1 Mesas

Se jugará en las mesas que disponga el colegio anfitrión. El número de mesas disponibles en cada versión quedará indicado en el acápite *2.7 Instalaciones.*

La mesa deberá ser rectangular de 2,74 m de largo y 1,52 m de ancho. Deberá ser sostenida para que su superficie esté en un plano horizontal a 76 cm de altura respecto del piso.

La superficie de juego debe estar dividida en dos campos del mismo tamaño por medio de una red vertical que corre paralela con las líneas de fondo.

Para dobles, la superficie de juego deberá estar dividida en mitades por una línea blanca central, trazada paralela a las líneas laterales, a lo largo de todo el tablero.

9.6.2 Implementos

Las pelotas aprobadas para el juego deberán ser conformes a las reglas del tenis de mesa. Serán de material sintético y proporcionadas por la Organización. Pero para la práctica previa, cada equipo debe llevar sus propias pelotas.

La paleta puede ser de cualquier tamaño, pero debe cumplir con el reglamento de la ITTF. Cada jugador tiene que llevar su propia paleta, la cual no puede proveer ventajas artificiales.

Se deberá contar con una red en el centro de la mesa, cuya suspensión deberá tener 1,83 m de largo y el borde superior, en toda su longitud, 15,25 cm sobre la superficie de juego.

Además, se requiere una mesa y tres sillas. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *9.15 De la Mesa de Control*.

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

9.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

Los(as) jugadores(as) pueden usar anteojos o *jockey* a su propio riesgo.

Solamente los(as) jugadores(as) que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizados a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

9.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido no tiene un tiempo predefinido, sin embargo, para efectos de establecer el *fixture*, se estima que cada ciclo (Desde que parte un partido hasta que comience el siguiente) será de 15 minutos.

En la medida de las posibilidades del colegio anfitrión, el trabajo precompetitivo se podrá realizar en mesas adicionales dispuestas con tal objetivo. En caso contrario, se dispondrá de un máximo de 3 minutos.

9.8 De los Participantes

9.8.1 Jugadores

Un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *9.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*. Una vez que comience cada partido no se podrán hacer modificaciones de jugadores dentro de ese partido, pero sí para partidos siguientes. La excepción a esto será en caso que uno de los miembros de la pareja manifiesta una evidente condición de salud incompatible con la actividad deportiva, como por ejemplo una lesión, vómitos, etc. Si el equipo afectado por lo recién descrito no tiene reemplazante, el partido se dará por concluido dando por ganador al equipo que queda en cancha. Para efectos del resultado, remitirse al apartado *9.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias.*

9.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la

competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Cuando la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

9.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones de pie, a un costado de la cancha, en su parte central.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la ITF, En caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

9.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

De acuerdo a la modalidad de juego (al “mejor de tres”) no es posible que el empate sea un resultado posible.

No obstante, en el caso de recurrir al tercer set de desempate, se deberá sortear quien comienza jugando y quien recibe, de la misma manera a lo señalado en *9.5.1 Sorteo*.

9.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o "No presentación" si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta a dos jugadores(as) que permiten conformar la pareja al inicio del partido.

En caso de que ambos colegios no se presenten, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los puntos a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador(a) en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si un(a) jugador(a) al abandonar lo hace por una condición de salud incompatible con la actividad deportiva (lesión, malestar o enfermedad), y no habiendo un compañero de reemplazo, el partido deberá concluir a favor del equipo que queda en cancha. La manera de consignar el resultado final se detalla a continuación.
    - En el caso de retiro bajo las circunstancias indicadas, el puntaje obtenido para el equipo que se retira será en de un equipo perdedor, es decir 0 punto (no "-1" como en el caso del WO).[48]
    - En cuanto al resultado, el equipo que se retira quedará con los sets obtenidos hasta ese momento; al equipo ganador se le asignarán 2 sets. Para el set que se esté jugando, se le registran los puntos obtenidos hasta ese momento al equipo que se retira y se anotará 11 juegos a favor del equipo ganador. Ejemplo: si el equipo que se retira va ganando 8 a 5 al momento del incidente, el resultado final será 11 a 8, a favor

[48] Este inciso fue transcrito desde la circular N°5 de 2024, donde se reguló el término de partidos por lesión o enfermedad.

del equipo que queda en cancha.[49] Para los sets no jugados se aplicará el criterio del wo, es decir 6 a 0.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO, el resultado será de 2 sets a 0 con 6 a 0 puntos a favor (por cada set) a favor del equipo que se quede en cancha[50]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los JJOO siguientes, en función del mérito de la falta.

9.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 3 puntos
- Partido perdido en cancha (PP): 1 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

9.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de igualdad en el puntaje entre dos o más colegios, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación:

a. Mayor diferencia de puntos acumulados considerando todos los partidos. Se incluyen los casos de WO.
b. Mayor número de puntos a favor considerando todos los partidos, incluyendo los casos de WO.
c. Menor número de tarjetas acumuladas en todos los partidos. Para estos efectos, una tarjeta roja (directa) se considerará equivalente a cinco (5) tarjetas amarillas.
d. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[51].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

---

[49] Ídem 48.
[50] Disposición adoptada por los capitanes de tenis de mesa (oct 2023).
[51] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 7, 6 y 5, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 6 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

9.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

9.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) jugador(a) es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) jugador(a) en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

9.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por 2 personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de inscripción, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los(as) jugadores(as) presentes, indicando su condición de jugador federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe hacer previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán(a) indicando su condición de entrenador(a) o jugador(a).

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.

- Llevar el registro de los partidos, anotando los resultados de los sets y de los puntos en cada uno de ellos; y para cada jugador(a), las tarjetas amarillas y/o rojas con las que un jugador(a) pudo haber sido sancionado por mala conducta.
- Que no pueda ingresar ningún jugador(a) expulsado en algún partido anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un set o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de las pelotas, las cuales no las podrá facilitar para el ejercicio de los(as) jugadores(as), no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

9.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva, con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *9*

10 REGLAMENTO DE VOLEIBOL

10.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 10-1 Historial de Revisiones del Voleibol

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	25/10/2010	Inicio
2	04/10/2011	• Se modifica punto 2. "Equipos", donde dice "Olimpiada 2008" por "Olimpiada anterior".
3	27/10/2011	• Se incorpora punto 11. "MEJOR JUGADOR DEL TORNEO".
4	04/11/2011	• Se modifica la formación de los grupos de la etapa clasificatoria de acuerdo al reglamento general.
5	06/11/2012	• Se elimina punto 11.
6	18/12/2013	• Se elimina mención de la versión de la olimpiada y responsable de la disciplina.
7	11/09/2018	• En punto 3 "CLASIFICACIÓN": Se elimina la siguiente mención: "Si el empate persiste se definirá al ganador por sorteo". • En punto 4 "FINALES": Se reemplaza parcialmente el texto, agregándose lo siguiente: "El capitán o técnico puede solicitar hasta 2 tiempos de 30 segundos por set". • En punto 5 "IMPLEMENTACIÓN": se reemplaza parcialmente el texto, agregándose lo siguiente: "Para el desarrollo del torneo se utilizarán 4 canchas con su implementación oficial respectiva". • En punto 7 "JUGADORES": Se reemplaza parcialmente el texto, agregándose lo siguiente: "Cada equipo podrá inscribir una nómina de hasta 20 jugadores, incluidos los líberos (máximo dos)". • En punto 7 "JUGADORES": Se agrega el siguiente texto: "Se considera jugadores federados a quienes juegan en equipos y participan en torneos FEVOCHI, Liga Nacional A o B, que sean seleccionados chilenos o lo hayan sido cinco años atrás"..
8	08/11/2018	• En el punto 2 se modifica la conformación de los grupos, según el reglamento general.
9	15/10/2019	• Sin modificaciones (correcciones menores de edición y redacción).
10	03/12/2022[52]	• No se registran modificaciones en esta versión del torneo.

[52] Hasta el año 2022, las referencias numéricas al articulado corresponden a un formato del Reglamento, con una diagramación distinta del actual, por lo que deben ser revisados en la versión anterior en caso de ser requerido.

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
11	11/10/2023	• El articulado existente de la versión 2022 se reordena de acuerdo a una nueva estructura general del documento, donde el reglamento de voleibol pasa a ser un capítulo de este nuevo documento. • Se agrega el título *10.2 Del* Glosario para agrupar a las nuevas definiciones que se usarán en el capítulo. • Se agrega el título *10.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* para explicitar el mecanismo de desempate y cómo registrar el resultado final. • Se homologan varios aspectos reglamentarios con el resto de las disciplinas deportivas, como por ejemplo el puntaje obtenido en caso de perder por WO; las normas de conducta deportiva; etc. • Los(as) capitanes(as) del voleibol definieron en votación directa el tamaño del plantel y el resultado asignado a un encuentro donde uno de los equipos no se presente (WO).
12	31/10/2024	• Se agrega aclaración para el tercer set, el cual se juega cuando el partido está empatado a un set.
13	13/11/2025	• Se modificó la modalidad de juego en aquellos casos en que debía jugarse el 3.er set de desempate.
14	13/10/2026	• Se modifica, de manera experimental, la duración de los 4 partidos de la fase final (semifinales, definición del 3.° y 4.° lugar y la final). Ver capítulo 2.

10.2 Del Glosario

FIVB: Federación Internacional de Voleibol (la sigla proviene de su nombre en francés: *Fédération Internacionale de Volleyball*).

FEVOCHI: Federación de Vóleibol de Chile. (www.fevochi.cl)

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *10.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

10.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios en 2 categorías cada uno: damas y varones. No habrá limitaciones de edad.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

10.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 14 jugadores como máximo[53], en cada categoría (damas y varones), incluido un máximo de 2 líberos.

Cada categoría tendrá puntaje y premiación por separado.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[54] para cada uno de los deportistas del plantel de los colegios que obtengan los tres primeros lugares.

10.5 De la Modalidad de Juego

10.5.1 Sorteo

Antes de cada partido, el árbitro realizará un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer set.

El sorteo será realizado en presencia de los(as) Capitanes(as) de cada equipo.

El ganador tendrá derecho a elegir sacar o recibir el saque, o el lado de la cancha.

10.5.2 Reglas Generales

Se jugará con las normas vigentes de la FIVB, con excepción de las modificaciones que se detallan en este reglamento.

Se sugiere revisar la actualización del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link:

https://www.rfevb.com/Files/Descargas/FIVB-Volleyball_Rules2021_2024-SP-pdfEs20220517034448.pdf

Cada categoría se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Se podrá inscribir el número de jugadores federados que el equipo estime, con la salvedad que podrá estar en cancha solo uno de ellos. El no cumplimiento de esta norma dará por ganador al equipo rival por igual marcador que el establecido para el WO.

Los equipos podrán iniciar los partidos con un mínimo de 5 jugadores, debiendo completar el sexto antes del inicio del segundo set, de lo contrario perderá por el mismo marcador establecido para el WO.

[53] Disposición adoptada por los(as) capitanes(as) de voleibol (oct-2023).
[54] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel, aspecto que fue definido por el Cuerpo de Capitanes (oct-2023).

En general se jugará a dos (2) sets de 15 puntos cada uno. En el acápite *10.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido* se pueden ver los detalles en caso de empate ya sea de puntos en el set o de estar igualados a un set.

En la Fase de Grupos, el capitán podrá solicitar hasta un (1) tiempo de 30 segundos por set. En cambio, en la Fase Final, el capitán podrá solicitar hasta dos (2) tiempos de 30 segundos por set.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

En la medida que las instalaciones lo permitan, los partidos de un mismo grupo se jugarán en forma simultánea en las canchas habilitadas.

10.6 De las Instalaciones y Equipamiento

10.6.1 Canchas

Se jugará en las canchas que disponga el colegio anfitrión. El número de canchas disponibles en cada versión quedarán indicados en el acápite *2.7 Instalaciones*

10.6.2 Implementos

Cada una de las canchas deberá contar con la implementación oficial respectiva.

Además, cada cancha tendrá dos bancas para jugadores, una para cada equipo.

Habrá dos pelotas oficiales por cada cancha. Sin embargo, cada equipo deberá contar con balones propios para el calentamiento previo a los partidos.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *10.15 De la Mesa de Control*.

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

10.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio, donde cada jugador deberá tener una camiseta con un número

legible que lo identifique. Si se juega con líbero, este debe vestir una camiseta que lo identifique con su equipo, pero de distinto color.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador(a).

Los(as) jugadores(as) pueden usar anteojos o *jockey* a su propio riesgo.

Solamente los(as) jugadores(as) que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizados a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

10.7 De la Duración de los Partidos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido no tiene un tiempo predefinido, sin embargo, para efectos de establecer el *fixture*, se estima que cada ciclo (Desde que parte un partido hasta que comience el siguiente) será de 45 minutos.

10.8 De los Participantes

10.8.1 Jugadores

Un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo (damas y varones) podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *10.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*.

Se considera jugadores federados a quienes juegan en equipos y participan en torneos FEVOCHI; en la Liga Nacional A o B; que sean seleccionados chilenos o lo hayan sido hasta cinco años atrás.

10.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), y a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en

situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Cuando la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

10.8.3 Árbitro

Cada partido deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones de pie, a un costado de la cancha, en su parte central.

Durante el partido, sus decisiones serán finales.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la FIVB, En caso de que lo estime necesario. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

10.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

En la Fase de Grupos se juegan dos sets de 15 puntos con diferencia de 2 puntos, hasta un máximo de 17 puntos. Si cada equipo gana 1 set, se definirá en un tercer set a 7 puntos, ganándolo aquel que primero llega a los 7 puntos. En este set de definición no habrá cambio de lado.

La Fase Final se juega a dos sets ganados de 15 puntos con diferencia de 2, hasta un máximo de 17 puntos. Si cada equipo gana 1 set, se definirá en un tercer set a 7 puntos con diferencia de 2, hasta un máximo de 17 puntos. En esta situación, a los 8 puntos se debe realizar un cambio de lado.

No obstante, en cualquiera de los dos casos anteriores en que haya que recurrir al tercer set de desempate, se deberá sortear quien comienza jugando y quien recibe, de la misma manera a lo señalado en *10.5.1 Sorteo*.

10.10 De la Determinación del WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da alguna de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta al mínimo de jugadores(as) indicados en *10.5.2 Reglas Generales*, al inicio de un set.

En caso de que ambos colegios no cumplan alguna de las disposiciones anteriores, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los sets y puntos, a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0 en ambas mediciones.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador(a) en abandonar por mala conducta (por expulsión), se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio

de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.

- Sin embargo, si el último jugador(a) en abandonar lo hace por lesión, malestar o enfermedad, y no habiendo reemplazantes, el partido deberá concluir registrándose el resultado vigente al momento de la suspensión del partido.

En cualquiera de los casos en que se decrete el WO el resultado será de 2 sets a 0 con 6 a 0 puntos a favor (por cada set) del equipo que se quede en cancha[55]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los JJOO siguientes, en función del mérito de la falta.

10.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 2 puntos
- Partido perdido en cancha (PP): 0 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

10.12 De la Clasificaciones y Desempates en el Ranking

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

En caso de igualdad en el puntaje entre dos o más colegios, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación:

a. Mayor diferencia de sets acumulados en todos los partidos. Se incluyen los sets cortos de desempate y los casos de WO.
b. Mayor número de sets a favor, incluyendo los sets cortos de desempate y los casos de WO, acumulados en todos los partidos.
c. Mejor diferencia de puntos acumulados en los dos primeros sets de todos los partidos. Es decir, no se considera el set de desempate jugado a 7 puntos. Incluye los casos de WO.
d. Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[56].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

---

[55] Disposición adoptada por los capitanes y capitanas de voleibol (oct 2023).
[56] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 14, 12 y 10, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 12 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

10.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

10.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) jugador(a) es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) jugador(a) en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

10.15 De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por 2 personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de control, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los(as) jugadores(as) presentes, indicando su condición de jugador(a) federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán indicando su condición de entrenador o jugador.

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Es permitido que alternen el rol con el árbitro. Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.

- Llevar el registro de los partidos, anotando los resultados de los sets y de los puntos de cada set.
- También consignar cuando un(a) jugador(a) sea amonestado o expulsado por mala conducta.
- Llevar el control de la sustitución de los jugadores(as), procurando que:
  - Todos los cambios se lleven a cabo por la mitad de la cancha.
  - El jugador saliente abandone la cancha antes que ingrese el jugador que lo reemplace.
- Que no pueda ingresar ningún jugador(a) expulsado en el mismo partido o en alguno anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un set o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de las pelotas, las cuales no las podrá facilitar para el ejercicio de los(as) jugadores(as), no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

10.16 De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva, con los árbitros y técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser:

a. Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
b. Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *10*

11 REGLAMENTO DE PÁDEL

11.1 Del Historial de Revisiones

Tabla 11-1: Historial de Revisiones del Pádel

Rev.	Fecha Rev.	DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO
1	04/08/2024	• Se entrega el 1.er borrador de este deporte que se agrega a partir del año 2024. Se usó como base el reglamento del tenis.
2	31/10/2024	• Se cierra versión final del reglamento.
3	13/11/2025	• Se precisa qué hacer en caso de un jugador lesionado o que se sienta mal y cómo queda el resultado en caso de que el partido termine antes de tiempo
4	13/10/2026	• Sin modificaciones

11.2 Del Glosario

FIP: Federación Internacional de Pádel (la sigla proviene de su nombre en español; en inglés, *International Padel Federation*).

DDD: Director de disciplina deportiva. Es el representante del colegio a cargo del deporte. Sus atribuciones y responsabilidades están descritas en el apartado *1.8 De las Responsabilidades de los Colegios Miembros.*

CR: Comisión de Reglamento.

MC: Mesa de Control. El detalle se encuentra en *10.15* de este documento.

WO es el acrónimo de *walkover*, concepto que indica que uno de los jugadores o equipos, en un encuentro deportivo, no se presenta a jugar.

11.3 De los Equipos Participantes

Participarán doce (12) colegios en 3 categorías cada una: damas, varones y mixta. No habrá limitaciones de edad.

El detalle de los colegios participantes se muestra en la *Tabla 2-1 Cuadro con Colegios Participantes y sus Disciplinas* del acápite *2.4*.

11.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios

Cada colegio podrá inscribir una nómina para el torneo de hasta 4 jugadores como máximo[57], en cada categoría, totalizando un plantel de 12 deportistas. El plantel mínimo será de 6 deportistas.

[57] Se utilizó el mismo criterio que el usado en el tenis (oct-2023).

Ningún jugador se puede repetir de categoría. Esto significa que aquel jugador(a) de la pareja de dobles mixtos, no puede participar de la categoría correspondiente a su sexo, y viceversa.

Cada categoría tendrá puntaje y premiación por separado.

Se establece que el premio corresponderá a una medalla[58] para cada uno de los(as) 4 deportistas del plantel de los colegios cuya categoría obtengan los tres primeros lugares.

Cabe hacer notar que, si el torneo de pádel se desarrolla en un día distinto al día principal del evento, la ceremonia de premiación (entrega de medallas) se realizará el día del evento principal. En el capítulo *2* quedará consignada la fecha del evento principal.

11.5 De la Modalidad de Juego

11.5.1 Sorteo

Antes del partido, el árbitro realizará un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y qué lados de la cancha ocuparán en el primer juego.

El sorteo será realizado en presencia de las dos parejas en competencia y/o bajo la supervisión del Capitán de cada equipo.

El ganador del sorteo tendrá derecho a elegir sacar o recibir el saque, o el lado de la cancha.

11.5.2 Reglas Generales

En lo no establecido específicamente en este reglamento, se aplicarán supletoriamente las reglas establecidas por la FIP. Se sugiere revisar la actualización del año 2023 del reglamento internacional. Las últimas modificaciones se pueden ver en el link: https://www.padelfip.com/wp-content/uploads/2023/09/2-Reglamento-Juego.pdf

El equipo de cada colegio participante se compondrá de tres parejas titulares de dobles: damas, varones y mixta; e igual número de parejas de reservas.

Cada categoría se jugará en la modalidad de cuatro grupos de tres equipos cada uno (grupo “A”, “B”, “C” y “D”). Juegan todos contra todos dentro del grupo.

Tanto la fase de grupos como la fase final se podrán comenzar o desarrollar íntegramente, conforme lo determine la Organización, con anterioridad a la fecha oficial en la que se realicen los ***JJOO***. También la Organización podría utilizar instalaciones fuera del colegio anfitrión.

[58] El premio tiene directa relación con el tamaño del plantel. Se utilizó lo mismo del tenis (oct-2023).

Se jugará a un set de 6 juegos con 2 juegos de diferencia. Si la cuenta se encuentra 5 a 5 se resolverá con un *Tie Break*. Durante los juegos, se utilizará la regla del "punto de oro", donde en caso de quedar 40-40 será el equipo que resta (recibe) quién elige a quién le sacan ese punto decisivo para terminar el *game*.

En caso de partidos sucesivos, el árbitro podrá estimar un descanso de 5 minutos antes de iniciar el partido siguiente, sujeto a la observancia de la programación definida por el colegio anfitrión.

11.6 De las Instalaciones y del Equipamiento

11.6.1 Canchas

La superficie de la cancha será de pasto sintético y los muros de vidrio y reja. Tendrá la forma de un rectángulo de 20 m de largo por 10 m de ancho.

La superficie de juego deberá estar dividida en dos campos del mismo tamaño por una red suspendida de una cuerda. La red tiene una longitud de 10 metros y una altura de 88 centímetros en su centro, elevándose en sus extremos hasta un máximo de 92 centímetros (con una tolerancia máxima de 5 milímetros).

El número de canchas disponibles en cada versión quedará indicado en el apartado *2.7 Instalaciones.*

11.6.2 Implementos

Las pelotas aprobadas para el juego deberán ser conformes a las reglas del pádel y proporcionadas por la Organización. No obstante, para la práctica previa, cada equipo debe llevar sus propias pelotas.

La pala debe cumplir con el reglamento de la FIP. Cada jugador tiene que llevar su propia pala.

Para cada cancha se deberá disponer de dos bancas para jugadores, una para cada equipo, que usarán tanto los titulares como reservas.

Además, se requiere una mesa y tres sillas por cada cancha. Este mobiliario es para que funcione la Mesa de Control (MC) y oficien los árbitros. Para ver detalles de la MC, dirigirse al acápite *11.15 De la Mesa de Control.*

Además, se deberá contar con las respectivas planillas de control (Una para cada partido) y la planilla del *fixture*.

También se requiere de una pizarra para la anotación y publicación de los resultados en la medida que se vayan completando los partidos, o bien, colocar un papelógrafo donde escribir los resultados. De esta manera los resultados estarán visibles para cualquier persona que quiera saber del estado de la competencia.

11.6.3 Indumentaria

Cada equipo se deberá presentar correctamente uniformado con el color de camiseta asignado a su colegio.

Se prohíbe utilizar objetos que puedan causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

Los(as) jugadores(as) pueden usar anteojos o jockey a su propio riesgo.

Solo los(as) jugadores(as) que se presenten en las condiciones señaladas serán autorizados a firmar la planilla de juego y por ende a participar del mismo.

Por su parte, el capitán deberá contar con un distintivo, tipo jineta o brazalete, que lo distinga por sobre el resto de sus compañeros u otros jugadores.

11.7 De la Duración de los Paridos

Los partidos se deberán iniciar a la hora establecida en el programa oficial, pudiendo esperarse un máximo de 5 minutos en cada uno de ellos; de lo contrario, se le aplicará WO al equipo que no esté dispuesto al juego al cabo de dicho tiempo de espera.

Cada partido no tiene un tiempo predefinido, sin embargo, para efectos de establecer el *fixture*, se estima que cada ciclo (Desde que parte un partido hasta que comience el siguiente) será de 30 minutos.

En la medida de las posibilidades del colegio anfitrión, el trabajo precompetitivo se podrá realizar en canchas dispuestas con tal objetivo. En caso contrario, se dispondrá de un máximo de 5 minutos.

11.8 De los Participantes

11.8.1 Jugadores

Un(a) jugador(a) estará facultado para participar del juego cuando cumpla las prescripciones señaladas en al acápite *1.10.4 Inscripción de los Deportistas*, esto es, entre otras cosas, que esté inscrito en el acta o planilla de inscripciones antes del inicio del torneo, y en tanto se encuentre apto en estado de salud y facultado disciplinariamente.

Cada equipo podrá inscribir por partido la cantidad de jugadores que estime conveniente, con el máximo indicado en *11.4 Del Tamaño del Plantel y los Premios*. Una vez que comience cada partido no se podrán hacer modificaciones de jugadores dentro de ese partido, pero sí para partidos siguientes. La excepción a esto será en caso que uno de los miembros de la pareja manifiesta una evidente condición de salud incompatible con la actividad deportiva, como por ejemplo una lesión, vómitos, etc. Si el equipo afectado por lo recién descrito no tiene reemplazante, el partido se dará por concluido dando por

ganador al equipo que queda en cancha. Para efectos del resultado, remitirse al apartado *11.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias*.

11.8.2 Capitán

Cada colegio deberá nombrar a un Capitán. Este puede ser un entrenador (una persona que no juega), o a falta de este puede ser un miembro del equipo (que sí juega).

Es el representante máximo de un equipo y de los jugadores que participan en la competencia. De sus funciones destacan la representación del equipo o jugadores en situaciones tales como solicitudes de apelaciones a las sanciones impuestas por faltas deportivas, entre otras. Es quien puede actuar como interlocutor válido para dirimir las situaciones no contempladas en el reglamento y para las decisiones disciplinarias en el caso de faltas al espíritu del campeonato.

Deberá promover los principios del respeto mutuo, principios deportivos y de sana convivencia que inspiran la competencia y el cumplimiento de las disposiciones, normas y reglamentos vigentes.

El Capitán tiene como misión la inscripción del equipo y sus jugadores, el conocimiento, distribución y divulgación, entre sus jugadores, de las bases y reglamentos que rigen la competencia. Es quien tendrá como responsabilidad el seguimiento de sus jugadores en la competencia, dirigir e informar los turnos de juego a los jugadores de su equipo.

El día de los partidos confirmará a los miembros de su equipo y los representará en el sorteo. Cuando la pelota no esté en juego, solo el Capitán estará autorizado para pedir explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas, y también para representar las solicitudes o preguntas de sus compañeros.

11.8.3 Árbitro

Se deberá contar con un juez o árbitro debidamente capacitado, el que deberá estar presente en cancha, correctamente uniformado, cinco minutos antes de la hora de inicio de cada partido.

El árbitro desempeñará sus funciones de manera general, es decir, no en una cancha en particular. No obstante, podrá contar con jueces auxiliares que lo apoyen en su labor réferil. Serán los jugadores quienes lleven el puntaje, y ante dudas de índole reglamentaria u otra que atañe al juego, le consultarán a alguno de los jueces. Las decisiones del juez general serán finales, durante el partido.

Tendrá facultades para decidir toda cuestión sobre el juego, inclusive aquellas no previstas en estas reglas. No obstante, a solicitud de cualquier capitán de equipo, ofrecerá una explicación sobre la aplicación e interpretación de las reglas en las que haya basado su decisión.

Será responsable de determinar antes y durante el encuentro, si los implementos, el área de juego y las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

El árbitro explicará y aplicará el reglamento oficial de la FIP. Se aplicarán las reglas actualmente vigentes de este deporte, con las excepciones contempladas en este reglamento. Cualquier situación no prevista en estas reglas, que escape del juego, y que no pueda ser resuelta por el árbitro, será el Director de Disciplina Deportiva (DDD) quien debe resolver o bien se aplicarán los criterios de escalamiento contemplados en el acápite *1.13 De las Controversias*.

Al final del partido, el árbitro controlará la hoja del encuentro y la firmará. Además, al final del torneo firmará el acta junto al DDD, o junto a quien lo reemplace.

Será responsable de entregar el resultado final y el registro completo de todo el torneo al DDD o en su ausencia a la persona que represente a la Organización.

11.9 De la Definición en caso de Empate en un Partido

Tanto para la fase de grupos (FG) como para la fase final (FF), se aplicarán los siguientes criterios para desempatar un juego o un set.

Cuando en un juego la cuenta esté en 40 iguales se resolverá con punto de oro, es decir, el que gana el siguiente punto en disputa gana el juego.

Cuando el set esté igualado a 5 juegos para cada pareja, se jugarán al menos 2 juegos más normales. Si la igualdad persiste, es decir, cuando la cuenta se encuentre 6 a 6 se recurrirá a *Tie Break* corto, es decir, el último juego lo gana, y por ende el set, la pareja que primero obtenga 7 puntos.

11.10 De la Determinación de WO y sus Consecuencias

Se sancionará a un equipo con el WO o “No presentación” si se da algunas de las siguientes situaciones:

- Supera el tiempo de espera de 5 minutos para presentarse a la hora oficial fijada o la que se haya fijado después de una eventual reprogramación.
- El equipo no presenta a dos jugadores(as) que permiten conformar la pareja al inicio del partido.

En caso de que ambos colegios no se presenten, se les pasará WO a ambos, para efectos de la asignación del puntaje. De igual manera, para efectos de los juegos a favor y en contra, se consignará que el resultado terminó 0 a 0.

A su vez, si un equipo se retira en algún momento luego de haber empezado el partido, independientemente del resultado parcial, se pueden dar tres situaciones:

- Si el retiro es por decisión del equipo, será considerado WO y se aplicará el resultado que resulte más favorable para el equipo que se encuentre en cancha entre el asignado por WO y aquel que se registre al momento de la suspensión.
- Si un equipo queda imposibilitado se seguir jugando por no cumplir con el número mínimo de jugadores, siendo el último jugador en abandonar por mala conducta (por expulsión), el resultado será el mismo que para el WO a favor del colegio que se quede. No obstante, no se consignará como WO para efectos de las sanciones al equipo, sin perjuicio de las sanciones para el deportista. El resultado se definirá por el mismo criterio señalado en el caso anterior.
- Sin embargo, si un(a) jugador(a) al abandonar lo hace por malestar o enfermedad, y no estando contemplando el reemplazo, el partido deberá concluir a favor del equipo que queda en cancha. La manera de consignar el resultado final se detalla a continuación.
    - En el caso de retiro bajo las circunstancias indicadas, el puntaje obtenido para el equipo que se retira será en de un equipo perdedor, es decir 0 punto (no "-1" como en el caso del WO).[59]
    - En cuanto al resultado, el equipo que se retira quedará con los juegos obtenidos hasta ese momento y el equipo ganador anotará 6 juegos a favor. Ejemplo: si el equipo que se retira va ganando 3 a 1 al momento del incidente, el resultado final será 6 a 3 a favor del equipo que queda en cancha.[60]

En cualquiera de los otros casos en que se decrete el WO, el resultado del set será 6 a 0 en favor del equipo que se quede en cancha[61]. Además, deberá quedar consignado en la planilla de control para su "Toma de Razón" por parte de la CR para efectos de cursar la sanción para los ***JJOO*** siguientes, en función del mérito de la falta.

11.11 De las Puntuaciones

En cada partido jugado en esta disciplina se obtendrá el siguiente puntaje en función del resultado, a saber:

- Partido ganado en cancha/WO (PG): 3 puntos
- Partido perdido en cancha (PP): 1 punto
- Partido perdido por WO: -1 punto

11.12 De la Clasificación

La forma de clasificar a la fase final está determinada por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

---

[59] Este inciso fue transcrito desde la circular N°5 de 2024, donde se reguló el término de partidos por lesión o enfermedad.
[60] Ídem 48.
[61] Se utilizó el mismo criterio adoptado para el tenis (oct-2023).

En caso de igualdad en el puntaje entre uno o más colegios, se consideran los siguientes criterios de desempate, en el orden de prevalencia que se indica a continuación[62]:

- Mayor diferencia de juegos acumulados en los dos (2) partidos del grupo. Se incluyen los casos de WO.
- Mayor número de juegos a favor, incluyendo los casos de WO.
- Si persiste el empate, este se mantiene con repartición de puntos[63].

Este criterio es aplicable para deshacer eventuales empates en el ranking, tanto para aquellos equipos que pasan a la Fase Final como para determinar los lugares del 9.° al 12.°.

11.13 De la Fase Final

En este caso, la fase final quedará definido por lo dispuesto en el capítulo *1*, en su apartado *1.10.3 Clasificación a Fase Final (FF) y ranking para Clasificación General*.

11.14 De la Conducta Deportiva

Es importante destacar que el espíritu de los ***JJOO***, más allá de la sana competencia, alberga una filosofía de camaradería y compañerismo entre apoderados, entregando a través del deporte valores a nuestros hijos.

Así entonces, cualquier deportista (y entrenador) que no respete las normas generales, un adecuado lenguaje y, en general, lo que se establece en el apartado *1.10.1 Del Espíritu de los Juegos y de la Disciplina en General*, se arriesga a la amonestación y posterior expulsión del partido en disputa. Si persiste un comportamiento inadecuado por parte de un(a) jugador(a) y/o entrenador, se arriesga a la suspensión de los próximos partidos del campeonato.

Como consecuencia de lo anterior, si un(a) jugador(a) es expulsado por un árbitro, independiente de los motivos que dieron origen a dicha expulsión, no podrá continuar participando en ninguno de los partidos siguientes, y si la situación lo amerita, el directorio de la agrupación de colegios de los ***JJOO*** podrá determinar mayores sanciones que tengan relación con la participación de dicho(a) jugador(a) en futuras competencias.

Tampoco podrá participar ningún jugador(a) que haya sufrido expulsión a perpetuidad en competencias anteriores.

---

[62] Se utilizó el mismo criterio adoptado por los capitanes del tenis (oct-2023).
[63] Si por ejemplo hay 3 colegios empatados en el 6.° lugar, entonces se consignan los puntajes de los lugares 6°, 7.° y 8.°, que a la sazón son 7, 6 y 5, respectivamente; se promedian por el número de colegios empatados (en este caso 3) resultando 6 puntos para cada colegio. Análogo para otros casos.

11.15De la Mesa de Control

La Mesa Control estará compuesta por 2 personas quienes tendrán las siguientes funciones y/o responsabilidades:

Planillero administrativo: su función es llevar a cabo la acreditación antes de cada partido, lo que se traduce en:

- Chequear la planilla de inscripción, donde se consignan los nombres, los apellidos y los RUT de los(as) jugadores(as) presentes, indicando su condición de jugador(a) federado, cuando corresponda. Este chequeo se debe realizar y terminar previo al inicio oficial del partido.
- También deberá consignar el nombre del capitán indicando su condición de entrenador o jugador(a).

Planillero técnico: su función es realizar las anotaciones en las planillas de control (una por partido) y la planilla general (acta). Lo anterior se traduce en:

- Deberá registrar la hora de comienzo y final de cada partido.
- Llevar el registro de los partidos, anotando los resultados de los partidos, y para cada pareja, sus puntos.
- También consignará cuando una pareja o uno de los jugadores(as) sea amonestada o expulsada por mala conducta.
- Que no pueda ingresar ningún jugador(a) expulsado en algún partido anterior.
- Al término de la jornada final, deberá estar toda la información requerida para que firmen el acta el árbitro(s) y el DDD o quien lo reemplace.

La MC, al término de un set o cuando haya terminado el partido, se hará cargo de las pelotas, las cuales no las podrá facilitar para el ejercicio de los(as) jugadores(as), no importando su condición.

Está permitido que alternen el rol el planillero técnico con el árbitro, en la medida que el primero esté acreditado para cumplir dicho rol. Los DDD deberán verificar esta condición.

Los planilleros administrativo y técnico también pueden intercambiar roles.

11.16De la Reunión Técnica

Antes del inicio del torneo se deberá llevar a cabo una reunión, presidida por el director de disciplina deportiva (DDD), con los árbitros y los técnicos o capitanes de cada equipo para aclarar dudas acerca del reglamento y/o las bases del torneo. Si alguno de los capitanes o técnicos de un equipo no se presenta, no podrá realizar reclamos ulteriores aduciendo desconocimiento.

La organización determinará cuando se lleve a cabo dicha reunión, lo que será anunciado oportunamente, pudiendo ser una de las dos opciones siguientes:

- Algún día previo al inicio del torneo en fecha y hora por definir.
- Media hora antes del inicio del torneo.

FIN DEL CAPÍTULO *11*

12 ANEXOS

12.1 Anexo 1 De las Comisiones

12.1.1 Comisión de Reglamento (CR)

A continuación, se indican los integrantes de la CR para el año 2026.

Tabla 12-1 Miembros de la Comisión Reglamento 2026

N°	Colegio	Nombre
1	SIEB	Luis Morales E. (Presidente)
2	CE	Paula Vial
3	SG	Andrés Goñi
4	CVD	Augusto Noseda
5	CT	Andrés Correa F.

12.1.2 Comisión de Auspicios (CA)

Cada colegio debe designar a un representante para gestionar marcas referidas. El encargo es que cada colegio consiga 3 marcas referidas.

12.1.3 Comisión de Fixture (CF)

A continuación, se indican los integrantes de la CF para el año 2026.

Tabla 12-2 Miembros de la Comisión Fixture 2026

N°	Colegio	Nombre
1	CSG	Andrés Goñi
2	SSCC	Mónica Budge
3	VMA	Dominique Andreu
4	SIEB	Tomás Folch
5	CVD	Augusto Noseda

12.2 Anexo 2 Del Registro de Deportistas

La Organización entregará una planilla oficial con los datos requeridos para la inscripción de los deportistas.

Cada colegio deberá entregar una sola planilla con los deportistas de todas las disciplinas deportivas en las cuales participará.

El formato y la vía de entrega se comunicará oportunamente.

12.3 Anexo 3 De la Reunión de DDD con Capitanes 2023

En el mes de octubre de 2023, los DDD convocaron, a solicitud de la CR, a los capitanes de sus respectivas disciplinas deportivas a una reunión para que resolvieran dos aspectos reglamentarios, a saber:

Tamaño del plantel

La CR planteó dos alternativas: en la primera de ellas el plantel podía ser el doble (“2x”) de los jugadores requeridos en cancha y la segunda posibilidad era que el plantel podía ser el triple (“3x”) de los jugadores requeridos en cancha. La opción 1 significaba que todo el plantel de una disciplina deportiva de los colegios ubicados en los tres (3) mejores lugares en cada deporte recibirían medalla. En cambio, la opción 2 significaba que los planteles de los 3 mejores colegios en cada disciplina deportiva recibirían una copa.

Resultado en caso de WO

Este asunto es muy importante, pues busca recoger la experiencia del año anterior (2022) en cuanto a que el resultado del WO debe intentar que la distorsión deportiva sea mínima en caso que se presente un WO.

Los resultados de las votaciones de ambos aspectos reglamentarios están incorporados en el texto del cual este anexo es parte.

A continuación, se acompañan los listados de los asistentes a dichas reuniones, las cuales fueron informadas a través de un acta por los DDD.

En la siguiente tabla se resume los resultados de dichas reuniones. Cabe hacer notar que se actualizó las cifras para el futbolito varones, dado que este año el tamaño de las canchas permiten 7 jugadores por equipo. A su vez los capitanes del ajedrez ajustaron el número de inscritos de 6 a 8 (cifra tope para plantel 2x).

Tabla 12-3 Resumen de Disposiciones reglamentarias de los Deportes[64]

		Plantel				N° jugadores		
N°	Disciplina	Varones	Damas	Criterio	Premios	En cancha	Mínimo al inicio	Resultado wo
1	Ajedrez	8	0	2x	medallas	4	3	4 a 0
2	Basket	14	0	2x	medallas	5	4	12 a 0
3a	Fútbol V-TC	14	0	2x	medallas	7	5	2 a 0
3b	Fútbol V-S	14	0	2x	medallas	7	5	2 a 0
3c	Fútbol D	0	14	2x	medallas	7	5	2 a 0
4	Naciones	0	20	2x	medallas	10	7	set: 2 a 0 vidas: 14 a 0
5	Tenis	6	6	2x	medallas	2	2	4 a 0
6	T.Mesa	6	6	2x	medallas	2	2	set: 2 a 0 puntos: 12 a 0
7a	Voley M	14	0	2x	medallas	6	5	set: 2 a 0 puntos: 12 a 0
7b	Voley D	0	14	2x	medallas	6	5	
8	Pádel	6	6	2x	medallas	2	2	6 a 0
	Subtotales	**82**	**66**					

12.4 Notificación de Participación de Exapoderados y próximos apoderados

Cuando un colegio desee presentar a uno o más exapoderados o futuros apoderados, deberá efectuarlo a través de una carta de manera consolidada enviada a la Comisión de Reglamento. Si luego de haber presentado la mencionada carta, desea agregar a otro deportista que está en la situación que aquí se trata, deberá enviar una nueva carta que los incluya a todos de manera consolidada, de manera que la CR maneje una sola carta por colegio.

A continuación, se muestra el modelo de la carta, la cual se enviará a los colegios para su llenado y envío, si corresponde.

[64] Para la versión 2025, la Asamblea de Delegados Generales decidió establecer que la regla para el número máximo de inscritos sería “2x” para todos los deportes.

Santiago, xx de octubre de 2026

Señores
Comisión Organizadora Juegos Olímpicos para Padres 2026 – CVD y VMA
Agrupación de Colegios JJOO
Presente

Ref.: Certificación de apoderados inscritos del colegio XXXXXXX para los JJ.OO. 2026

De nuestra consideración

Por medio de la presente, [nombre del colegio] confirma su participación en los Juegos Olímpicos para Padres 2026 y declara su adhesión al espíritu, principios y valores que inspiran este encuentro: la sana convivencia, el respeto, el juego limpio y el encuentro entre nuestras comunidades escolares.

En tal calidad, certificamos que todas las personas inscritas en las nóminas que acompañan esta carta tienen la condición de apoderado habilitado del colegio, conforme a nuestros registros y a lo establecido en el reglamento del evento, y nos hacemos responsables de dicha certificación ante la organización.

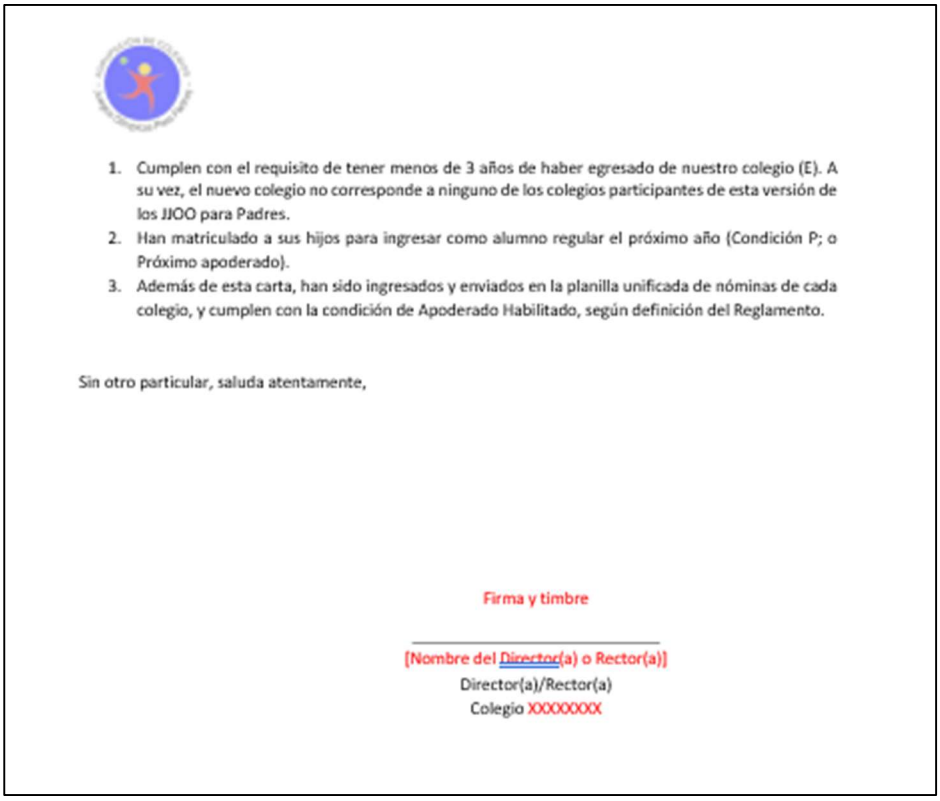
Asimismo, nos comprometemos a transmitir a nuestra delegación las normas del reglamento y a velar porque sus integrantes mantengan un comportamiento acorde con los valores del evento antes, durante y después de cada competencia; dentro y fuera del campo de juego.

Por último, informamos a Uds. al conjunto de jugadores que tienen la calidad de exapoderados y/o próximos (futuros) apoderados de nuestro colegio, y que incluimos en la siguiente tabla:

Nro.	Nombre Completo	Deporte	Condición (E/P)	Año Egreso hijo	Observaciones
1				2025	(ver indicaciones de llenado en la tercera página).
2				2023	
3				2024	
4					

Se hace presente que todos los deportistas indicados en la tabla anterior, o:

JJOO 2026 carta de certificacion_rev. 0 (2026-10-12) Pág. 1 de 3



1. Cumplen con el requisito de tener menos de 3 años de haber egresado de nuestro colegio (E). A su vez, el nuevo colegio no corresponde a ninguno de los colegios participantes de esta versión de los JJOO para Padres.
2. Han matriculado a sus hijos para ingresar como alumno regular el próximo año (Condición P; o Próximo apoderado).
3. Además de esta carta, han sido ingresados y enviados en la planilla unificada de nóminas de cada colegio, y cumplen con la condición de Apoderado Habilitado, según definición del Reglamento.

Sin otro particular, saluda atentamente,

Firma y timbre

[Nombre del Director(a) o Rector(a)]
Director(a)/Rector(a)
Colegio XXXXXXXX

Figura N° 12-1 carta modelo para informar participación de ex y futuros apoderados

A continuación, se entregan las indicaciones para el llenado y envío de esta carta.

Nombre del archivo:

JJOO 2026 carta exapoderados CCCC_rev. N (NAA_2026-mm-dd).docx

Donde

CCCC: corresponde al acrónimo del colegio que presenta la carta. Ver acrónimos que se indican en el capítulo 1 del reglamento.

N corresponde a la revisión que se emite, inicialmente con N=0. Eventualmente, si se requiere actualizar la carta por la incorporación de otros exapoderados, dentro de los plazos reglamentarios, dicho número se incrementará correlativamente.

NAA corresponde a las iniciales del primer nombre (N) y los dos apellidos (AA) del delegado general que firma la carta.

mm corresponde al mes de emisión de la revisión vigente, anteponiendo un “0” a los meses del 1 al 9.

dd corresponde al día de emisión de la revisión vigente, anteponiendo un "0" a los primeros 9 días del mes.

Llenado de la Tabla

Editar la tabla incluida en la carta ejemplo, considerando un mínimo de 3 filas: una para cada uno de los años autorizados (los indicados en la tabla).
En la eventualidad de tener más de un exapoderado para un determinado año, agregar tantas filas como se requieran.
En la columna [Observaciones] indicar si se trata de un egreso por cambio de colegio, en cuyo caso anotar el nombre del nuevo colegio; o bien si egresó de 4.° medio.
En caso de tener próximos (futuros) apoderados, anotar 2027 en la 4ta columna [Año Egr./Ingr.] y en la columna [Observaciones] señalar a qué curso ingresa, siendo válido desde PK a 4M.

Ejemplo de tabla

N°	Nombre y Apellidos	Deporte	Condición (E/P)	Año Egr./Ingr.	Observaciones
1	Sin exapoderados	N/A	N/A	2023	
2	Fulano 1	Atletismo	E	2024	Egresó de 4M
3	Fulano 2	Tenis de mesa	E	2024	Se cambió al colegio XXXX
4	Fulana 3	Voleibol	E	2024	Egresó de 4M
5	Mengano 1	Ajedrez	E	2025	Egresó de 4M
6	Mengana 2	Naciones	P	2027	Ingresa a PK

12.5 Fe erratas

En este anexo se indican todas las correcciones al texto, sea por errores ortográficos, de consistencia o por la razón que aplique.

Tabla 12-4 Listado de Fe erratas

N°	Ubicación	Dice	Debe decir
1			
2			
3			

FIN DEL DOCUMENTO