



ESTU  
DIA  
NTINA  
2021

21 de septiembre

#Estudiantina2021

¡Inscribí a tu equipo!

[bit.ly/Estudiantina2021](https://bit.ly/Estudiantina2021)



Municipalidad  
de Crespo

## **REGLAMENTO GENERAL**

**COMPOSICIÓN DE EQUIPOS:** cada equipo deberá estar compuesto, como máximo, por quince (15) participantes y un mínimo de diez (10), de la misma escuela.

**Categoría A:** Ciclo Superior u Orientado.

**Categoría B:** Ciclo Básico.

- Cada equipo será llamado como decidan a la hora de anotarse en el formulario de inscripción, siempre y cuando no contenga palabras groseras ni faltas de respeto.
- Estarán en condiciones de participar solo aquellos que figuren en la planilla de inscripción. No se permitirán modificaciones de altas posteriores a la fecha de inscripción, ni repeticiones de nombres en más de un equipo.
- El equipo y/o participante que no tenga un comportamiento adecuado será sancionado con quita de puntos y/o expulsión de la Estudiantina.
- Se deberán respetar los horarios, en caso contrario, los organizadores podrán hacer los cambios necesarios para que las actividades transcurran dentro del cronograma establecido.
- Las personas que no se inscriban para participar de la competencia no tendrán acceso al predio donde se desarrollaran las actividades hasta las 17 horas.
- El formato de cada juego dependerá de la cantidad de equipos participantes.



**DESIGNACIÓN DE DELEGADOS:** cada equipo deberá asignar un (1) delegado titular y un (1) suplente, quienes serán el nexo entre el equipo de competencia y el equipo organizador. Los mismos se indicarán en la planilla de inscripción; ellos serán los comunicadores de las actividades y consultas, si esto no se cumpliera, no se tendrá en cuenta la notificación respectiva.

**INSCRIPCIÓN:** estará abierta desde el lunes 6 de septiembre al viernes 17 sin excepción, mediante el link: [bit.ly/Estudiantina2021](https://bit.ly/Estudiantina2021). Por consultas, pueden hacerlas en el Área de la Juventud (Tratado del Pilar y Humberto Seri) de lunes a viernes de 8 a 12 y/o por WhatsApp al 3436989703 (Luis) – 3434479803 (Ivana).

**CONSUMO DE ALCOHOL:** queda totalmente prohibido el consumo de alcohol durante cualquiera de las actividades de la estudiantina, por lo que si alguno lo hace, se sancionará al equipo en su totalidad, con la eliminación de la competencia.

**PREMIOS:** serán para los tres mejores de cada categoría y consistirán en:

**1° premio:** viaje al complejo de recreación INTERLAGOS, en María Grande\*. (Fecha a confirmar).

**2° premio:** vale por un asado y gaseosas.

**3° premio:** vale por hamburguesas y gaseosas.

\*Estarán en condiciones de viajar solo aquellos que figuren en la planilla de inscripción. Quien no pueda realizarlo en la fecha pautada, tampoco podrá transferir el beneficio a un tercero no incluido en la planilla de inscripción.

## **JUEGOS Y ACTIVIDADES:**

**COREOGRAFÍA:** el equipo completo deberá presentarse con una coreografía de hasta tres (3) minutos de duración, cuando sea llamado en el transcurso del día. Esta, será elegida por los participantes. Se sancionará con la quita de puntos el presentar vestimenta inapropiada y que permita el exhibicionismo en el juego.

**TEJO:** el juego consiste en lanzar tejos lo más cercanos posible, de una pieza más pequeña (bochín) previamente arrojada, y conseguir, una vez realizados todos los lanzamientos, tantos puntos como tejos más cercanos al bochín se tenga con respecto al equipo adversario. El partido comienza con un sorteo. El equipo que lo gane tiene derecho a elegir el color de los tejos a utilizar, arrojar el bochín al área de juego y lanzar el primer tejo. Luego, el equipo contrario debe jugar su/s tejo/s, siempre de a uno por vez, hasta que consiga colocar un tejo más cerca del bochín, y una vez logrado esto, el equipo contrario intentará modificar la situación, y así sucesivamente. Cuando un equipo no tiene más tejos, el equipo adversario puede jugar e intentar marcar o conseguir más puntos, ya sea arrimando sus tejos al bochín o sacando a los tejos que le estorban. Cuando todos los tejos hayan sido jugados, uno de los equipos obtendrá tantos puntos como tejos tenga más próximos al bochín. Terminada la partida, el juego continúa en el otro sentido de la cancha, correspondiendo al equipo que ganó la parda anterior el derecho de arrojar el bochín y el primer tejo. El partido finalizará cuando uno de los equipos alcance primero los siete (7) puntos, debiendo para ello jugarse todas las partidas que fueran necesarias

**CAMPEONATO DE PENALES:** consistirá en patear tres (3) penales cada equipo. Los dos jugadores estarán con los ojos vendados. Cada participante contará con un instructor de equipo (masculino) que ayudará tanto a direccionar a la participante (femenino) a patear como así también a atajar el penal. Ninguno de los participantes podrá ser reemplazado durante el juego. Ganará el equipo que convierta más penales

en la tanda. En caso de empate, se seguirá pateando hasta que exista una diferencia de gol.

**CARRERA DE EMBOLSADOS MIXTO:** competirán dos varones y dos mujeres por equipo; tendrá una extensión de 20 metros. Los participantes se pondrán en línea recta, con las dos piernas dentro de la bolsa. Cuando alguien de la señal, todos saldrán saltando en carrera. Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas de la bolsa.

**QUEMADO:** el juego consta en quemar la totalidad de los jugadores contrarios. Se jugará con ocho (8) participantes –cuatro (4) varones y cuatro (4) mujeres- distribuidos de la siguiente manera: serán siete (7) competidores dentro de la cancha que deberán evitar ser quemados por el arquero contrario. Se considera quemado al que es alcanzado por la pelota de la cintura para abajo y/o roce en brazo y manos. Aquellos participantes que sean quemados podrán ayudar al arquero de su equipo a quemar contrarios. El juego terminará cuando ya no queden participantes o hasta 15 minutos de extensión máxima, en este caso ganara el equipo que tendrá más jugadores en la cancha.

**PING PONG DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS – AMBAS CATEGORÍAS:** cada equipo contará con la participación de cinco (5) estudiantes de los cuales solo uno podrá responder. Se elegirán los sobres con siete (7) preguntas para cada equipo, teniendo puntaje cada pregunta correcta.

**TRANSFORMAMOS LOS RESIDUOS EN ARTE:** en esta actividad se propone representar la naturaleza en sus distintas formas, mediante una escultura realizada con residuos. Pueden ser flores, animales, árboles, un ecosistema, partes del mismo, o los que se les ocurra. El objetivo es articular conciencia ecológica, arte, sustentabilidad,



creatividad y crear conciencia de adquirir nuevos hábitos de responsabilidad en el cuidado de nuestra casa común.

Las medidas máximas permitidas serán de 2 metros por 1,50 metros. Los elementos a utilizar pueden ser botellas, frascos (vidrio y/o plástico), neumáticos, latas, tapitas, focos Led, envoltorios, Tetra Brik, energías limpias, CD's, pallets, nylon, lonas usadas, y cualquier otro residuo que resista a la intemperie, ya que dichas esculturas serán expuestas en la Planta de Tratamientos de Residuos Sólidos Urbanos de Crespo.

**ACTIVIDAD DE CONCIERTIZACIÓN:** integrantes del Área de Desarrollo Humano expondrán acerca del Programa 'Conductor Responsable'. Cada equipo deberá realizar una actividad de sensibilización a la comunidad que posteriormente quedará plasmada en distintos espacios públicos de la ciudad.