



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

BASES CMAT BASICA 2016

QUINTO Y SEXTO BÁSICOS

1. De la Competencia

1.1.- El Campeonato Escolar de Matemática (CMAT), en los niveles de quintos y sextos básicos, es una competencia en la que se enfrentan distintos equipos hasta culminar con los dieciséis primeros lugares de cada nivel. La competencia tendrá dos fases clasificatorias y una fase final.

1.2.- Se invitará a participar en el CMAT para 5° y 6° a los colegios que están participando en el CMAT Media 2016 y a los colegios que participaron en el CMAT Básica 2015. En caso de quedar vacantes no cubiertas, con el procedimiento anterior, podrán inscribirse nuevos colegios los que deberán postular y se dará preferencia a colegios subvencionados por el Estado.

1.3.- Se inscribirá hasta 80 equipos en cada nivel. Cada equipo inscrito en la primera etapa estará compuesto por cinco alumnos.

1.4.- En la primera fase clasificatoria cada equipo jugará cuatro partidos. Los equipos que tengan los mejores 32 resultados clasificarán para la segunda fase clasificatoria, tanto en quinto como en sexto básico.

1.5.- Los 32 equipos clasificados para la segunda fase formarán, vía sorteo, ocho grupos de cuatro equipos y se enfrentarán, en un solo día, a los otros tres. Clasificarán para la fase final los dos equipos de mejor resultado en cada grupo. En consecuencia, 16 equipos pasarán a la fase final.

1.6.- Se realizará un sorteo, con los 16 equipos clasificados, para formar cuatro grupos de cuatro equipos cada uno. Cada equipo jugará tres partidos, en una sola fecha, contra los otros tres equipos del grupo. Los dos primeros lugares de cada grupo formarán los grupos A y B vía sorteo; los equipos que quedaron terceros y cuartos formarán los grupos C y D, vía sorteo.

1.7.- Los equipos integrantes de los grupos A, B, C y D se enfrentarán entre ellos, en un solo día, y se les ordenará como A.1, A.2, A.3, A.4; B.1, B.2, B.3, B.4; C.1, C.2, C.3, C.4; D.1, D.2, D.3 y D.4.

1.8.- Los equipos A.1, A.2, B.1 y B.2 formarán un grupo que disputará los primeros cuatro lugares del nivel; los equipos A.3, A.4, B.3 y B.4 formarán un grupo que disputará los lugares quinto al octavo del nivel; los equipos C.1, C.2, D.1 y D.2, formarán un grupo que disputará los lugares noveno a décimo segundo del nivel y los equipos C.3, C.4, D.3 y D.4, formarán un grupo que disputará los lugares décimo tercero a décimo sexto. En una sola



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

fecha cada uno de estos equipos se enfrentará a los otros tres del grupo y se dirimirá los primeros dieciséis lugares del Campeonato del nivel.

1.9.- En cada fecha que haya que formar grupos se hará un sorteo público el miércoles anterior. El resultado de cada sorteo será inapelable.

1.10.- Los criterios de desempate serán los siguientes: los resultados obtenidos en el respectivo grupo (total de puntos – diferencia de goles); en caso de empate entre dos equipos de un mismo grupo, se usará, adicionalmente, la historia anterior de manera acumulativa; de persistir el empate ambos equipos deberán llegar, en la fecha siguiente, una hora antes del inicio de la fecha y proceder al desempate con el número de integrantes de la fecha.

1.11.- A los integrantes de los equipos que obtengan el primero, segundo, tercero y cuarto lugar se les premiará con una medalla y un diploma que señale este hecho. A los integrantes de los equipos que obtengan los restantes lugares se les entregará un diploma que señale este hecho.

1.12.- A los equipos que obtengan los lugares primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto séptimo, octavo, noveno, décimo, décimo primero y décimo segundo se les premiará con una copa que señale este hecho.

1.13.- La competencia se llevará a efecto de acuerdo a un calendario previamente establecido y que será publicado y confirmado en nuestra página web (www.cmat.cl)

2. Sistema de Clasificación

2.1.- De la Etapa Pre-Clasificatoria

2.1.1.- En esta etapa los colegios determinarán los equipos que los representen.

2.1.2.- Una vez completada esta etapa, inscribirán sus equipos. Cada equipo será de cinco alumnos.

2.2.- De la Primera Fase Clasificatoria

2.2.1.- En esta etapa participan todos los equipos inscritos. Cada equipo jugará cuatro partidos.

2.2.2.- Se mantendrá una acumulación de puntaje de la siguiente manera:

2.2.2.1.- Por cada partido ganado, se asignará 3 puntos al equipo ganador.

2.2.2.2.- Por partido empatado, se asignará 1 punto a cada equipo.



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

2.2.2.3.- Por partido perdido no se asignará puntos.

2.2.3.- Se mantendrá una estadística de los resultados de cada encuentro, de este modo, dos equipos con el mismo puntaje se podrán distinguir por su diferencia de goles (respuestas acertadas dentro de cada enfrentamiento) durante la competencia. Si dos equipos tienen el mismo puntaje y la misma diferencia de goles se estará al equipo que tenga mayor número de goles.

2.2.4.- Para caso de que un equipo no se presente, se aplicará “*WalkOver*” o *triumfo por no presentación* y el equipo que se presentó será considerado ganador del encuentro con un marcador de 4 a 0. Antes de hacer efectivo el “*WalkOver*” se esperará un mínimo de 15 minutos después de la hora de inicio del encuentro y el equipo académico determinará el tiempo máximo de espera, que no podrá sobrepasar los 75 minutos.

2.2.5.- Una vez realizados los cuatro partidos de todos los equipos inscritos, clasificarán a la siguiente fase todos los equipos cuya clasificación se encuentre entre los mejores 32 en quinto y los mejores 32 en sexto.

2.2.6.- Los equipos clasificados podrán incorporar dos integrantes más de aquellos alumnos que hayan participado en los equipos eliminados en la fase anterior. De esta forma los equipos se presentarán con siete integrantes a la segunda fase clasificatoria.

2.2.7.- Los 32 equipos clasificados se enfrentarán, por el sistema de grupos descrito y clasificarán, para la fase final, 16 equipos por nivel.

2.2.8.- Los dieciséis equipos podrán incorporar un integrante más de aquellos alumnos que hayan participado en los equipos eliminados en la fase anterior. De esta forma los equipos se presentarán con ocho integrantes a la fase final.

2.2.9.- Los 16 equipos clasificados se enfrentarán, por el sistema de grupos descrito, hasta dirimir los 16 lugares de prelación con que finalizará el Campeonato.

3. De los Encuentros

3.1.- Todos los partidos que se efectúen se regirán por las siguientes reglas:

3.1.1.- Habrá un árbitro, que representará al equipo académico del campeonato escolar, que llegará al recinto con un set de 12 preguntas (6 para cada equipo) en la primera fase y un set de 8 preguntas (4 para cada equipo) en la segunda fase y en la fase final, lápices, gomas y un reloj cronómetro. En aquellos casos en que la organización lo estime pertinente, podrá designar un árbitro más para un partido.

3.1.2.- Para iniciar el partido los equipos se sentarán en sus estaciones (mesas) de trabajo.



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

3.1.3.- El árbitro se cerciorará que los alumnos, de ambos equipos, no porten nada que no sean instrumentos manuales para la realización de ejercicios en matemáticas. Esto es, los alumnos sólo pueden portar: lápices, compás, regla, escuadra, goma y sacapuntas. **No pueden, en la mesa de trabajo, portar ningún instrumento electrónico.**

3.1.4 El árbitro se cerciorará de que los alumnos apaguen los instrumentos electrónicos que portan (en especial celulares) y que los guarden en sus bolsos los que quedarán a una distancia prudente de las mesas de trabajo, a fin de evitar interferencias con la competencia. ***Sí luego de esto se verifica que algún alumno tiene en su poder un instrumento electrónico, se le solicitará a ese alumno que se retire de la sala.*** Si se verifica que un segundo alumno, del mismo equipo, mantiene en su poder un aparato electrónico el equipo perderá automáticamente el partido por un marcador de 4 a 0, independientemente del resultado que lleve el partido al momento de la descubierta.

3.1.5.- Las preguntas NO van aumentando su dificultad, así que el orden de respuesta de cada equipo debe ser en lo posible aleatorio y no según las capacidades de los integrantes.

3.1.6.- El árbitro hará un sorteo, entre los dos capitanes de los equipos, para ver cuál de los dos comienza a jugar. Este sorteo se hará lanzando una moneda al aire.

3.1.7. El equipo que gane escogerá un número que indicará la pregunta que se le formulará al otro equipo. Para la continuidad del partido, se irá preguntando alternadamente, a los capitanes, de acuerdo a los números de las preguntas vacantes.

3.1.8.- El árbitro entregará copias de la pregunta a los capitanes de ambos equipos. A continuación el árbitro leerá la pregunta en voz alta y, una vez terminada la lectura de la pregunta, iniciará el reloj cronómetro en el cual se marcarán cinco minutos.

3.1.9.- En caso de que el equipo desee responder antes de cumplido el tiempo reglamentario, puede hacerlo. En ese caso el cronómetro seguirá corriendo y se debe responder la pregunta en la pizarra. Caso la respuesta sea correcta, se asignará un punto. Caso sea incorrecta y quede tiempo, puede ser usado por el equipo para pensar su segunda respuesta. Caso no quede tiempo, deben dar una segunda respuesta de inmediato y en la pizarra, como indicado en 3.1.10.2

3.1.10.- Si el equipo no respondió antes de los cinco minutos entonces, y una vez finalizado el tiempo, un integrante del equipo responderá en la pizarra la respuesta.

3.1.10.1.- Sí la respuesta es correcta entonces se le anotará un punto al equipo.

3.1.10.2.- Sí la respuesta es incorrecta, el equipo debe usar su segunda oportunidad, un segundo integrante (cualquiera) debe ir a la pizarra y **desarrollar** su respuesta. Sí el desarrollo y la respuesta son correctos se le anotará un punto al equipo. Sí la respuesta es correcta y el desarrollo es incorrecto se dará por incorrecta la respuesta. Si la respuesta es incorrecta nuevamente, entonces el árbitro invitará a un integrante del equipo contrario



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

(cualquiera) a **desarrollar** el ejercicio en la pizarra. Sí el desarrollo y la respuesta, de éste alumno, son correctos se le anotarán dos puntos al equipo. Sí la respuesta es incorrecta o si el desarrollo es incorrecto el alumno vuelve a su lugar y se procede como en 3.1.11.-

3.1.11.- Una vez concluido el procedimiento para la primera pregunta el árbitro invitará al capitán del equipo, al que se le formuló la primera pregunta, a indicar un número del 1 al 8 (o del 1 al 12, en la primera fase) distinto de aquel que correspondía a la pregunta ya formulada. Una vez enunciado ese número se procederá como en 3.1.8.-

3.1.12.- En cada partido se formularán cuatro o seis preguntas a cada equipo, según corresponda.

3.1.13.- Al finalizar el encuentro, el equipo que tenga más puntos será el ganador del encuentro.

3.3.- Sistema de Desempate

Una vez confirmado el empate entre dos equipos se citará a ambos equipos en la fecha siguiente con una hora de anticipación para hacer el desempate. Si uno de los equipos se atrasa 15 minutos se entenderá que perdió por “*walkover*” y el equipo presente ocupará el lugar disputado.

Si ambos equipos se presentan en horario, se procederá de la siguiente forma:

3.3.1.- Se tendrá un set de preguntas. El número de preguntas será el número de integrantes del equipo en la fase disputada (5, 7 u 8). Se distribuirán las preguntas entre los integrantes de ambos equipos, los que escribirán sus nombres en ellas y tendrán cinco minutos para escribir la respuesta en la hoja de la pregunta.

3.3.2.- Caso un equipo se presente, en una fase, con un integrante menos entonces uno de los integrantes deberá responder dos preguntas del desempate. Si se presenta con dos menos entonces dos integrantes responderán dos preguntas y así sucesivamente.

3.3.3.- Los árbitros retirarán las respuestas y procederán a señalar cuáles de ellas están correctas y cuáles no. Se declarará vencedor al equipo que obtenga mayor número de respuestas correctas.

3.3.4.- De persistir el empate se realizará una vez más el procedimiento descrito en 3.3.1, 3.3.2 y 3.3.3.-

3.3.5.- De persistir el empate los árbitros entregarán una pregunta adicional a cada capitán y el que responda correctamente primero será el vencedor. En caso de que ambas respuestas sean incorrectas se nombrará un integrante de cada equipo para formularles una segunda pregunta y así sucesivamente hasta desempatar.



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

3.3.6.- El resultado del desempate será inapelable.

3.4.- Los encuentros serán sin barras ni tutores acompañando a los equipos.

4. De la fase final

4.1. Los mejores 16 equipos resultantes de la fase clasificatoria se enfrentarán según el esquema ya descrito en 1.6-1.13

5. De la Premiación

5.1.- Una vez terminados todos los encuentros, a los equipos que resulten primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto séptimo, octavo, noveno, décimo, décimo primero y décimo segundo se les premiará con una copa. A los integrantes de los equipos que hayan obtenido el primer, segundo, tercer y cuarto lugar, se les premiará con una medalla y un diploma según el lugar obtenido. A los integrantes de los equipos que obtuvieron los lugares del quinto al décimo sexto, se les entregará un diploma con la ubicación del equipo en la competencia.

5.2.- Además de lo anterior, el equipo académico podrá entregar el “Premio del Alumno Destacado” a todos aquellos alumnos que destacaron por su participación durante el campeonato.

6. Del Desarrollo del Campeonato

6.1.- Los partidos se realizarán en la Universidad de Santiago de Chile y/o en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile y/o en el Campus San Joaquín de la Universidad Católica de Chile

6.2.- Cada colegio será representado por un profesor de enseñanza básica o de estado o de enseñanza media, con especialidad en matemática, el que deberá mantener la comunicación con la coordinación del evento. **La organización del CMAT no se comunicará con ninguna otra persona, respecto de la competencia y del desarrollo de la misma.**

6.3.- Toda información relevante, además de la publicación de los resultados, estará en nuestra página web (www.cmat.cl) que, además del contacto telefónico o vía mail con el director académico o el director ejecutivo del campeonato, son los **únicos** medios oficiales de información de esta competencia.

6.4.- Cualquier situación no resuelta en las presentes bases, será dirimida por el equipo académico a cargo del campeonato.

6.5.- Al finalizar el campeonato habrá una ceremonia de premiación. Este evento se realizará en las dependencias que determine la organización.



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

6.6.- Por eventuales necesidades de funcionamiento, el equipo académico podrá adecuar las bases a la realidad del Campeonato.

6.7.- La inscripción de un colegio en la competencia supone el conocimiento y la completa aceptación de estas reglas.

7. De la Inscripción

7.1.- La inscripción de los equipos se deberá realizar a través de la página del CMAT www.cmat.cl, previa entrega de la clave que permita esta inscripción, la que debe ser solicitada a la directora ejecutiva del CMAT al correo cecilia.marin@usach.cl, quien deberá confirmar la inscripción de los equipos.

Se recomienda, caso el colegio inscrito sea mixto, que las inscripciones de los alumnos sean equitativas en género, pues eso promueve el gusto por la matemática en ambos géneros

7.2.- El costo de la inscripción de colegios no subvencionados por el Estado será de \$60.000 y cancelará, además, \$80.000 por equipo inscrito. El valor de las inscripciones de los colegios subvencionados por el estado y de sus equipos será subvencionada por el aporte del MINEDUC.

7.3.- Aquellos colegios particulares pagados que inscriban alumnos para el CMAT de séptimo y octavo y para este CMAT cancelarán una única inscripción de \$100.000, por colegio por ambos campeonatos, más las respectivas inscripciones individuales y/o por equipo de cada nivel.

7.4 En general, cada colegio deberá presentar un máximo de 2 equipos por nivel. En el caso particular de colegios que tengan más de 1500 alumnos, se permitirá inscribir un tercer equipo por nivel. Colegios que cuenten con talleres o academias de matemática, y que funcionen sobre una base permanente, podrán solicitar la inscripción adicional de un equipo por nivel.

7.5.- Toda la información con respecto a la inscripción de los colegios, y sus respectivos equipos estarán disponibles en nuestra página web (www.cmat.cl). Teléfono de contacto (02) 2 7182032. Correo electrónico: cmat@usach.cl

8.- CMAT Básica 2017

Anunciamos que el CMAT Básica 2017 se hará incorporando cuarto año básico. En el primer CMAT para cuarto básico sólo podrán participar equipos de los colegios inscritos en este CMAT Básica 2016 y de los colegios que participen en el CMAT Media 2017.



Bases del Campeonato Escolar de Matemáticas 2016 para quintos y sextos años de Enseñanza Básica.

Calendario General

CALENDARIO	CMAT	QUINTO, SEXTOS, SEPTIMOS Y OCTAVOS
FECHA	LUGAR	ACTIVIDAD
10.09.2016	USACH	INAUGURACION; PRIMER Y SEGUNDO PARTIDO DE 5º BASICO Y PRIMERA PRUEBA DE SÉPTIMO BÁSICO
24.09.2016	USACH	PRIMER Y SEGUNDO PARTIDO DE 6º BASICO Y PRIMERA PRUEBA DE OCTAVO BÁSICO
01.10.2016	USACH	TERCER Y CUARTO PARTIDO DE 5º BASICO Y SEGUNDA PRUEBA SÉPTIMO BÁSICO
15.10.2016	USACH	TERCER Y CUARTO PARTIDO DE 6º BÁSICO Y SEGUNDA PRUEBA DE OCTAVO BÁSICO
22.10.2016	USACH	5º Y 6º SEGUNDA FASE (32 MEJORES DE CADA NIVEL), TERCERA PRUEBA DE SEPTIMO Y OCTAVO BÁSICO
05.11.2016	PUC	5º Y 6º OCTAVOS DE FINAL (16 MEJORES DE CADA NIVEL), CUARTA PRUEBA DE SEPTIMO Y OCTAVO BÁSICO
12.11.2016	PUC	5º Y 6º CUARTOS DE FINAL ; QUINTA PRUEBA DE SEPTIMO Y OCTAVO BÁSICO
19.11.2016	U.DE CHILE	5º Y 6º FINAL
21.11.2014	U. DE CHILE	PREMIACION