



## BASES CONCURSO DE GASTRONOMÍA

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** La inscripción será individual o en parejas.
- **Sistema de participación:** El plato se preparará en el centro. Habrá dos categorías, dulce y salado. Son dos concursos distintos, por lo que sólo se podrá participar en una de las dos categorías. Se valorará la limpieza tanto en el plato como a la hora de recoger. El puesto de trabajo de cada participante/s, deberá quedar limpio y recogido al terminar la prueba. Este último punto será obligatorio y **no abandonará nadie el lugar de trabajo hasta que no quede todo totalmente limpio y recogido**. Cada participante traerá los ingredientes y los utensilios necesarios para la elaboración de cada plato, no será necesario traer platos, cubiertos (cucharas y tenedor) ni papel de cocina. A la hora de inscribirse, deberán elegir un nombre para el plato y decir el nombre del participante/s.
- **Lugar:** Dulce se hará en el aula B11 y salado en el aula B15. (pendiente de confirmar).
- **Premios:** Los premios serán para el primer y segundo clasificado de cada categoría. El premio para cada categoría será un ticket de comida para McDonald o Burguer King.
- **Los puntos que va a valorar el jurado serán:** Presentación, Originalidad, Sabor y Limpieza de toda las zonas de trabajo usadas. En la mesa tendrán que poner un cartel con el nombre del plato. Este cartel sí podrá venir hecho de casa. Los participantes pasarán a degustar los distintos platos una vez que haya pasado el jurado y estén emitidas las puntuaciones.





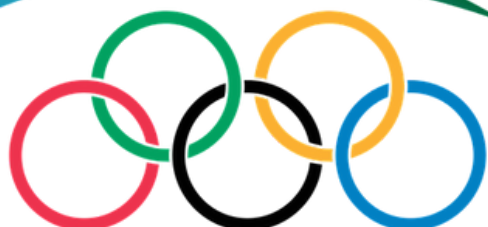
## BASES CONCURSO DE MATEMÁTICAS

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** Se realizarán en grupos de 4, ayudados de un organizador.
- **Sistemas de juego:** El sistema de juego que utilizaremos para la realización del concurso matemático, consta de 3 categorías diferentes. Se valorará el cuidado y el buen uso del material, quedando todo lo más limpio posible al finalizar la prueba.
- **Premios:** Se entregarán al final del acto los trofeos correspondientes a los ganadores de las distintas categorías.
- **Lugar:** Salón de Actos / Biblioteca

Se hará un cuadro con los diferentes tipos de juegos en los que van a participar, en este caso consta con 4 juegos diferentes:

### 1. Tangram:

- Constará de un duelo entre dos equipos (1º y 2º ESO, 3º y 4º ESO, Bachillerato y Grado Superior).
- Se anotará el tiempo de los dos grupos en formar las figuras que le correspondan.
- La duración que tendrá cada grupo para la realización de las figuras será de 12 minutos, con un máximo de 2 figuras.
- La puntuación será por distintos niveles y será de 2 puntos cada nivel, además de 2 puntos extra para el que realice la figura en el menor tiempo posible, sumando una puntuación total de 6 puntos como máximo.





## BASES CONCURSO DE MATEMÁTICAS

### 2. Torre Hanoi:

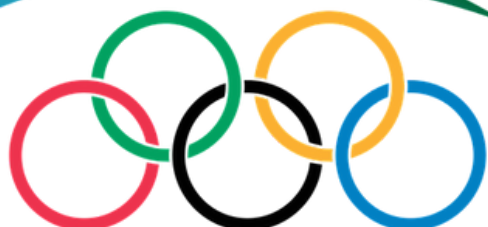
- Constará de un enfrentamiento entre dos equipos (1º y 2º ESO, 3º y 4º ESO, Bachillerato y Grado Superior).
- Se tendrá en cuenta el nivel del juego según la edad y el grupo.
- La duración será de 8 minutos máximo.
- La puntuación establecida será de 2 puntos por cada nivel que realicen, obteniendo además de 2 puntos extra para el que lo haya realizado en menor tiempo, sumando un total de 6 puntos como máximo.

### 3. Torre de madera o Jenga:

- Constará de un enfrentamiento entre dos equipos (1º y 2º ESO, 3º y 4º ESO, Bachillerato y Grado Superior).
- Aquel equipo que consiga vencer obtendrá 2 puntos. El equipo que la deje caer perderá, obteniendo 0 puntos.
- Se obligará a aquel miembro del grupo que utilice solamente una mano y la otra detrás de la espalda y se vigilará que no haya gente alrededor debido a la estabilidad de la torre.
- Deben participar todos los miembros del equipo, en rotación de turnos, es decir, cada vez deberá jugar un miembro diferente del equipo.

### 4. Problemas matemáticos:

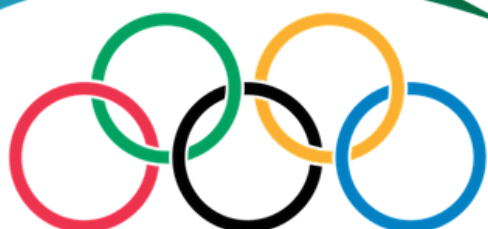
- Los grupos deben resolver cada problema que se plantee en silencio y anotar la respuesta en una plantilla que se les entregará para ello, debiendo entregarla al jurado para su valoración.
- El tiempo máximo para realizar la prueba será de 10 minutos.
- Cada problema bien resuelto se valorará con 1 punto.





## BASES FINAL LIGA FÚTBOL

- **Participantes:** Equipos finalistas y semifinalistas participantes en la Liga de Fútbol IES JOAQUÍN TURINA basada en el “FAIR PLAY”.
- **Sistema de juegos:** Se realizarán dos partidos de media hora cada uno, el primero, se jugará para decidir la tercera y cuarta posición, el segundo partido se jugará entre los dos finalistas para decidir el segundo y primer puesto. Si hubiera alguna falta de respeto o agresión a algún compañero o integrante del equipo arbitral se expulsaría temporalmente en torno a unos 5 minutos del campo de juego. En caso de que estas faltas son reiteradas en el tiempo, el partido será suspendido por culpa de ese individuo y se le cederá la victoria al contrincante, siendo irrelevante el marcador y tiempo restante. A cada equipo se les asignará por sorteo un país, al que representarán en los distintos partidos. Estos, serán España, Francia, Portugal, Inglaterra.
- **Lugar:** Pista de fútbol sala.
- **Premios:** Se les entregarán en el acto de clausura a cada jugador de los tres primeros equipos sus correspondientes medallas de oro, plata y bronce.





## BASES BALONCESTO

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** Se realizará en grupos de 3-4 personas.
- **Sistema de juegos:** El sistema que vamos a utilizar para realizar el torneo consta de partidos de los grupos compuestos con los equipos registrados en el torneo. Se jugarán partidos de 3 contra 3 a media cancha y habrá un integrante que estará de suplente y se podrá cambiar en medio del partido pidiendo el tiempo muerto reglamentario. Los partidos durarán 10 minutos. Si hubiera alguna falta de respeto o agresión a algún compañero o integrante del equipo arbitral se expulsaría temporalmente en torno a unos 5 minutos del campo de juego. En caso de que estas faltas son reiteradas en el tiempo, el partido será suspendido por culpa de ese individuo y se le cederá la victoria al contrincante, siendo irrelevante el marcador y tiempo restante.
- **Lugar:** Cancha de baloncesto del centro.
- **Premios:** Se entregarán en el acto de clausura las medallas correspondientes a los integrantes ganadores del primer, segundo y tercer puestos.

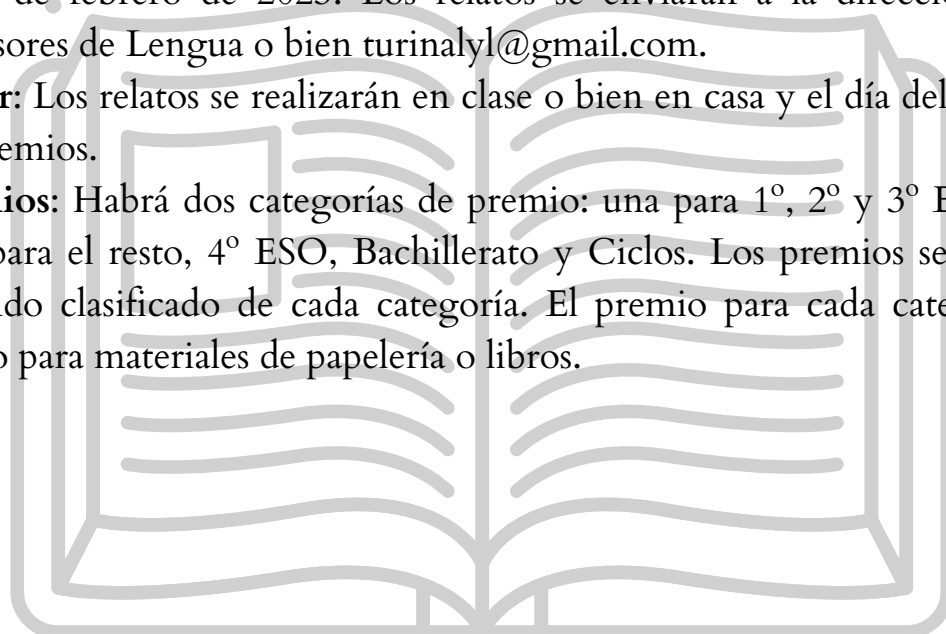






## BASES RELATOS CORTOS

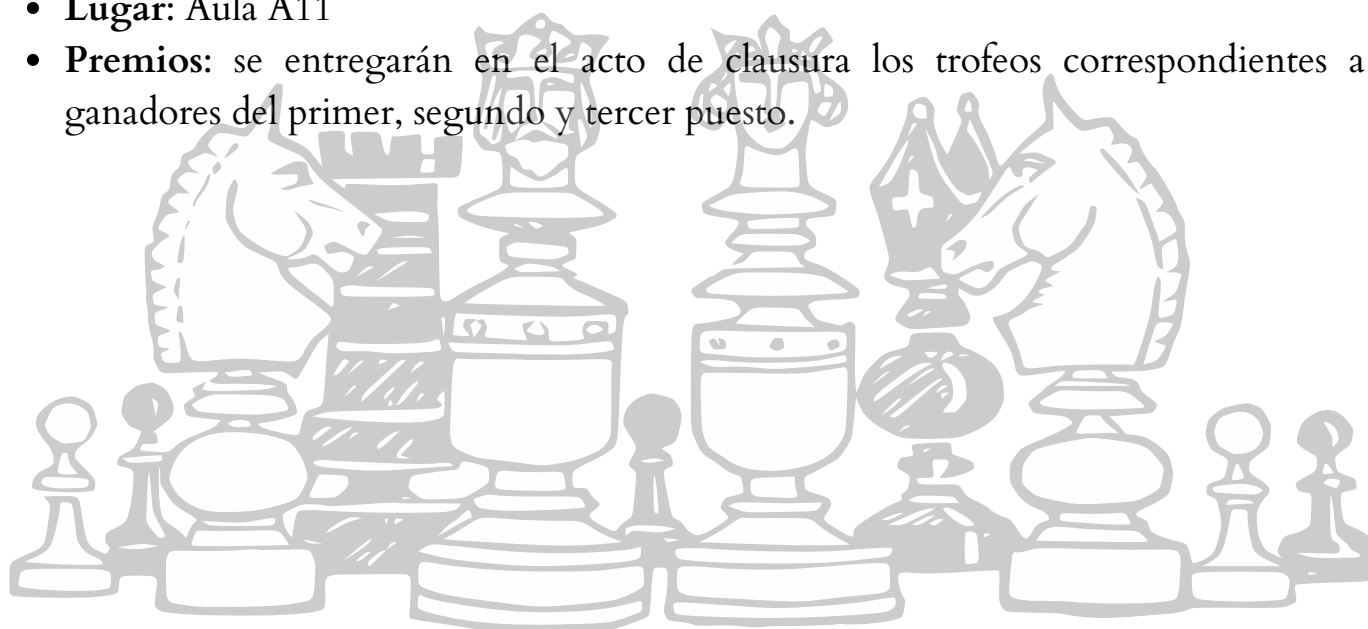
- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** La inscripción será individual. En determinados grupos se hará la actividad obligatoria en clase con el profesor.
- **Sistema de participación:** Habrá una temática, la cual es “El Amor sin límites”, ya que estamos en el mes del amor. Cada relato tendrá un máximo de 200 palabras. Debe haber una historia, con un conflicto y pocos personajes. La fecha límite de entrega será el 17 de febrero de 2023. Los relatos se enviarán a la dirección de correo de los profesores de Lengua o bien [turinaly1@gmail.com](mailto:turinaly1@gmail.com).
- **Lugar:** Los relatos se realizarán en clase o bien en casa y el día del evento sólo se darán los premios.
- **Premios:** Habrá dos categorías de premio: una para 1º, 2º y 3º ESO así como FPB y otra para el resto, 4º ESO, Bachillerato y Ciclos. Los premios serán para el primer y segundo clasificado de cada categoría. El premio para cada categoría será un ticket regalo para materiales de papelería o libros.





## BASES AJEDREZ

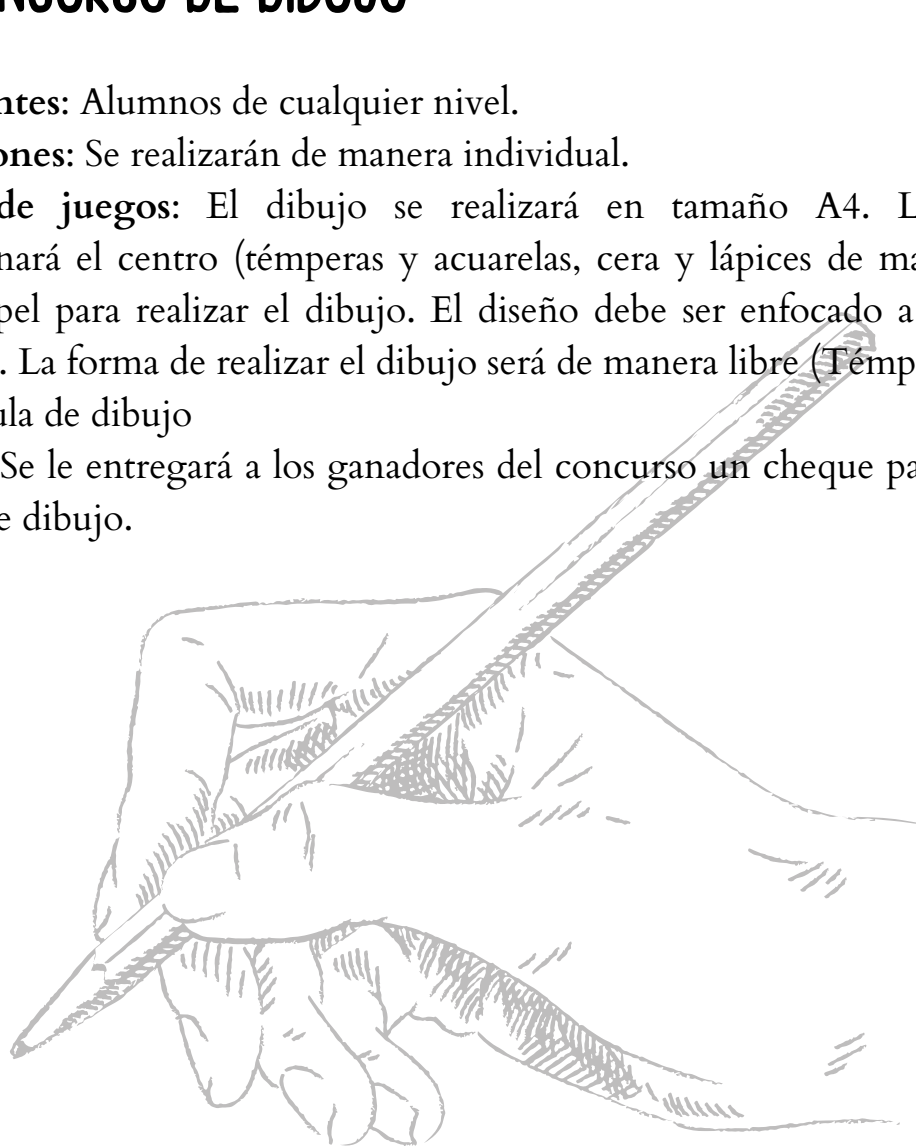
- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** se realizará de forma individual.
- **Sistema de juegos:** El sistema que vamos a utilizar para realizar el campeonato consta de 2 categorías: oro y plata. Todos los participantes van a tener la oportunidad de jugar como mínimo dos partidas. Se valorará el cuidado y el buen uso del material, quedando todo recogido al terminar la prueba.
- **Lugar:** Aula A11
- **Premios:** se entregarán en el acto de clausura los trofeos correspondientes a los ganadores del primer, segundo y tercer puesto.





## BASES CONCURSO DE DIBUJO

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** Se realizarán de manera individual.
- **Sistema de juegos:** El dibujo se realizará en tamaño A4. Los materiales los proporcionará el centro (témperas y acuarelas, cera y lápices de madera) así como el propio papel para realizar el dibujo. El diseño debe ser enfocado a la enseñanza y la educación. La forma de realizar el dibujo será de manera libre (Témperas, ceras ...)
- **Lugar:** Aula de dibujo
- **Premios:** Se le entregará a los ganadores del concurso un cheque para que lo gaste en material de dibujo.

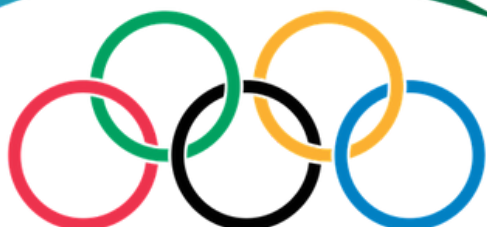
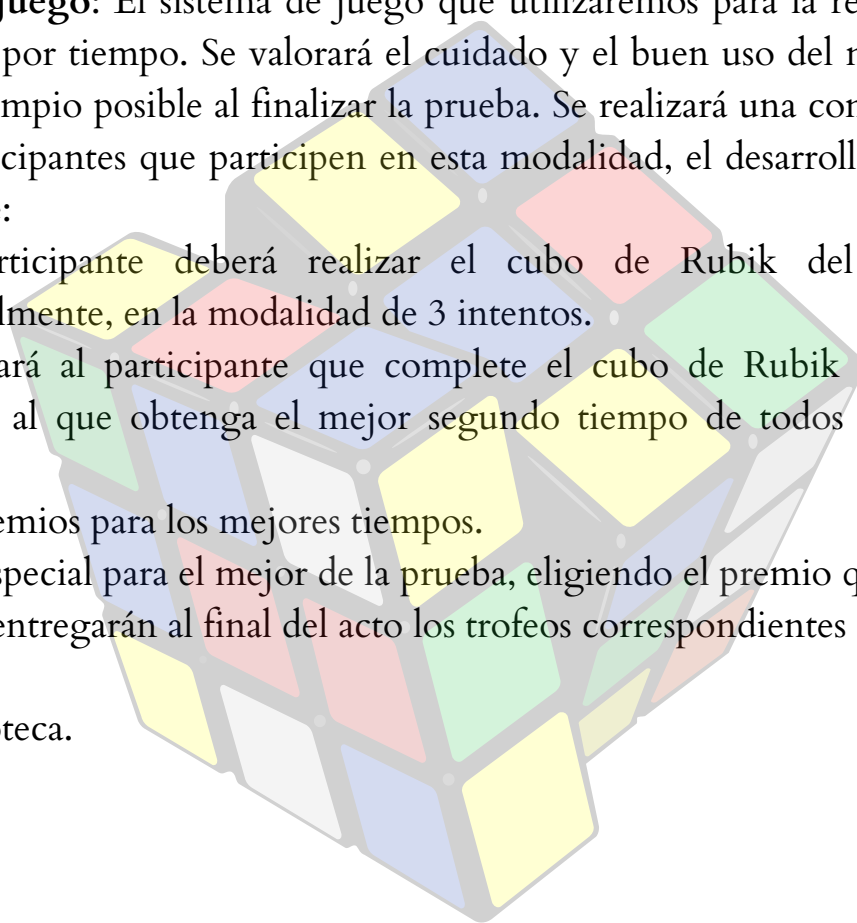






## BASES CONCURSO CUBO DE RUBIK

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Tipos de inscripciones:** Se realizan de forma individual, sin ningún tipo de categorías.
- **Sistemas de juego:** El sistema de juego que utilizaremos para la realización del cubo de rubik será por tiempo. Se valorará el cuidado y el buen uso del material, quedando todo lo más limpio posible al finalizar la prueba. Se realizará una competición entre los distintos participantes que participen en esta modalidad, el desarrollo de esta actividad es la siguiente:
  - Cada participante deberá realizar el cubo de Rubik del modelo (3x3x3) individualmente, en la modalidad de 3 intentos.
  - Se premiará al participante que complete el cubo de Rubik en menor tiempo posible y al que obtenga el mejor segundo tiempo de todos los niveles que se realicen.
  - Habrá premios para los mejores tiempos.
  - Premio especial para el mejor de la prueba, eligiendo el premio que más le guste.
- **Premios:** Se entregarán al final del acto los trofeos correspondientes a los ganadores del concurso.
- **Lugar:** Biblioteca.





## BASES YINCANA DEPORTIVA

- **Participantes:** Alumnos de cualquier nivel.
- **Inscripciones:** La inscripción será por equipos de 4 personas.
- **Sistema de participación:** Todos los juegos serán partidas de 4x4, exceptuando ping-pong que serán partidas de 1x1. Todos los grupos deberán participar en todos los juegos.

Deportes que van a formar la Ginkana: **Ping-pong, matar, gusano, frisbie** (distintas modalidades según equipos apuntados).

### 1. PING - PONG

- Por cada partido ganado se le darán 2 puntos. Si pierde, 0 puntos.
- Jugará un solo miembro del equipo. En caso de que se tengan que jugar dos partidos, se turnaran los componentes del equipo de manera que jueguen distintas personas.
- En cada partida jugará una persona distinta, es decir, no podrá repetir el mismo jugador dos partidas.
- Los partidos serán a 11 puntos.
- Los cruces de los equipos serán al azar (establecidos por la organización).

### 2. MATAR

- Dependiendo del número de inscripciones, se jugarán 1 o 2 partidos.
- El equipo que gane conseguirá 2 puntos. El que pierda, 0.
- Los cruces de los equipos serán al azar (establecidos por la organización).

### 3. FRISBIE

- Se jugará 1 partido por equipo.
- El ganador tendrá dos puntos.
- Los cruces de los equipos serán al azar (establecidos por la organización).

### 4. GUSANO

- Jugarán todos los componentes del grupo.
- Ganará el que consiga llevar el balón más veces al final de la fila en el tiempo correspondiente.
- El grupo ganador conseguirá 2 puntos.
- Los cruces de los equipos serán al azar.

