**BASES CMAT BASICA 2025-SEDE VALPARAISO**

**CUARTO, QUINTO Y SEXTO BÁSICOS**

### 1. De la Competencia

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

**1.2.-** Se invitará a participar en el CMAT para 4°, 5º y 6º básicos 2025, a los colegios que están participando en el CMAT Media y/o de séptimos y octavos básicos 2025. 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 24 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 **seis** partidos. Los equipos que tengan los mejores 8 resultados clasificarán para la fase final, tanto en cuarto, quinto como en sexto básico.

**1.5.-** Se realizará un sorteo, con los 8 equipos clasificados, para formar dos 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 el grupo A; los equipos que quedaron terceros y cuartos formaran el grupo B

**1.6.-** Los equipos integrantes de los grupos A y B, se enfrentarán entre ellos, en un solo día, y, de acuerdo con los resultados, se les ordenará como A.1, A.2, A.3, A.4; B.1, B.2, B,3 y B.4.

**1.7.-** Los equipos A.1, A.2, B.1, 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 quintos al octavo del nivel. En una sola fecha cada uno de estos equipos se enfrentará a los otros tres del grupo y se dirimirá, de esta forma, los primeros ocho lugares del Campeonato del nivel.

**1.8.-** Los criterios de desempate serán los siguientes: los resultados obtenidos en el respectivo grupo (total de puntos – diferencia de goles - mayor cantidad 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 y media antes del inicio de la fecha y proceder al desempate con el número de integrantes de la fecha.

**1.10.-** 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.-** La competencia se llevará a efecto de acuerdo con un calendario establecido y que será publicado y confirmado en nuestra página de Facebook: https://www.facebook.com/CMATChile/

### 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 estudiantes.

### 2.2.- De la Primera Fase Clasificatoria

2.2.1.- En esta etapa participan todos los equipos inscritos en el nivel**.** Cada equipo jugará seis 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.

2.2.2.3.- Por partido perdido no se asignará 0 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 (suma total de goles a favor menos goles en contra, luego de cada enfrentamiento) durante la competencia. Si dos equipos tienen el mismo puntaje y la misma diferencia de goles se clasificará el equipo que tenga mayor número de goles.

2.2.4.- Para el caso de que un equipo no se presente, se aplicará *“Walkover” o “triunfo 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 45 minutos. Situaciones excepcionales, cómo atrasos justificados, serán resueltas por el equipo académico.

2.2.5.- Una vez realizados los seis partidos de todos los equipos inscritos, clasificarán a la siguiente fase todos los equipos cuya clasificación se encuentre entre los mejores 8 en cuarto, quinto y sexto básico.

2.2.6.- Los equipos clasificados podrán incorporar tres integrantes 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 segunda fase clasificatoria. En el caso de que un equipo incorpore estudiantes que no hayan participado de la fase anterior, será objeto de la pérdida de todos los puntos ganados en la respectiva fecha, esto es, quedará como cuarto de su grupo. Si lo anterior fuese detectado en alguna fecha posterior, dicho equipo terminará en el lugar 8 de la competencia.

2.2.8.- Los 8 equipos clasificados se enfrentarán, por el sistema de grupos descrito, hasta dirimir los 8 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 8 preguntas (4 para cada equipo) 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.

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 (sea este celular, reloj inteligente, calculadora, etc.)***

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 ser descubierto.

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 o por otro medio objetivo.

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 con 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 cronometro 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 debe responder de inmediato 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 escribir su respuesta. Si la respuesta del segundo integrante es incorrecta se señalará que es incorrecta y el equipo habrá perdido su oportunidad. Si la respuesta es correcta, se le pedirá **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 en esta segunda instancia la respuesta es incorrecta, entonces el árbitro invitará a un integrante del equipo contrario (cualquiera) a **desarrollar** el ejercicio en la pizarra. Se le pedirá primero la respuesta. Si la respuesta es incorrecta, habrá perdido la ocasión. Si la respuesta es correcta, deberá desarrollar el ejercicio en la pizarra. Sí el desarrollo es correcto se le anotarán dos puntos al equipo. Sí la respuesta es incorrecta o si el desarrollo es incorrecto el alumno vuelve a su lugar, no se asigna puntaje, 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, 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 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

Sí, eventualmente, hubiera dos equipos que empaten, luego de aplicar las diversas formas de desempate, para efectos de quedar incluidos en la fase siguiente, se citará a ambos equipos en la fecha siguiente con una hora y media de anticipación para hacer el desempate. Si uno de los equipos se atrasa 15 minutos, sin justificación, 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 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 integrantes 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.

3.3.6.- El resultado del desempate será inapelable.

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

**4. De la fase final**

4.1. Los mejores 8 equipos resultantes de la fase clasificatoria se enfrentarán según el esquema ya descrito en 1.4-1.12

### 5. De la Premiación

5.1.- 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 octavo, 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 sede del Instituto de Matemática de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso; Blanco Viel 596, Cerro Barón, Valparaíso.

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 ésta.**

6.3.- Toda información relevante, además de la publicación de los resultados, estará en nuestra página de Facebook: https://www.facebook.com/CMATChile/, 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.

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 colegios y/o equipos señalados en 1.2 se hará a través del formulario XXXX hasta el 18.08.2024, en estricto orden de precedencia hasta completar los 24 equipos participantes.. 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.

7.3.- El costo de la inscripción de cada colegio será de $110.000 y se cobrará, además, $115.000 por equipo inscrito. Colegios subvencionados por el estado podrán solicitar beca de inscripción.

7.4 En general, cada colegio podrá inscribir 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.

7.5.- Dado que una de las misiones del CMAT es promover el gusto por la matemática, excepcionalmente, y caso hubiere vacantes, se podrán inscribir equipos particulares. En este caso deberán cancelar un valor de inscripción única de $150.000

7.6.- Toda la información con respecto a la inscripción de los colegios, y sus respectivos equipos estarán disponibles en nuestra página de Facebook: https://www.facebook.com/CMATChile/

Teléfono de contacto xxxxxxxx. Correo electrónico: [cmat@pucv.cl](mailto:cmat@pucv.cl)

### Calendario General

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CALENDARIO CMAT BASICA 2025** | | |
| **FECHA** | **LUGAR** | **ACTIVIDAD** |
| 23.08.2025 | IMA | INAUGURACION PRIMER, SEGUNDO, TERCER PARTIDO DE 6º BASICO. |
| 30.08.2025 | IMA | PRIMER, SEGUNDO Y TERCER PARTIDO DE 5º BASICO. |
| 27.09.2025 | IMA | PRIMER, SEGUNDO Y TERCER PARTIDO DE 4° BASICO |
| 04.10.2025 | IMA | CUARTO, QUINTO Y SEXTO PARTIDO DE 6º BÁSICO. |
| 11.10.2025 | IMA | CUARTO, QUINTO Y SEXTO PARTIDO DE 5° BASICO |
| 18.10.2025 | IMA | CUARTO, QUINTO Y SEXTO PARTIDO DE 4° BASICO |
| 25.10.2025 | IMA | 8 EQUIPOS DE CUARTO, QUINTO Y SEXTO BASICO |
| 08.11.2025 | IMA | FINAL CUARTO, QUINTO Y SEXTO BASICO |
| .11.2025 | IMA | CEREMONIA DE PREMIACION |