



# **BASES** **ANIVERSARIO**

## **CEAL 2010**

### CENTRO DE ALUMNOS 2010

Roddy Millones

Cristobal Moya

Domique Pedemonte

Lorena Herrera

Josefina Cid

### PROFESORES ASESORES:

Felipe Vásquez

Mauro Lamas

- s buenas conductas y el respeto hacia los profesores y compañeros.
- Los horario de la planificación (ver cronograma de aniversario), deben respetarse y cumplirse.
  - Se esperara un máximo de 05 minutos para comenzar una prueba si alguna alianza no se presenta dentro de ese tiempo se declara como NO PRESENTACION y tendrá puntaje en contra que asigna la prueba.
  - Los alumnos deben mantener una buena actitud durante el aniversario.
  - Las fechas en las que se piden los nombres de los jugadores con anticipación debe ser respetado el horario y fecha de entrega para esto requerimientos (tarreo, atletismo, babyfutbol, etc.), el no cumplir con la entrega de los listado a la alianza se le aplicara el reglamento y puntaje de **no presentación**, aunque el día y hora del encuentro lleguen los jugadores.
  - La fecha y hora en la que se piden las pruebas del café concert deben cumplirse en forma puntual.
  - El orden de presentación de las actividades se hará mediante un sorteo entre los jefes de alianza.
  - Los jefes de alianzas deberán entregar el día martes 31 de agosto, los nombre de los Mistery Misses y todas las presentaciones correspondientes al café concert. La ficha técnica disponible para el montaje del show de cada alianza será entregado por el Profesor Mauro Lamas. Cada alianza deberá adaptarse a la ficha dispuesta. Todo requerimiento extraordinario será solventado por cada alianza.
  - Durante la presentación no se permitirá que los concursantes se acerquen al jurado.
  - Tendrán un espacio que no se puede abandonar ej. Escenario, tarima, etc., Si llegase a ocurrir la alianza será sancionada y se le descontará 1000 puntos.
  - Los concursantes no podrán bajarse del escenario y/o del espacio asignado.
  - Los reclamos deben ser presentados por escrito y por el jefe de alianza al coordinador General.
  - La coordinación general tiene la facultad de suspender y/o anular cualquier prueba que no cumpla con lo establecido, por problemas técnicos o riesgos que implica su realización.
  - No se permite fumar ni ingresar bebidas alcohólicas, en la actividad.
  - El coordinador de la prueba debe recibir las puntuaciones del jurado y asumir su responsabilidad.
  - Recordar que el objetivo principal del aniversario es la CONVIVENCIA.
  - Las decisiones del jurado son definitivas.
  - En todas las actividades será evaluada la puntualidad en una escala de 1 al 7.
  - Los jurados que participen en el café concert serán los mismos para todas las actividades de este.
  - Se le asignará un camarín y baño a cada alianza en el cual se debe mantener en orden, limpieza y cuidado, siendo al final supervisado por el coordinador general del aniversario.
  - Todo video y audio debe ser entregado el día martes 31 de agosto, hasta las 17:00 Hrs. al Profesor Mauro Lamas, en dos copias en CD.
  - En caso de reclamos de cualquier índole, el encargado de alianza hara llegar al coordinador general en forma escrita su reclamo a mas tardar un 24 horas después de ocurrida la situación, y será el coordinador general quién tomara la decisión final.
  - Las decisiones tomadas por el coordinador general, son resolutivas y finales.



## **5 ANIVERSARIO CEAL 2010**

### **CONTEO**

<b>DÍA</b>	<b>: 31 de agosto, miércoles 01, jueves 02 de septiembre</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Patio Central</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 08:30 ó 09:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Profesor jefe de alianza y Coordinador General.</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Coordinador General.</b>

### **BASES GENERALES:**

- Se proclamará ganadora aquella alianza que tenga más alumnos en proporción a la cantidad total de personas por alianza.
- No se considerarán parte del conteo alumnos que presenten prendas como:
  - Bufandas
  - Guantes
  - Gorros
  - Zapatillas
  - Calcetas
  - Pañuelos
  - Y otros accesorios pequeños.
- Se conformaran dos filas una por alianza, y los árbitros harán el conteo, las personas que al iniciar el conteo de los árbitros no estén formadas no serán consideradas.
- El puntaje será por cada vez que haya conteo.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**FECHA** : 27 de agosto, miércoles 01, jueves 02 de septiembre  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Patio Central  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 08:30 ó 09:00 hrs.  
**RESPONSABLES** : Profesor jefe de alianza y Coordinador General.  
**ARBITRO** : Coordinador General.

**BASES GENERALES:**

- Se proclamará ganadora aquella alianza que logre realizar 03 gritos (no consecutivos, se alternara por cada un grito de alianza) alusivos a su alianzas en forma seguida y donde todos sus participantes participen con entusiasmo.
- Los gritos NO podrán repetirse de un día para otro.
- Se conformaran dos filas una por alianza, y el árbitro evaluara los gritos.
- El puntaje es por día.

**PUNTAJE:**

**GANADOR** : 1000  
**PERDEDOR** : 0  
**NO GRITAR** : -1000



## Relámpago 1 ó 2 ó 3

de agosto, miércoles 01, jueves 02 de septiembre  
Oficina DEM

**HORA DE PRESENTACIÓN** : según cronograma  
**RESPONSABLE** : Director Media

### BASES GENERALES:

- En el horario estipulado en el cronograma, cada alianza escuchará al Director de Enseñanza Media, quién dará a conocer la prueba correspondiente, delimitando el horario final de presentación y las características de la prueba.
- Toda prueba sorpresa será entregada fuera de la oficina del director de Media.
- Cada prueba sorpresa tendrá puntaje.

### PUNTAJE:

**GANADOR** : 1000  
**PERDEDOR** : 0  
**NO PRESENTACION** : -1000



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

<b>FECHA</b>	<b>: martes 31 de agosto</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Pista de atletismo (cancha de pasto)</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 09:30 ó 10:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>: Alexis Velásquez</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Alexis Velásquez ó Margot Pérez ó Heriberto Mancilla ó Jorge Araya ó Lucila Flores</b>

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá presentar 4 competidores (mixto) para la prueba de atletismo de posta de 4 \* 100, la relación de los participantes será de la siguiente manera:
  - 2 varones
  - 2 damas
  - 1 de cada nivel
  - El cuarto participante será del nivel a elección de la alianza
  - El orden de partida en la prueba será de libre disposición de las alianzas.
- El nombre de los participantes de la posta deberá ser entregado el día Lunes 30 de agosto hasta las 12:00 hrs., al profesor Alexis Velásquez.
- Las reglas de la posta son las mismas de la posta tradicional.

### **REGLAS ESPECÍFICAS:**

- Se utilizará testimonio para hacer el relevo.
- A cada equipo se le asignarán una pista (por sorteo).
- La zona de relevo será donde se realiza el cambio del testimonio.
- El contacto de relevo podrá producirse sin restricciones entre los atletas, siempre que se cumplan las condiciones de la regla.
- La carrera de relevos de 4 x 100 mts. se correrá enteramente en las pistas asignadas
- Los corredores no podrán en ningún momento traspasar su carril.
- La carrera empieza con el disparo de una pistola, o a la orden de partida, si un atleta sale antes hace una "salida nula". Dos salidas nulas suponen la descalificación.
- Gana la carrera el primer atleta cuyo torso alcanza la línea de meta.
- Si un atleta deja caer el testimonio puede recuperarlo, incluso abandonando su carril, siempre que no interrumpa a otros competidores y no reduzca la distancia.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**HORA DE PRESENTACIÓN**

**RESPONSABLE**

**PROFESOR DE APOYO TECNICO**

**ARBITRO**

**: martes 31 de agosto**

**: Pista de atletismo (Pozo de salto)**

**: 09:30 ó 10:00 hrs.**

**: Rafael Bassaure**

**: Rosa Machuca**

**: Rafael Bassaure, Omar Frtis, Rosa Machuca**

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá presentar dos competidores, por nivel (varón y dama), para la prueba de salto largo.
- Competirán entre varones y entre damas.
- Se concederán 02 saltos por participante.(no consecutivos)
- Cada salto será registrado, y el mejor salto efectuado por el participante queda registrado como mejor salto.
- El mejor registro de los participantes de cada alianza pasa a la final.
- Final: cada participante (los dos mejores registros de cada alianza) tendrá tres opciones de salto (no consecutivos), y el mejor salto quedara registrado, y será el ganador.
- Las reglas técnicas son las mismas del salto largo tradicional.
- La distancia se mide desde el final de la tabla de batida hasta la marca más cercana que deja el saltador en la arena.

### **REGLAS ESPECIFICAS:**

- El participante puede hacer dos señales en un lado de la pista de salto.
- El salto será fallido si el participante:
  - Toca el suelo más allá de la línea de impulso con cualquier parte de su cuerpo y deja una marca visible.
  - Coge impulso desde cualquier lado, delante o detrás de la línea de impulso.
  - Al caer, toca el suelo fuera de la zona de caída.
  - Cuando el saltador pisa por detrás de la tabla en el momento de dar el salto.
  - Cuando el saltador salta y se devuelve por la misma trayectoria de salto.

### **PUNTAJE:**

**GANADOR : 3000**  
**PERDEDOR : 2000**  
**NO PRESENTACION : -3000**



## Selección Candidatos a Reyes

miércoles 31 de Agosto  
Gimnasio

**HORA DE PRESENTACIÓN** : 10:00 ó 10:10 hrs.  
**RESPONSABLE** : Coordinador General ó Alexis Velásquez  
**JUEZ** : Coordinador General

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar a su pareja de candidatos a reyes.
- Cada pareja dispondrá de un máximo de cinco minutos para dar su mensaje de inauguración del aniversario y de buenas intenciones en este.
- En ambas alianzas deberán haber una intervención de ambos candidatos a reyes (candidato a rey y candidata a reina)
- Por cumplir esta prueba se dará el siguiente puntaje:

### PUNTAJE:

**PRESENTARSE** : 2000  
**NO PRESENTARSE** :-2000



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

<b>FECHA</b>	<b>: martes 31 de agosto</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Gimnasio</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 10:10 ó 11:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>: Mauro Lamas, Orlando Flores.</b>
<b>LOCUTOR</b>	<b>: Alexis Velásquez</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Mauro Lamas - Heriberto Mancilla - Sandra Guerra - Angélica Montecinos - Jorge Araya</b>

### **BASES GENERALES:**

- Se presentarán NUEVE parejas por alianza, 03 por nivel.
- Cada jefe de alianza se debe encargar de inscribir a sus parejas en la mesa de jueces.
- Por cada dos temas se eliminará una pareja de cada alianza. Luego de haber tocado cuatro temas y haber eliminado dos parejas por alianza, se tocaran cuatro temas seguidos y se eliminara a dos parejas por alianza. En la pista deberá haber nueve parejas. Se tocara un tema y se eliminará a una pareja por alianza. Al quedar cuatro parejas en la pista, se tocaran tres temas. Con estos tres temas se pretende descalificar a dos parejas (una de cada alianza), dejando en la pista a las dos parejas finalistas, quienes tendrán que bailar dos temas para que el jurado pueda tomar su decisión final.
- En caso de que el jurado no tenga la decisión final, se tocara un último tema que decidirá a la alianza ganadora.
- Si la decisión final de los jueces es un empate, ambas alianzas obtendrán el puntaje del primer lugar.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**FECHA** : martes 31 de agosto  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Cancha de pasto  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 11:00 ó 12:00 hrs.  
**RESPONSABLE** : Mauricio Díaz  
**ARBITRO** : Mauricio Díaz

**BASES GENERALES:**

- Tiempo de duración: 25 minutos por lado con 10 minutos de descanso.
- Se jugará en media cancha.
- Se jugará con nueve jugadoras en cancha.
- Será obligación que estén jugando tres jugadoras de cada nivel.
- No hay límite de cambio de jugadoras pero estos deberán ser avisados al árbitro.
- Los cambios deberán ser entre alumnos de cada nivel.
- Las decisiones tomadas por el árbitro deberán ser acatadas sin cuestionamiento y con buena disposición, en caso contrario se suspenderá el partido siendo sancionada la alianza con -3000 puntos en contra, y la alianza contraria obtendrá el puntaje de ganador. (3000 pts)
- En caso de empate se patearán 5 penales por equipo con los participantes que estaban al término del juego, si persiste el empate patearán un penal cada equipo hasta que uno erre.
- Se jugará con las reglas tradicionales del fútbol

**PUNTAJE:**

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



## LIMBO

**FECHA** : martes 31 de agosto  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : patio central  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 11:00 ó 12:00 hrs.  
**RESPONSABLE** : Jorge Araya  
**ARBITRO** : Heriberto Mancilla - Jorge Araya - Angélica Montecinos

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar 4 parejas por nivel (4 hombres y 4 mujeres).
- Los participantes se colocarán en una fila (intercalados).
- Pasarán al ritmo de la música por debajo de la barra, en caso que el participante toque la barra y/o el piso, será descalificado.
- Al término de cada vuelta, la barra irá disminuyendo su altura.
- Ganará la alianza que logre completar las vueltas exitosamente.

### PUNTAJE:

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



## TARREO

<b>DÍA</b>	<b>: martes 31 de agosto.</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Laboratorio de computación.</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 11:00 ó 12:30 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Felipe Vásquez ó José Montero</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Felipe Vásquez ó José Montero</b>

### BASES GENERALES:

- Cada alianza debe presentar 09 jugadores (Gammers), tres por nivel (varones o damas a elección).
- El juego a competir será: Counter ó Strike
- No se permitirá el uso de ningún tipo de clave o truco (cheat), el jugador que incurra en esta falta eliminara a todo su equipo, y se dará por ganador al equipo rival, y su puntaje será el equivalente a la no presentación.
- Las modalidades de juego serán:
  - Rescatar rehenes
  - Ultimo hombre en pie.
  - Plantar bomba
- La modalidad del juego elegido será informada al momento de comenzar el tarreo y cada vez que se inicie un nuevo juego.
- En el laboratorio de computación al momento del tarreo, solo se permitirán:
  - Los jugadores (Gammers).
  - Un delegado por alianza, el que deberá estar en silencio.
  - Profesores del Departamento de informática.
- Se utilizaran los computadores del laboratorio de computación.
- Los jugadores no podrán traer ni instalar ningún tipo de archivo.
- La asignación de los computadores para el juego será definida por el profesor encargado, solo minutos antes de comenzar el tarreo.
- El sector de juego será sorteado antes de comenzar el Tarreo
- Cada equipo tendrá 09 computadores asignados, si uno de estos falla, el equipo tendrá que seguir con menos computadores.
- La lista de los jugadores deberá ser entregada a mas tardar 10 minutos antes del Tarreo



<b>FECHA</b>	<b>: martes 31 de agosto (partidos 1, 2 y 3)</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Canchas Techadas</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Partido 1 y 2 de 12:00 ó 12:45 Partido 3 (III medios v/s IV medio) de 12:45 ó 13:30</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>: Alexis Velásquez</b>
<b>MESA CONTROL</b>	<b>: Alexis Velásquez</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Externos</b>

**BASES GENERALES:**

- Cada alianza debe presentar 3 equipos, 1 por nivel.
  - 7° v/s 8°
  - I° v/s II°
  - III° v/s IV°
- Los equipos se integrarán con un mínimo de 5 alumnos.
- El partido podrá iniciar con un mínimo de 4 jugadores.
- La nomina de alumnos que participaran por equipo deberá ser entregada el día martes 31 de agosto, hasta las 09:00 hrs. al profesor Alexis Velásquez.
- Se podrán realizar los cambios que deseen, avisándole previamente al árbitro del partido.
- Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nomina.
- No podrán jugar persona que no hayan sido previamente inscritas al día.
- Los partidos se jugaran con las reglas globales de Baby fútbol.
- Los partido duraran 20 minutos por lado con un descanso de 05 minutos
- En caso de empate definición a penales.
- El puntaje que será dado por partido será:

**PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>

## PRO CUADRADO

<b>DÍA</b>	<b>: martes 31 de agosto</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Patio central</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 14:00 ó 14:30 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Omar Fritis</b>
<b>JURADO</b>	<b>: Omar Fritis ó María Teresa Vidal</b>

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá ingresar el mayor número de personas dentro de un cuadrado marcado en el suelo, de aproximadamente 1 metro cuadrado.
- Este número de personas será contabilizado por el juez.
- Tendrán que estar dentro del cuadrado el número final de personas a lo menos 30 segundos.
- Alrededor deben haber colchonetas por seguridad.

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



miércoles 31 de agosto

**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Oficina DEM  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 14:30 ó 15:35 hrs.  
**RESPONSABLES** : DEM  
**JURADO** : Mario Cailly - Director de Media

**BASES GENERALES:**

- El responsable de la prueba esconderá en forma secreta 10 banderas dentro del colegio, la alianza que logre juntar mayor número de estas banderas durante el tiempo estipulado será la ganadora.
- Si ambas alianzas logran el mismo número de banderas se repartirán 3000 puntos para cada una.
- El equipo que primero tome una bandera se quedara con ella.
- Si existiese alguna controversia es el jurado quien tomara la decisión final.

**PUNTAJE:**

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



## PALETA (VARONES ó DAMAS)

viernes 31 de agosto

Estadio Central

**HORA DE PRESENTACIÓN** : Partido 1, 2, y 3  
**RESPONSABLE** : Omar Fritis  
**ARBITRO** : Omar Fritis ó Rafael Basaure ó Jorge Araya

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar un participante por nivel (dama o varón)
- Todo partido llevara puntaje.
- Las reglas técnicas serán las mismas del tenis de mesa tradicional.

### REGLAS:

- Los partidos se jugaran al mejor de 03 sets, de 21 puntos cada unos.
- Los partidos serán arbitrados por los profesores colaboradores.
- Se llamara a los jugadores a viva voz dos veces en cada mesa y se esperara hasta 03 minutos desde el ultimo llamado, en caso que el jugador no se presente, se le dará el partido por perdido y el otro jugador se llevara el punto como ganador, en caso que ninguno de los dos jugadores se presenten a ambos jugadores se les declarar como partido perdido y tendrán puntaje en contra por no presentación.
- Antes de cada partido se sorteara el lugar en el cual deseen partir jugando y el jugador que comienza sacando con moneda al aire. (Cara y sello)
- Cada jugador deberá traer su paleta, la cual debe cumplir con los siguientes requisitos:
  - Debe tener porosidades por ambos lados (no pura madera)
  - Tamaño normal (ni más grande ni pequeña que las paletas tradicionales para el juego)
- Las reglas de juego son las mismas del tenis de mesa tradicional.
- El saque es cruzado, y debe cumplir las siguientes características:
  - Se debe tener la pelota en la palma de la mano y con la mano extendida se debe tirar al aire.
  - Al momento de tirarla al aire, se le debe pegar con la paleta, al mismo tiempo que se saca la mano con la cual tiro la pelota al aire.
  - Todo este proceso debe ser detrás de la línea final de la mesa.
- En caso que el jugador que saca no cumpla con esta norma, primero tendrá una amonestación verbal, y el punto se repite en caso que vuelva a incurrir en la falta se le dará el punto al jugador rival.
- En caso que el marcador del partido este 20 a 20 se deberá jugar, hasta que uno de los dos jugadores tenga una diferencia de dos puntos, y el saque será alternado.
- Cuándo un jugador tenga su paleta en mesa el partido se parara hasta 3 segundos después que haya levantado su paleta, las razones para poner una paleta en mesa deben ser justificadas (cordón desabrochado, pelota trizada, malla muy alta o muy baja, dolor físico, etc.)



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

- Un jugador que durante el campeonato se comporte en forma agresiva o grosera, será expulsado del campeonato, se entiende por actitudes groseras y agresivas:
  - Tirar la pelota para golpear al otro jugador
  - Insultar
  - Reclamar toda decisión de los árbitros
  - Molestar con sonidos o burlas al rival
  - Inducir en forma intencional a engaños
  - Amenazar al rival
  - Pisar la pelota en forma intencional
  - Hacer gestos o movimientos molestos mientras la pelota esta en juego.
  - Etc.
- 
- El jugador que incurra en esta falta será declarado perdedor y se le dará el puntaje de no presentación.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



**rtes 31 de Agosto (todos los partidos)**

**ncha de tenis**

**HORA DE PRESENTACIÓN : Partido 1: 7° - 8° (14:00 ó 14:30)**

**Partido 2: I°- II°. (14:30 ó 15:00)**

**Partido 3: III° - IV° (15:00 - 15:35)**

**RESPONSABLE : Daniela Quevedo**

**ARBITRO : Profesor de tenis**

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá presenta un participantes por nivel (dama ó varón)
- Todo partido llevara puntaje.
- Las reglas técnicas serán las mismas del tenis tradicional.

### **REGLAS:**

- Los partidos se jugaran al mejor de 01 ñSetö.
- Los partidos serán arbitrados por los profesores colaboradores.
- Antes de cada partido se sorteara el lugar en el cual deseen partir jugando y el jugador que comienza sacando con moneda al aire. (Cara y sello)
  - Cada jugador deberá traer su raqueta de tenis.
- Las reglas de juego son las mismas del õtenis tradicionalö.

### **DE LAS MEDIDAS DE DISCIPLINA:**

- Un jugador que durante el campeonato se comporte en forma agresiva o grosera, será expulsado del campeonato, se entiende por actitudes groseras y agresivas:
  - Insultar
  - Reclamar toda decisión de los árbitros
  - Inducir en forma intencional a engaños
  - Etc.
- El jugador que incurra en esta falta será declarado perdedor y se le dará el puntaje de no presentación.

### **PUNTAJE:**

**GANADOR : 3000**

**PERDEDOR : 2000**

**NO PRESENTACION : -3000**



**FECHA** : miércoles 01 de septiembre  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Cancha de pasto  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 09:00 ó 09:30 hrs.  
**RESPONSABLE** : Jorge Araya ó Alexis Velásquez  
**ARBITRO** : Rafael Bassaure - Jorge Araya - Lucila Flores

**BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá confeccionar, un mini auto de carrera, con los materiales que estime necesarios. La confección se iniciará y terminará donde cada alianza estime conveniente.
- En caso de necesitar soldar, cada alianza podrá solicitar el apoyo de uno de los auxiliares del colegio expertos en soldaduras.
- No se pueden utilizar el carro del año anterior, ni partes utilizadas en otros carros.
- **El carro debe ser 100% nuevo**
- Ambas alianzas deberán presentar su carro al encargado de la prueba para verificar que las reglas anteriores se cumplan, a lo menos 10 minutos antes de la prueba.
- Los carritos no deben tener ningún tipo de tracción externa, solo se deberán mover con tracción humano.
- El carrito, creado por ambas alianzas, deberá ser conducido por un alumno por la pista de atletismo de nuestro colegio.
- Para empujar el carrito, cada alianza debe presentar 2 alumnos por nivel y 2 a elección.
- Los alumnos que empujan el carrito, lo harán por turnos en intervalos de 100 metros. Y no podrán repetirse.
- El orden o distribución de cada alumno, lo elegirá cada alianza.
- El conductor del carrito podrá ser cualquier miembro de la alianza, el que deberá utilizar como mínimo un casco y si desea podrá utilizar otros elementos de seguridad.
- Ganará la alianza que llegue primero a la meta (2 vueltas a la pista).
- En el caso que el auto tenga fallas técnicas, se rompa, o se dañe, la alianza deberá igualmente llegar a la meta para poder recibir su puntaje correspondiente. En caso que no llegue a la meta la alianza recibirá puntaje de no presentación (-3000)

**PUNTAJE:**

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

<b>FECHA</b>	<b>: miércoles 01 de septiembre</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Cancha de pasto</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 09:30 ó 10:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>: Heriberto Mancilla</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Mario Cailly - Omar Fritis - Heriberto Mancilla -Rafael Bassaure - Jorge Araya - Lucila Flores - Margot Pérez - María Teresa</b>

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá presentar 15 jugadores, 5 de cada nivel (damas o varones)
- Estos jugadores se pondrán a los largo de la cancha de atletismo, separados uno de otro por una cantidad de metro que permita abarcar todo el largo de la cancha de futbol.
- La cantidad de metros separados de cada jugador la darán los jueces.
- El jugador que esta al inicio de la pista de atletismo tomara un huevo y lo lanzara a su compañero más próximo, este deberá capturarlo en el aire, y una vez que logre atrapararlo sin que se rompa, lo tirara al próximo compañero más cercano, y así sucesivamente hasta completar los 15 jugadores, el último de los jugadores tomara el huevo y lo meterá en una canasta.
- La alianza que logre introducir más huevo en la canasta será la ganadora, en caso de empate se entregara el puntaje de ganador a cada alianza (3000 para cada alianza)
- Si el huevo se rompe en algunos de los lanzamientos, el primer jugador tomara otro huevo e iniciará nuevamente con los lanzamientos.
- Solo se podrá lanzar de un huevo a la vez, esto quiere decir que si que el primero jugador solo podrá iniciar el lanzamiento de un nuevo huevo, cuando el huevo anterior este quebrado o haya llegado a la canasta final.
- Habrá un tiempo limitado que no se podrá exceder.
- Los jugadores tendrán un espacio limitado para el juego, donde deberán recibir su huevo y lanzarlo y no podrán salir de este sector, en caso contrario el huevo lanzado quedara como nulo y no será considerado en el recuento final.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



**FECHA** : miércoles 01 de septiembre  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Techado  
**HORA DE PRESENTACIÓN** :

**Damas:**

**Partido 1:** 7° - 8° (09:30 ó 10:20) (techado)  
**Partido 2:** I° - II°. (09:30 ó 10:20) (techado)  
**Partido 3:** III° - IV° (09:30 ó 10:20) (gimnasio)

**Varones:**

**Partido 1:** 7° - 8° (10:30 ó 11:20) (techado)  
**Partido 2:** I° - II°. (10:30 ó 11:20) (techado)  
**Partido 3:** III° - IV° (10:30 ó 11:20) (gimnasio)

**RESPONSABLE** : Rosa Machuca  
**ARBITRO** : Rosa Machuca ó Luis Fernández ó Alexis Velásquez

**BASES GENERALES:**

- Se jugaran 04 tiempos de 10 minutos cada uno, con un descanso de 05 minutos, los partidos de 7° a II medio
- Se podrán pedir dos minutos (tiempo fuera) por cuartos.
- Se aplicara las reglas tradicionales de basquetbol

**PUNTAJE:**

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



**viércoles 01 de septiembre**

**Cancha de pasto**

**HORA DE PRESENTACIÓN : 11:30 ó 12:00 hrs.**

**RESPONSABLES : Alexis Velásquez**

**ARBITROS : Alexis Velásquez - Omar Fritis - Heriberto Mancilla**

**BASES GENERALES:**

- Se deberán presentar 15 alumnos por alianza (5 alumnos por nivel)
- La competencia empieza en la mitad de cancha de pasto. Al silbato el alumno empieza a girar alrededor de un palo con el dedo el extremo superior (doce giros), cuando termina los giros corre hasta donde está el balón para patearlo hacia el arco, gana la alianza que convierta más goles.
- Tiempo de espera, para comenzar la prueba: tres minutos.
- Si hay empate cada alianza deberá tirar de un penal (un jugador por nivel) hasta que uno erre.
- Desde que el competidor termina de dar las doce vueltas y hasta el momento de patear el balón no podrá pasar más de 10 segundos, en caso contrario se considera penal errado.

**PUNTAJE:**

**GANADOR : 2000**  
**PERDEDOR : 1000**  
**NO PRESENTACION : -2000**

## QUEMADAS



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**viércoles 01 de septiembre**  
**multicancha**

**HORA DE PRESENTACIÓN** : 12:00 ó 13:00 hrs.  
**RESPONSABLES** : Rosa Machuca  
**ARBITROS** : Rosa Machuca - Alexis Velásquez

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentarse con 6 alumnos por nivel.
- Cada participante tendrá una vida y el embajador tendrá dos vidas de las cuales puede regalar solo una.
- El juego consiste en que se debe quemar al adversario con un balón, si el balón golpea a un compañero del equipo contrario y cae al suelo este quedará automáticamente quemado y se ubicará al lado de su embajador. Si el balón golpea a dos compañeros o mas y este cae al suelo todos están quemados.
- Si el balón golpea a un compañero y otro de su equipo sostiene el balón sin que caiga le salvara la vida, gana el equipo que logre quemar a todos sus adversarios.

### PUNTAJE:

**GANADOR** : 3000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -3000



**viércoles 01 de septiembre  
Gimnasio**

<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 14:00 ó 15:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Mauro Lamas</b>
<b>APOYO TECNICO</b>	<b>: Orlando Flores</b>
<b>MANEJO DE COMPUTADOR</b>	<b>: Omar Fritis</b>
<b>ARBITROS</b>	<b>: Margot Pérez - Angélica Montecinos ó Hailin Ho ó Jorge Araya ó Maria Teresa</b>
<b>ANIMADOR</b>	<b>: Mauro Lamas</b>

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza debe presentar 15 competidores (5 por nivel)
- Abra un circuito de 10 fases, el equipo que llegue con más representantes al final (meta), será el ganador.
- Cada equipo deberá tener un capitán de equipo.
- Cada alianza elegirá un número de la proyección.
- Antes de realizar la selección del número para la respectiva pregunta, el capitán de cada equipo indicara quien lo hará y el mismo competidor deberá responderla o realizar el desafío.
- Si la pregunta es bien respondida, o se logra el desafío todos los integrantes del equipo pasan a la siguiente fase. (1-2-3-4-í -10-meta)
- Si la respuesta es mal respondida o no se logra el desafío, el participante que eligió el número y era el encargado de responderla, será eliminado y deberá dejar la competencia, y el equipo se mantiene en el mismo lugar.
- Se sorteara con cara y sello el equipo que comienza con las preguntas.
- Dentro del circuito de 10 fases abran cuatro tipo de preguntas y desafíos:
  - Frases de películas.
  - Adivine la canción y quien la canta.
  - Cultura general y conocimientos específicos.
  - Desafíos con tiempo.
- Si ningún equipo llega al final (meta) el equipo que logro avanzar más en las fases será el ganador.
- En caso que ambos equipo lleguen al mismo nivel, el equipo que tenga mas jugadores participantes será la ganadora.
- Cada equipo tendrá 10 segundos para responder las preguntas de cultura.
- En caso de empate, se leerá a los participantes en juego de ambos equipos una pregunta para desempatar, el equipo que la responda en forma correcta en menos tiempo será el ganador.
- La pruebas de desafío, serán:
  - Individuales
  - Todo el equipo
  - Toda la alianza.
- En cada prueba desafío se indicara la modalidad de participación y el tiempo, lo solicitado deberá ser entregado en el cuadro de control.



equipo, debe volver también todo el equipo que en ese el desafío solicitado no será recibido hasta que llegue la

totalidad del equipo que participa.

- La alianza o el equipo que respondió la pregunta se dará por mal contestado y el jugador que en ese momento está en competencia quedara eliminado.
- Para las preguntas de frases de películas, el participante debe decir:
  - El nombre completo de la película (su título), y/o especificar la parte , ejemplo:
    - superman I, superman II, superman III
- Y debe decir:
  - El actor (el nombre verdadero)
  - O el nombre del personaje.
    - **Ejemplo: ¿no hay lugar como el hogar?**
    - **Y la respuesta correcta seria:**
      - **El Mago de Oz, Doroty, ó**
      - **El Mago de Oz, Judy Garland**
- Las preguntas de música, el participante después de 1 a 4 segundos de escuchar una canción, deberá decir que tema es, y quien lo canta.
- La canción podrá ser repetida una vez
  - Ejemplo:
    - Se escucha el fragmento de la canción:
      - El baile de los que sobran.
      - Los prisioneros.

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 4000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -4000</b>



## FÚTBOL MASCULINO

<b>FECHA</b>	<b>: jueves 02 de septiembre</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Cancha de pasto</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 09:15 hrs.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>: Alexis Velásquez</b>
<b>ARBITRO</b>	<b>: Externos</b>

### BASES GENERALES:

- Se jugará en cancha completa.
- Será obligación que estén jugando tres jugadores de cada nivel y dos a libre elección.
- Se jugaran dos tiempos de 30 min. Cada uno y cinco minutos de descanso.
- No hay límite de cambio de jugadores pero estos deberán ser avisados al árbitro.
- Los cambios deberán ser entre alumnos de cada nivel.
- Las decisiones tomadas por el árbitro deberán ser acatadas sin cuestionamiento y con buena disposición, en caso contrario se suspenderá el partido siendo sancionada la alianza con -4000 puntos en contra, y la alianza contraria obtendrá el puntaje de ganador. (4000 pts)
- En caso de empate se patearan 5 penales por equipo con los participantes que estaban al término del juego, si persiste el empate patearan un penal cada equipo hasta que uno erre.
- Se jugará con las reglas tradicionales del fútbol.
- Los jugadores deben estar vestidos con la indumentaria del futbol:
  - Zapatos de futbol
  - Canilleras (obligatorias)
  - Short
  - Polera manga corta (del mismo color)
  - No se aceptaran jugadores con zapatillas, bermudas, pantalones largo, etc.
  - En caso contrario ese jugador no podrá participar.
- **Cada equipo deberá tener un Director Técnico (DT), el cual debe ser profesor del colegio, y es él quien entregara la nominas de los equipos en forma escrita, 10 minutos antes de comenzar el juego, y es el encargado de realizar los sustituciones.**

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 4000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -4000</b>



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

**FECHA** : jueves 02 de septiembre  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : auditorio 1  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 09:00 hrs.  
**RESPONSABLE** : Mauricio Cubillos ó Isabel Román  
**ARBITRO** : Mauricio Cubillos ó Isabel Román (según resultados de consola)

### **BASES GENERALES:**

- Serán 6 participantes (3 por alianza con un mínimo de un participante por nivel).
- Se jugara batalla de bandas
- Se jugara de la siguiente forma:
  - Cada participante jugara un total de tres veces, su puntaje final será el puntaje más alto que haya obtenido en uno de sus juegos al finalizar los tres juegos.
  - Los dos jugadores que obtenga los mejores puntajes de cada alianza, al finalizar las tres rondas de cada uno, jugaran tres rondas finales para definir al ganador de la actividad.
- La versión del juego será sorteada con un capitán de equipo por alianza.
- El orden de participación será sorteado.
- Cada equipo deberá traer su guitarra.
- Se jugara en consola Play Station o Wii (según disponibilidad)

### **PUNTAJE:**

**GANADOR** : 4000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -4000



**FECHA** : jueves 02 de septiembre  
**LUGAR DE PRESENTACIÓN** : Gimnasio  
**HORA DE PRESENTACIÓN** : 10:30 hrs. ó 11:00 hrs.  
**RESPONSABLE** : Margot Pérez  
**ARBITRO** : Margot Pérez - María Teresa - Hailin Ho - Jorge Araya

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá presentar 15 jugadores
- 05 por nivel
- Los 15 jugadores deberán estar en fila
- El orden de la fila lo define cada alianza, pero deberá ser alternado entre damas y varones (no puede haber dos personas del mismo sexo juntas).
- Al inicio del concurso, deberán cada alianza pasar de un objeto de boca en boca con las manos detrás de la espalda, uno a la vez, al llegar el objeto al último participante, este deberá con la boca depositarlo en un plato, cuando llegue el primer objeto al último participante comienzan con el segundo objeto, y así sucesivamente, el que logre pasar más objetos en menos tiempo gana
- Si el objeto cae deberán partir de nuevo, desde el primer jugador.
- No se puede utilizar las manos, por tal razón estas serán amarradas a la espalda.
- No se puede utilizar el mentón u otra parte de la cara, solamente la boca, en caso contrario el objeto no será contabilizado.

### **PUNTAJE:**

**GANADOR** : 4000  
**PERDEDOR** : 2000  
**NO PRESENTACION** : -4000

## MAS ROPA (BAILANDO)

<b>DÍA</b>	<b>: jueves 02 de septiembre</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Gimnasio</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 11:00 ó 11:20 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Mario Cailly</b>
<b>JURADO</b>	<b>: Mario Cailly - Omar Fritis - Heriberto Mancilla - Margot Pérez</b>

### BASES GENERALES:

- Cada alianza debe presentar 1 pareja (hombre y mujer). Tendrán que estar vestidos solo con un short y una polera.
- La ropa deberá ser traída por cada alianza. Podrán ser utilizadas cualquier tipo de prenda (bufanda, guantes, chaqueta, calcetas, polera, pantalones, etc)
- Cada pareja ubicada en el escenario tendrá que comenzar a bailar simultáneamente, hasta que pare la música. Cuando la música pare la alianza tendrá que ayudar a ponerle más ropa a cada pareja, sólo podrán hacerlo hasta que comience nuevamente la música, en donde las parejas deberán volver a bailar, y así sucesivamente hasta que el jurado lo indique.
- Luego, cuando el jurado indique el termino de la prueba se procederá a contar la cantidad de ropa en cada pareja por alianza.
- Si una alianza sigue poniendo ropa cuando ya comenzó la música, se les descontara 5 prendas en el recuento final.
- Solo podrán tener como máximo doce personas, 4 por nivel para ayudar a vestir.
- Se podrá poner un máximo de 5 pares de guantes y 5 bufandas.

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 1000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -2000</b>

## RA DE LAGARTIJA

<b>FECHA</b>	<b>: jueves 02 de septiembre</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Gimnasio</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 11:20 ó 12:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Jorge Araya</b>
<b>JURADO</b>	<b>: Margot Pérez - María Teresa - Hailin Ho - Jorge Araya</b>

### BASES GENERALES:

- Cada equipo deberá presentar seis participantes, 2 por nivel.
- Cada equipo deberá traer una patineta.
- Se realizará una carrera con relevos, donde cada competidor irá de ñguatitaö sobre la patineta, y utilizando como impulso sus manos.
- Cuando un competidor llegue donde su relevo, deberá pasarle la patineta, y el participante que sigue deberá usar la misma patineta.
- Esta prohibido utilizar las piernas de impulso, por tal razón estas estarán amarradas.
- El equipo que logre terminar primero la carrera con todos sus participantes gana.
- Puede ordenar sus participantes en el orden que la alianza quiera.

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 1000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -2000</b>

## CUERDA EN EL BARRO

<b>DÍA</b>	<b>: jueves 02 de septiembre.</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Cancha de atletismo</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 12:00 ó 13:00 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Rafael Bassaure</b>
<b>JURADO</b>	<b>: Rafael Bassaure - Jorge Araya - Lucila Flores</b>

### BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar 12 alumnos, 4 por nivel
- Cada equipo tomará el cordel distribuido a lo largo de su sector, al silbato empiezan a tirar.
- El cordel tendrá una marca en la mitad de su longitud para distribuir a cada alianza.
- La alianza ganadora será aquella que logre arrastrar a todos los participantes de la otra alianza a la posa de barro.
- Ningún competidor podrá entrar en contacto con objeto o persona ajena a la prueba, sólo tendrá contacto con el piso y la cuerda sin poder estar enrollado o amarrado a esta última. Si ningún equipo logra el objetivo, se debe realizar nuevamente la prueba hasta que exista un ganador.
- El equipo perdedor deberá pasar con todos sus participantes caminando por el barro, si el equipo perdedor no lo hace, se le aplicara puntaje de NO PRESENTACION.

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>

## ONA DE HIERRO

<b>DÍA</b>	<b>: jueves 02 de septiembre.</b>
<b>LUGAR DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: Cancha de atletismo</b>
<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<b>: 14:30 ó 15:35 hrs.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>: Alexis Velásquez.</b>
<b>JURADO</b>	<b>: Mario Cailly - Omar Fritis - Heriberto Mancilla - Margot Pérez</b>

### BASES GENERALES:

- Cada equipo deberá presentar 2 participantes por nivel (1 dama y un varón)
- Se realizaran pruebas de fuerza y resistencia, las cuales serán indicadas al momento de la prueba.
- Ganara la alianza que obtenga la mayor cantidad de pruebas

### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>: 3000</b>
<b>PERDEDOR</b>	<b>: 2000</b>
<b>NO PRESENTACION</b>	<b>: -3000</b>



## CAFÉ CONCERT 2010

**viércoles 01 de septiembre**  
**gimnasio**

**HORA DE PRESENTACIÓN** : 19:00 ó 22:00 Hrs.  
**RESPONSABLE** : Mauro Lamas  
**JURADO** : 3 jurados externos.  
**ANIMADOR OFICIAL** : Gabriel Toncoso.

### BASES GENERALES

- Las escenografías deben ser de fácil y rápida movilidad.
- No se permitirá participantes de un año anterior en pruebas como: Mister y Miss y que ya haya participado, ejemplo una Miss pierna del año 2009 no puede participar en la misma prueba en el 2010.
- Tampoco se podrán repetir participantes en las pruebas antes mencionadas. Ejemplo: un mister que no podrá ser mister piernas.
- Cualquier persona que participe en más de una actividad del café concert, lo podrá hacer sólo en caso de que no atrase el horario del show, con excusas de cambio de vestuario y/o maquillaje, etc. Si llegase a ocurrir la alianza será sancionada con el puntaje de no presentación.
- El orden de presentación de las actividades se hará mediante un sorteo entre los jefes de alianza.
- Los jefes de alianzas deberán entregar el día lunes 31 de agosto, los nombres de los Mister y Misses y todas las presentaciones correspondientes al café concert y los elementos que necesitan para el desarrollo del show (micrófonos, ubicación escenario, etc), hasta las 17:00 hrs. al profesor Coordinador de Café concert Profesor Mauro Lamas.
- Durante la presentación no se permitirá que los concursantes se acerquen al jurado.
- Tendrán un espacio que no se puede abandonar ej. Escenario, tarima, etc., Si llegase a ocurrir la alianza será sancionada y se le descontará 1000 puntos.
- Los concursantes no podrán bajarse del escenario y/o del espacio asignado.
- Los reclamos deben ser presentados por escrito y por el jefe de alianza al coordinador General.
- La coordinación general tiene la facultad de suspender y/o anular cualquier prueba que no cumpla con lo establecido, por problemas técnicos o riesgos que implica su realización.
- No se permite fumar ni ingresar bebidas alcohólicas, en la actividad.
- Recordar que el objetivo principal del aniversario es la CONVIVENCIA.
- Las decisiones del jurado son definitivas.
- En todas las actividades será evaluada la puntualidad en una escala de 1 al 7.
- Los jurados que participen en el café concert serán los mismos para todas las actividades de este.
- Se le asignará un camarín y baño a cada alianza en el cual se debe mantener en orden, limpieza y cuidado, siendo al final supervisado por el coordinador general del aniversario.
- Todo video y audio debe ser entregado el día martes 31 de agosto, hasta las 17:00 Hrs. al Profesor Mauro Lamas, en dos copias en CD.



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

## **1. CONCURSO DE DISFRACES: DISFRAZ MÁS ORIGINAL**

- \* El concurso consiste en mostrar el disfraz más original entre ambas alianzas.
- \* Cada alianza deberá presentar 08 disfraces.
- \* Si más de una persona conforman un disfraz, se cuenta solo como un disfraz.
- \* Se evaluará la creatividad en una escala del 1 al 7.
- \* Los participantes desfilarán por alianza de uno en uno, por delante de los jueces.
- \* Ningún disfraz podrá repetirse. (dentro de la misma alianza)
- \* La alianza podrá estar un máximo de 3 minutos sobre el escenario para no atrasar el curso respectivo del show, de no ser así, se le descontará 1000 puntos a la alianza.

### **PUNTAJES:**

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>-3000</b>

### **RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**

## **2. PRESENTACIÓN DE ALIANZAS:**

- \* Cada alianza, por medio de una dramatización coreográfica presentarán tema y lema. De esta manera les estarán brindando apoyo a sus reyes.
- \* Cada alianza tiene un mínimo de 8 y un máximo de 10 minutos de la presentación, más 5 minutos para el montaje y desmontaje de escenografía. (tiempo Total 15 minutos)

Vestuario	Puesta en escena	Coreografía	Orden
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

### **PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
4000	3000	-4000

### **RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



- \* La presentación de ambos reyes (rey-reina) es igualmente importante.
- \* Ambos deberán dar un breve discurso en representación de su alianza, explicando el tema y su lema.
- \* Los jueces realizarán 2 preguntas para cada candidato (una pregunta a cada uno de ellos); ambas preguntas deben ser elegidas al azar.

Vestuario	Desplante	Explicación del tema
1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
1000	0	-1000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**

**4. MISS MINA Y MISTER MINO: GALA**

- \* Participará una pareja por cada alianza.
- \* La pareja deberá estar vestida con ropa de GALA
- \* No se formularán preguntas de actualidad, ni pruebas aparte de las mencionadas (vestimenta).
- \* No se permite ningún tipo de relleno y/o faja.
- \* Cada pareja será evaluada por separado.
- \* Se permitirá la utilización de implementos acorde a la presentación

Vestuario	Desplante de la pareja (desfile)	Baile	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



- \* Participará una participante por cada alianza.
- \* La participante no podrá estar maquillada
- \* No se formularán preguntas de actualidad, ni pruebas aparte de las mencionadas.
- \* No se permite ningún tipo de postizos y extensiones.

Rostro	Desplante	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**

**6. LA GRACIA DE LOS CANDIDATOS:**

- \* La actividad consiste en que cada candidato a rey y reina deberá realizar una gracia (bailar, cantar, contar chiste, actuar, malabarismo, etc), la cual será elegida por ellos mismos.
- \* Los candidatos (rey y reina) podrán participar juntos o por separado demostrando cada uno su gracia.
- \* Cada alianza tendrá un tiempo máximo de cinco minutos para cada presentación.
- \* Se permitirán implementos acorde a la presentación elegida por las alianzas.
- \* No se permiten las obscenidades, insultos, ni humillaciones.
- \* Cada alianza tendrá 5 minutos para su presentación (incluye tiempo de montaje)

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000



**LOS:**

- \* En miss cintura las damas deberán presentarse con un peto y con pantalón a la cadera. Se le otorgará el primer lugar a la dama que muestre mayor diferencia entre la cintura y la cadera.
- \* Los varones deberán presentarse sin polera y short. Se le otorgará el primer lugar al varón que a juicio del jurado sea más musculoso.
- \* Será ganador el mejor promedio de ambos competidores.

\* **Damas:**

Medidas caderas	Medidas cintura	Diferencia	Puntualidad
cm.	cm.	1 al 7	1 al 7

\* **Varones**

Músculos abdomen	Músculos Piernas	Músculos Brazos	Músculos Espalda	Músculo todo el cuerpo	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**

**8. MISS Y MISTER QUEQUE:**

- \* En miss y mister queque una pareja representante de cada alianza deberá modelar su òquequeò al ritmo de la música. Los participantes deberán presentarse con pantalones largos y ajustados.
- \* Estará prohibido el uso de relleno.

Forma	Firmeza	Desplante de la pareja	Movimiento en el baile
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



- \* Cada alianza deberá elegir a una y un representante que muestre las mejores piernas.
- \* Los participantes deberán presentarse con:
  - Miss piernas:
    - Minifalda
    - Zapatos de taco
    - Sin pantys
    - Sin accesorios que adornen las piernas
    - Una polera sobria
  - Mister piernas:
    - Short corto o boxer
    - Polera (ya que sólo se medirán las piernas)

Forma de las piernas	Tonicidad	Desplante	Forma de caminar	Presentación
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**

**10. MISS MINA Y MISTER MINO: TRAJE DE BAÑO**

- \* Participará una pareja por cada alianza.
- \* La pareja deberá estar vestida con TRAJE DE BAÑO
- \* No se formularán preguntas de actualidad, ni pruebas aparte de las mencionadas (vestimenta).
- \* No se permite ningún tipo de relleno y/o faja.
- \* Los participantes deberán desfilan al ritmo de la música.
- \* Cada pareja será evaluada por separado.
- \* Se permitirá la utilización de implementos acorde a la presentación

Vestuario	Desplante de la pareja (desfile)	Baile	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

- \* Participara una pareja por cada alianza.
- \* La pareja deberá estar vestida con TRAJE DEPORTIVO
- \* No se formularán preguntas de actualidad, ni pruebas aparte de las mencionadas (vestimenta).
- \* No se permite ningún tipo de relleno y/o faja.
- \* Los participantes deberán desfilan al ritmo de la música.
- \* Cada pareja será evaluada por separado.
- \* Se permitirá la utilización de implementos acorde a la presentación

Vestuario	Desplante de la pareja (desfile)	Baile	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



### Reglas Generales:

1. El Lips Dub Team estará formado por alumnos del Colegio San Lorenzo, y estará compuesto por un máximo de todos los integrantes de la alianza, y un mínimo de 40 personas.

### Video Final:

1. El Lips Dub tendrá que entregarse el día lunes 30 de agosto a las 17:00 hrs. como fecha límite, al profesor Mauro Lamas. Sin embargo, si el Lips Dub Team lo considera oportuno, podrá enviar su vídeo antes de esa fecha.
2. Dicho vídeo deberá estar realizado con una canción a libre elección.
3. El Lips Dub se grabará en una única toma realizada por una cámara. Esto no significa, que el día de grabación no se puedan hacer varios intentos hasta dar con la "toma definitiva".
4. El Lips Dub tendrá que contar con al menos 40 participantes que deberán aparecer en el vídeo.
5. Damos plena libertad artística y creativa. Lo más importante es la diversión.
6. El video no puede durar menos de 2 minutos y más de 5 minutos.
7. Se debe grabar todo el video en una sola secuencia, no puede ser editado.
8. Solo se puede incorporar en un proceso de edición la música, la cual no deberá tener cortes, solo puede ser incorporada al video de una sola vez y tampoco puede tener cortes, ni edición.
9. La idea del Lips dub es crear un video musical con un grupo de personas que sincronizan sus gestos y movimientos con una canción popular.
10. El video puede ser grabado con cualquier tipo de cámara, pero la entrega del video debe ser en formato DVD, en un CD.
11. La cámara debe ser de cada alianza.
12. Existe dos posibilidades:
  - que graben el video por separado de la música, y esta la incorporen posteriormente al video,
  - o que graben el video con la música de fondo al mismo tiempo.
13. El video no puede ser ofensivo ni grosero hacia ninguna persona, manteniendo en todo momento las conductas apropiadas y solicitadas en el reglamento de nuestro colegio.
14. La música no puede contener palabras groseras o insultos.

### Se evaluará:

- Que participen a lo menos 40 personas de la alianza, con representación de todos los niveles.
- Originalidad
- Creatividad
- Simpatía
- Sincronización
- Resultado Final

Originalidad	Creatividad	Simpatía	Sincronización	Numero min. 40	Resultado final
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

### PUNTAJES:

Ganador	Perdedor	No presentación
4000	1000	-4000

### RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA



- \* Participará un concursante por alianza.
- \* La alianza deberá traer foto de alta resolución para contrastarla con el participante
- \* No se podrá maquillar y poner peluca al concursante.
- \* Solamente la vestimenta y el peinado se podrá aproximar.
- \* El concursante podrá realizar una performance de acuerdo al personaje de no más de 2 minutos.

Parecido	Performance	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**13. SAN LORENZO TALENTO**

- \* Participará un concursante por alianza.
- \* El concursante deberá presentar una performance Artística (Música, baile, magia, humor, arte circense)
- \* El espectáculo se deberá ajustar a la ficha técnica disponible
- \* No se permitirá el uso de elementos peligrosos (fuego, combustibles, armas blancas, etc.)
- \* Los participantes tendrá de 3 a 5 minutos para su presentación.
- \* Se permitirá la utilización de implementos acorde a la presentación

Uso de los elementos o espacio	Rutina	vestuario	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

**RESPONSABLE: PROFESOR COORDINADOR DE ALIANZA**



[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

- \* Cada alianza dramatizará en vivo un video musical.
- \* Se deberá seguir la esencia del video, o sea, la secuencia.
- \* Se considerará la escenografía, vestuario, cantidad de participantes y el baile.
- \* La alianza debe traer el video original a representar, el que será expuestos paralelamente a la presentación.
- \* El video o audio deben ser entregados a más tardar el día martes 31 de agosto, hasta las 17:00 Hrs. al Profesor Mauro Lamas, en formato DVD, o VCD
- \* La prueba tienen un tiempo de 10 minutos en total, el cual incluye el tiempo de montaje y desmontaje.

Escenografía	Vestuario	Cantidad de Participantes	Baile	Puntualidad
1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7	1 al 7

**PUNTAJES:**

Ganador	Perdedor	No presentación
4000	3000	-4000



*Your complimentary  
use period has ended.  
Thank you for using  
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to  
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

