



BASES ANIVERSARIO 2011

---

# BASES ANIVERSARIO CEAL 2011

## **CENTRO DE ALUMNOS 2011:**

María Elena Riquelme  
Ornella Cicardini  
Josefina Díaz  
Josefina Cid  
Ignacia Fuentes  
Rolando Cubillos  
Catalina González  
Akram Merlez  
Beatriz Pérez de Arce  
Lorna Cortés  
Stephanie Caminada

## **PROFESORES ASESORES:**

Elena Amín D.  
M<sup>a</sup> Teresa Vidal V.



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

### **BASES GENERALES ANIVERSARIO 2011**

- Durante todo el aniversario 2011, los alumnos deberán mantener conductas de respeto hacia todo el personal del colegio y sus compañeros.
- Los horario de la planificación (ver cronograma de aniversario), deben respetarse y cumplirse.
- Cada alianza deberá entregar el viernes 02 de septiembre la nómina de los participantes de cada prueba, al coordinador general Miss Margot Pérez.
- Se esperará 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 respetando 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.

#### **CAFÉ CONCERT:**

- 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 viernes 02 septiembre, los nombres 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 entregada 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 reclamos deben ser presentados por escrito y por el jefe se 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, durante todo el aniversario.



## BASES ANIVERSARIO 2011

- 
- 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 éste.
  - 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 viernes 02 de septiembre, hasta las 17:00 hrs. al Profesor Mauro Lamas, en dos copias en CD según los requerimientos entregados.
  - En caso de reclamos de cualquier índole, el encargado de alianza hará 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 tomará la decisión final.
  - Las decisiones tomadas por el coordinador general, son resolutivas y finales.



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

### CONTEO

<b>DÍA</b>	<b>06,07 Y 08 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>PATIO CENTRAL</b>
<b>HORA</b>	<b>08:30 - 09:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLES</b>	<b>PROF. JEFES Y COORDINADOR GENERAL</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>DEM - 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>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>-3000</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

## **PRUEBA RELÁMPAGO**

**DÍA** 06, 07 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** FRENTE RADIO CEAL  
**HORA** 09:00 – 09: 30 HRS.  
**RESPONSABLE** DIRECTOR DE 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 por el Director de Media, fuera de la radio CEAL , patio central.
- Cada prueba sorpresa tendrá puntaje.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>1000</b>	<b>0</b>	<b>-1000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

### POSTA 4 X 100

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>PISTA ATLETISMO</b>
<b>HORA</b>	<b>09: 30 – 10:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>MAURICIO DÍAZ</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>MAURICIO DÍAZ, HERIBERTO MANCILLA, RAFAEL BASSAURE</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 viernes 2 de septiembre hasta las 12:00 hrs., al profesor Mauricio Díaz.
- 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>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>-3000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

### SALTO LARGO

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>PISTA ATLETISMO</b>
<b>HORA</b>	<b>09: 30 – 10:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>MAURICIO CUBILLOS</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>MAURICIO CUBILLOS – ALEXIS VELÁSQUEZ</b>

#### **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 DOS opciones de salto (no consecutivos), y el mejor salto quedará 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 ESPECÍFICAS:**

- 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.
  - 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:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

## PRESENTACIÓN DE CANDIDATOS A REYES

**DÍA** MARTES 06 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** GIMNASIO TECHADO  
**HORA** 10:00 – 10:15 HRS.  
**RESPONSABLE** MARIO CAILLY  
**ÁRBITRO** MARIO CAILLY

### **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 éste.
- En ambas alianzas deberá haber intervención de ambos candidatos a reyes (candidato a rey y candidata a reina)
- Por cumplir esta prueba se dará el siguiente puntaje:

### **PUNTAJE DE PRESENTACIÓN**

<b>GANADOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>2000</b>	<b>-2000</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

## TUGAR - TUGAR

**DÍA** MARTES 06 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** GIMNASIO  
**HORA** 10:15 - 11:00 HRS.  
**RESPONSABLE** SANDRA GUERRA - ORLANDO FLORES  
**JURADOS** FRANCISCA BACK- SANDRA GUERRA  
ANGÉLICA MONTECINOS

### **BASES GENERALES:**

- Se presentarán 9 parejas por alianza, 03 por nivel.
- Las parejas pueden ser conformadas por alumnos de diferentes niveles en forma opcional.
- 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 tocarán cuatro temas seguidos y se eliminarán a dos parejas por alianza.
- Se tocará un tema y se eliminará a una pareja por alianza. Al quedar cuatro parejas en la pista, se tocarán 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 tocará 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>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>-3000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

### FÚTBOL FEMENINO

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>CANCHA DE PASTO</b>
<b>HORA</b>	<b>11:00 – 12:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>ALEXI VELÁSQUEZ</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>MANUEL MARAMBIO – RAFAEL BASSAURE</b>

#### **BASES GENERALES:**

- Tiempo de duración: 15 minutos por lado con 5 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 falle.
- Se jugará con las reglas tradicionales del fútbol

#### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

### LIMBO

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>PATIO CENTRAL</b>
<b>HORA</b>	<b>09:00 – 09:30 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>RAFAEL BASSAURE</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>HERIBERTO MANCILLA – MARIO CAILLY</b>

#### **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 BOTE la barra y/o TOQUE el piso con cualquier parte del cuerpo, será descalificado.
- La barra puede ser tocada con el pecho o rostro, pero no debe ser botada.
- La cabeza debe pasar inclinada hacia atrás, no al costado.
- Al término de cada vuelta, la barra irá disminuyendo su altura.
- Ganará la alianza que logre completar las vueltas exitosamente.
- En caso de empate en el último nivel, se dará por ganadora a ambas alianzas,
- Entregando el mismo puntaje a cada una.

#### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

### TARREO

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>SALA COMPUTACIÓN 1</b>
<b>HORA</b>	<b>12:00 – 13:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>FELIPE VÁSQUEZ</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>FELIPE VÁSQUEZ</b>

#### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza debe presentar 09 jugadores (Gammers), tres por nivel (varones o damas a elección).
- El juego a competir será: Counter - Strike
- No se permitirá el uso de ningún tipo de clave o truco (cheat), el jugador que incurra en esta falta eliminará 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
  - Último 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 utilizarán 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, sólo 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 éstos falla, el equipo tendrá que seguir con menos computadores.
- La lista de los jugadores deberá ser entregada a más tardar 10 minutos antes del Tarreo

#### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

### **BABY-FUTBOL**

<b>DÍA</b>	<b>06 – 07 Y 08 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>MULTI CANCHA</b>
<b>HORA</b>	<b>* 12: 00 – 13: 00 (III° Y IV°) Martes 06</b> <b>* 10: 00 – 11: 00 (7° y 8°) Miércoles 07</b> <b>* 09: 05 – 10:15 (I° Y II° ) Jueves 08</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>RAFAEL BASSAURE – MARIO CAILLY</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>MANUEL MARAMBIO – RAFAEL BASSAURE</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 nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día viernes 02 de septiembre, hasta las 09:00 hrs. al profesor Rafael Bassaure.
- Se podrán realizar los cambios que deseen, avisándole previamente al árbitro del partido.
- Los cambios deben ser por personas que estén inscritas en la nómina.
- No podrán jugar personas que no hayan sido previamente inscritas al día.
- Los partidos se jugarán con las reglas globales de Baby fútbol.
- Los partidos 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>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>-3000</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

### PING- PONG

<b>DÍA</b>	<b>MARTES 06 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>PATIO CENTRAL</b>
<b>HORA</b>	<b>14:30 – 15:35 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>FELIPE VÁSQUEZ</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>FELIPE VÁSQUEZ- OMAR FRITIS – MARIO CAILLY</b>
<b>PLANILLA</b>	<b>CEAL</b>

#### **BASES GENERALES:**

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

#### **REGLAS:**

- Los partidos se jugarán al mejor de 03 "Set", de 21 puntos cada unos.
- Los partidos serán arbitrados por los profesores colaboradores.
- Se llamará a los jugadores a viva voz dos veces en cada mesa y se esperará hasta 03 minutos desde el último llamado, en caso que el jugador no se presente, se le dará el partido por perdido y el otro jugador se llevará el punto como ganador, en caso que ninguno de los dos jugadores se presenten a ambos jugadores se les declarará como partido perdido y tendrán puntaje en contra por no presentación.
- Antes de cada partido se sorteará 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 tiró la pelota al aire.
  - Todo este proceso debe ser detrás de la línea final de la mesa.



## BASES ANIVERSARIO 2011

- 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 parará 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.)
- 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 está en juego.
- El jugador que incurra en esta falta será declarado perdedor y se le dará el puntaje de no presentación.

### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

### TENIS

<b>DÍA</b>	<b>JUEVES 08 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>CANCHA DE TENIS</b>
<b>HORA</b>	* 11:45 (III° Y IV°) <b>Responsable: Alejandro González</b> * 14:10 (I° Y II°) <b>Responsable: Alejandro González</b> * 14:45 (7° Y 8°) <b>Responsable: Manuel Marambio</b>

#### **BASES GENERALES:**

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

#### **REGLAS:**

- Los partidos se jugarán al mejor de 01 "Set".
- Los partidos serán arbitrados por los profesores colaboradores.
- Antes de cada partido se sorteará 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.

#### **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 en forma irrespetuosa.
  - Inducir en forma intencional a engaños
- El jugador que incurra en esta falta será declarado perdedor y se le dará el puntaje de no presentación.

#### **PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

### CARRITOS

**DÍA** **MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE**  
**LUGAR** **PISTA**  
**HORA** **09:05 – 09:30 HRS.**  
**RESPONSABLE** **JORGE ARAYA**  
**JUECES** **MARIO CAILLY - OMAR FRITIS**

#### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza deberá confeccionar, un mini auto de carrera, con los materiales que estime necesarios.
- Martes 06 de septiembre 17 hrs. revisión de carritos por el jurado.
- La confección se iniciará y terminará donde cada alianza estime conveniente.
- No se podrá utilizar carros de supermercado.
- 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 a las 8:45 hrs. para verificar que las reglas anteriores se cumplan.
- Los carritos no deben tener ningún tipo de tracción externa, solo se deberán mover con tracción humana.
- 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

#### **PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

**TIRAR EL HUEVO**

**DÍA** MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** CANCHA DE PASTO  
**HORA** 09:35 – 10:00 HRS.  
**RESPONSABLE** HERIBERTO MANCILLA  
**JUECES** HERIBERTO MANCILLA –  
OMAR FRITIS – ANGÉLICA MONTECINOS

**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 metros que permita abarcar todo el largo de la cancha de fútbol.
- La cantidad de metros separados de cada jugador la darán los jueces.
- El jugador que está al inicio de la pista de atletismo tomará un huevo y lo lanzará a su compañero más próximo, este deberá capturarlo en el aire, y una vez que logre atraparlo sin que se rompa, lo tirará al próximo compañero más cercano, y así sucesivamente hasta completar los 15 jugadores, el último de los jugadores tomará el huevo y lo meterá en una canasta.
- La alianza que logre introducir más huevos en la canasta será la ganadora, en caso de empate se entregará el puntaje de ganador a cada alianza (3000 para cada alianza)
- Si el huevo se rompe en algunos de los lanzamientos, el primer jugador tomará 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 esté 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 quedará como nulo y no será considerado en el recuento final.
- Cada alianza nombrará un capitán que supervise la prueba en cancha.

**PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

### **BÁSQUETBOL DAMAS Y VARONES**

**DÍA** MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** MULTICANCHA 1  
**HORA** \* 11:30 – 12:30 (Básquetbol Damas)  
\* 12:30 – 13:30 (Básquetbol varones)  
**RESPONSABLE** XIMENA VEGA  
**ÁRBITRO** XIMENA VEGA

#### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza presentará con una selección integrada por 5 jugadoras(es) en cancha, de las cuales 3 deben ser de distinto nivel y las 2 restantes a elección de la alianza.
- Se jugarán 02 tiempos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos.
- Se podrán pedir dos minutos (tiempo fuera) por cuartos.
- Se aplicará las reglas tradicionales de básquetbol

#### **PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

### **PENAL BORRACHO**

**DÍA** MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** CANCHA DE PASTO  
**HORA** 11:30 - 12:30  
**RESPONSABLE** JORGE ARAYA  
**ÁRBITRO** JORGE ARAYA - FRANCISCA BACK

#### **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 esta del 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 a un penal (un jugador por nivel) hasta que uno falle.
- 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 fallado.

#### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

### QUEMADOS

<b>DÍA</b>	<b>MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>MULTICANCHA 1</b>
<b>HORA</b>	<b>15:00 – 15:35 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>MARIO CAILLY – OMAR FRITIS</b>
<b>ÁRBITRO</b>	<b>MARIO CAILLY – OMAR FRITIS</b>

#### **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 más y éste 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 salvará la vida, gana el equipo que logre quemar a todos sus adversarios.

#### **PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

## ÚLTIMO PASAJERO

<b>DÍA</b>	<b>MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>GIMNASIO</b>
<b>HORA</b>	<b>14:05 – 15:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>INFORMÁTICA – ORLANDO FLORES-</b>
<b>ANIMADOR</b>	<b>JORGE ARAYA</b>
<b>JUECES</b>	<b>ANGÉLICA MONTECINOS – HAILIN HO</b> <b>M<sup>a</sup> TERESA VIDAL – OMAR FRITIS-</b> <b>MAURO LAMAS</b>

### **BASES GENERALES:**

- Cada alianza debe presentar 15 competidores (5 por nivel)
- Habrá 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 indicará 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-.. -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 sorteará con cara y sello el equipo que comienza con las preguntas.
- Dentro del circuito de 10 fases habrán 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 más jugadores participantes será la ganadora.
  - Cada equipo tendrá 10 segundos para responder las preguntas de cultura.



## BASES ANIVERSARIO 2011

- 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.
- Las pruebas de desafío, serán:
  - Individuales
  - Todo el equipo
  - Toda la alianza.
- En cada prueba desafío se indicará la modalidad de participación y el tiempo, lo solicitado deberá ser entregado en el cuadro de control.
- Cuando realicen una prueba de desafío, deberá regresar el participante y todo su equipo, de NO volver todos los integrantes en el tiempo asignado quedará como prueba no superada.
- La alianza o el equipo que "sople" la pregunta se dará por mal contestado y el jugador que en ese momento está en competencia quedará eliminado/a. 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 1:**

**Superman I, superman II, superman III**

**Y debe decir:**

**El actor (el nombre verdadero) O el nombre del personaje.**

### **Ejemplo 2: "no hay lugar como el hogar"**

**Y la respuesta correcta sería:**

**El Mago de Oz, Doroty o 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 1:**

**Se escucha el fragmento de la canción:**

**Respuesta correcta: El baile de los que sobran. Los prisioneros.**

### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

<b>DÍA</b>	<b>FÚTBOL MASCULINO</b>
<b>LUGAR</b>	<b>JUEVES 08 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>HORA</b>	<b>CANCHA DE PASTO</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>12:00 - 13:30 HRS.</b>
<b>ÁRBITROS</b>	<b>MANUEL MARAMBIO – RAFAEL BASSAURE</b>
	<b>MANUEL MARAMBIO – RAFAEL BASSAURE</b>

### **BASES GENERALES:**

- Se jugará en cancha completa.
- Será obligación que estén jugando tres jugadores de cada nivel y dos a libre elección.
- Se jugarán 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 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 falle.
- Se jugará con las reglas tradicionales del fútbol.
- Los jugadores deben estar vestidos con la indumentaria del fútbol, color representativo de su alianza:
  - Zapatos de fútbol
  - Canilleras (obligatorias)
  - Short
  - Polera manga corta (del mismo color)
  - No se aceptarán jugadores con bermudas, pantalones largos, 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 entregará las nóminas de los equipos en forma escrita, 10 minutos antes de comenzar el juego, y es el encargado de realizar las sustituciones.
- Se prestarán petos al equipo que necesite, solicitar a Akram Merles o Catalina Gonzales.

### **PUNTAJE:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

### **GUITAR HERO**

**DÍA** MARTES 06 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** SALA DE INGLÉS O AUDITÓRIUM 1  
**HORA** 09:30 – 10:00 HRS.  
**RESPONSABLE** MAURICIO CUBILLOS – ALEXI VELÁSQUEZ

#### **BASES GENERALES:**

- Serán 6 participantes (3 por alianza con un mínimo de un participante por nivel).
- Se jugará batalla de bandas
- Se jugará de la siguiente forma:
- Cada participante jugará 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 obtengan los mejores puntajes de cada alianza, al finalizar las tres rondas de cada uno, jugarán 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 jugará en consola Play Station o Wii (según disponibilidad)

#### **PUNTAJE:**

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

### CHUPA Y SOPLA

<b>DÍA</b>	<b>JUEVES 08 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>GIMNASIO</b>
<b>HORA</b>	<b>11:10 - 11:40 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>OMAR FRITIS</b>
<b>JURADO</b>	<b>MAURO LAMAS - OMAR FRITIS ANGÉLICA MONTECINOS - FRANCISCA BACK</b>

#### **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:**

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



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

### **ATRAPAR LA BOMBITA**

**DÍA** MIERCOLES 07 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** CANCHA DE PASTO  
**HORA** 09:35 – 10:00 HRS.  
**RESPONSABLE** RAFAEL BASSAURE  
**JURADO** ANGÉLICA MONTECINOS – RAFAEL BASSAURE  
MARÍA TERESA VIDAL

#### **BASES GENERALES:**

- Tiempo: 10 minutos.
- N° de Personas: 2 por nivel en cada una de las alianzas.
- Descripción:
  - Los participantes se ubicarán en pareja, uno en frente del otro según su nivel a una distancia marcada en el suelo.
  - Cada pareja del mismo nivel, tendrá un recipiente con agua y en ella 5 bombitas para lanzar.
  - Uno de los participantes de la pareja, deberá tener puesta una polera ancha, del color de la alianza, que utilizará como canastillo para recibir las bombitas que lance su compañero.
  - El otro participante lanzará de a una las bombitas de agua a su compañero, sin moverse del lugar delimitado.
  - Las bombitas atrapadas, serán depositadas en un recipiente destinado para ello, donde se contabilizaran la cantidad de bombitas salvadas por el equipo perteneciente a cada alianza.
  - Gana el equipo que logre salvar la mayor cantidad de bombitas adjudicándose el puntaje total de la prueba.
  - En caso de empate, ambas alianzas se llevan el puntaje total de la prueba.

#### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>0</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

## **GUATAZO JABOSO**

**DÍA** JUEVES 08 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** CANCHA DE PASTO  
**HORA** 14:10 HRS.  
**RESPONSABLE** MARIO CAILLY – HERIBERTO MANCILLA  
**JURADO** MARIO CAILLY – HERIBERTO MANCILLA

### **BASES GENERALES:**

- Tiempo: 10 minutos para cada alianza
- N° de Personas: 1 por nivel en cada una de las alianzas.
- Descripción:
  - Existirá una alfombra de colchonetas en el suelo, recubiertas con una manga de nylon y a las que previamente se les habrá colocado una cantidad suficiente de jabón, para permitir el deslizamiento de los participantes.
  - Todos los participantes deberán vestir con, polera del color de la alianza, short y descalzos para permitir su mejor desplazamiento sobre la alfombra.
  - Los participantes se ubicarán en una fila, frente a la línea marcada en el suelo, desde donde iniciarán de a uno, la carrera para dejarse caer sobre la alfombra que jabonosa lo desplazará por esta.
  - El participante deberá recorrer la totalidad de la alfombra, desplazándose por esta con el impulso inicial y avanzara como nadando sin ponerse de pie o tomar impulso de nuevo. Si lo hace queda descalificado.
  - Gana el equipo que logró recorrer con todos sus participantes la totalidad de la alfombra en el menos tiempo posible o el equipo que tenga más participantes que hayan logrado recorrerla al momento de concluir el tiempo de la prueba.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>0</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

## **METAMORFODANCE**

**DÍA** JUEVES 08 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** GIMNASIO  
**HORA** 10:20 - 11:05 HRS.  
**RESPONSABLE** FRANCISCA BACK - JORGE ARAYA  
**JURADO** MAURO LAMAS - OMAR FRITIS  
ANGÉLICA MONTECINOS - FRANCISCA BACK

### **BASES GENERALES**

- Tiempo: 20 minutos.
- N° de Personas: 2 por nivel en cada una de las alianzas.
- Descripción: Se entregarán previa inscripción a cada una de las alianzas, un CD con los ritmos a ejecutar por las parejas en el orden correspondiente al día de la competencia, manteniendo los mismos ritmos para que estas ensayen.
- Cada alianza se ordenará por nivel y por parejas, una en frente de la otra, en líneas marcadas previamente.
- Al inicio de la música los participantes deberán ejecutar por tres minutos, el ritmo y la coreografía con el vestuario correspondiente y en el orden del CD de prueba.
- El cambio de vestuario estará determinado por el CD de muestra y será de 10 segundos.
- Los participantes no pueden repetir prendas en las coreografías y serán lo más fiel posibles a los vestuarios de cada baile.
- Gana la alianza que represente mejor los bailes y vestuarios correspondientes y en el tiempo determinado para la prueba.

### **PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>0</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

**UN MINUTO PARA GANAR**

**DÍA** MARTES 06 DE SEPTIEMBRE  
**LUGAR** PATIO CENTRAL  
**HORA** 14:05 – 14:30 HRS.  
**RESPONSABLE** MARÍA TERESA VIDAL  
**JURADO** OMAR FRITIS – MARÍA TERESA VIDAL  
ANGÉLICA MONTECINOS – FRANCISCA BACK

**BASES GENERALES**

- Tiempo: 20 minutos.
- N° de Personas: 2 por nivel en cada una de las alianzas.
- Descripción: Se entregarán previa inscripción a cada una de las alianzas, un CD con Las pruebas a realizar para que puedan ensayar.
- Cada nivel realizará una prueba específica, adjudicándole un punto a su alianza si logra cumplir la prueba.
- Así se enfrentarán sucesivamente los dos alumnos de 7° v/s los dos alumnos de 8°, los dos de 1° Medio con los dos de 2° Medio y los dos de 3° Medio con los dos de 4° Medio.
- De producirse un empate, se realizará una prueba definitiva entre un representante de cada alianza. (Cada alianza designa libremente)
- **Pruebas:**
  - Primer nivel : ESCALADOR
  - Segundo nivel : MONEDA TRAVIESA
  - Tercer nivel : ATRAPALÁPICES
  - Prueba de desempate : ZAPATO VOLADOR

**PUNTAJE:**

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>3000</b>	<b>2000</b>	<b>0</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

# CAFÉ CONCERT 2011 BASES



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

<b>DÍA</b>	<b>MIÉRCOLES 07 DE SEPTIEMBRE</b>
<b>LUGAR</b>	<b>GIMNASIO</b>
<b>HORA</b>	<b>19:00 – 22:00 HRS.</b>
<b>RESPONSABLE</b>	<b>MAURO LAMAS - HAILIN HO - ORLANDO FLORES</b>
<b>ANIMADOR</b>	<b>JORGE ARAYA</b>
<b>JURADO</b>	<b>EXTERNOS</b>

### **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 2010 no puede participar en la misma prueba en el 2011.
- Tampoco se podrán repetir participantes en las pruebas antes mencionadas. Ejemplo: un mister queque 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 viernes 02 de septiembre, los nombre de los Mistery 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.



## BASES ANIVERSARIO 2011

- 
- 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 miércoles 31 de agosto, hasta las 17:00 Hrs. al Profesor Mauro Lamas, en dos copias en CD.
  - **TODAS LAS PRUEBAS SERÁN DE RESPONSABILIDAD DEL PROFESOR ENCARGADO DE ALIANZA**



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

### 1. DISFRAZ MÁS ORIGINAL

- El concurso consiste en mostrar el disfraz más original entre ambas alianzas.
- Cada alianza deberá presentar 05 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.

#### PUNTAJE:

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

### 2. PRESENTACIÓN DE ALIANZAS:

- Cada alianza, por medio de una dramatización coreográfica presentará 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)

<b>Vestuario</b>	<b>Puesta en escena</b>	<b>Coreografía</b>	<b>Orden</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJE:

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>4000</b>	<b>3000</b>	<b>-4000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

### 3. PRESENTACIÓN DE LOS REYES:

- 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.

<b>Vestuario</b>	<b>Desplante</b>	<b>Explicación del tema</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJES:

<b>GANADOR</b>	<b>PERDEDOR</b>	<b>NO PRESENTACION</b>
<b>1000</b>	<b>0</b>	<b>-1000</b>

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

- Participará una pareja por cada alianza.
- La pareja deberá estar vestida con ropa de GALA y desfilan al ritmo de la música.
- 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

<b>Vestuario</b>	<b>Desplante de la pareja (desfile)</b>	<b>Baile</b>	<b>Puntualidad</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>

### 5. LA GRACIA DE LOS REYES

- Cada pareja de candidatos a reyes deberá presentar en un tiempo no superior a los 3 minutos un número artístico que puede incluir danza, canto, variedad artística de libre elección

<b>Originalidad</b>	<b>Coordinación</b>	<b>Vestuario</b>	<b>Puesta en escena</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJES:

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



## BASES ANIVERSARIO 2011

<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>
-------------	-------------	--------------

### 6. MISS CINTURA y MISTER MÚSCULO

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

#### PUNTAJES:

Ganador	Perdedor	No presentación
2000	1000	-2000

### 7. MISS Y MISTER QUEQUE:

- En miss y mister queque una pareja representante de cada alianza deberá modelar su "queque" 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
---------	----------	-----------------



## BASES ANIVERSARIO 2011

<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>
-------------	-------------	--------------

### 8. MISS Y MR. PIERNAS

- Cada alianza deberá elegir a una y un representante que muestre las mejores piernas.
- Los participantes deberán presentarse con:

Miss piernas:

- Minifalda o short
- Zapatos opcionales.
- Sin pantys
- Sin accesorios que adornen las piernas
- Una polera sobria
- Se permite usar aceites o cremas.

Mister piernas:

- Short corto
- Polera (ya que sólo se medirán las piernas)

<b>Forma de las piernas</b>	<b>Tonicidad</b>	<b>Desplante</b>	<b>Forma de caminar</b>	<b>Presentación</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>

### 9. 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

<b>Vestuario</b>	<b>Desplante de la pareja (desfile)</b>	<b>Baile</b>	<b>Puntualidad</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1al 7</b>	<b>1 al 7</b>

### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

### 10. 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:

- El Lips Dub tendrá que entregarse el día viernes 02 de septiembre 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 video antes de esa fecha.
- Dicho video deberá estar realizado con una canción a libre elección.
- 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".
- El Lips Dub tendrá que contar con al menos 40 participantes que deberán aparecer en el video.
- Damos plena libertad artistica y creativa. Lo más importante es la diversión.
- El video no puede durar menos de 2 minutos y más de 5 minutos.
- Se debe grabar todo el video en una sola secuencia, no puede ser editado.
- 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.
- 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.
- El video puede ser grabado con cualquier tipo de cámara, pero la entrega del video debe ser en formato DVD, en un CD, según especificaciones técnicas entregadas.
- La cámara debe ser de cada alianza, existen dos posibilidades:
  - Que graben el video por separado de la música y esta la incorporen posteriormente al video
  - Que graben el video con la música de fondo al mismo tiempo.
- 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.
- La música no puede contener palabras groseras o insultos.

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	2000	-4000



## BASES ANIVERSARIO 2011

### 11. MI NOMBRE ES

- Cada alianza presentará a un artista o grupo musical a elección.
- Se puede utilizar video de apoyo en escena.
- Puede ser doblado o cantado
- Presentarán una performance con música de fondo, pudiendo utilizar pelucas, maquillaje y vestuario a elección.
- Podrán incorporar un ballet de máximo de cuatro alumnos /as.
- La performance debe durar un máximo de dos minutos.

<b>Parecido</b>	<b>Performance</b>	<b>Puntualidad</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>

### 12. SAN LORENZO TALENTO o HABILIDAD

- 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 tendrán de 3 a 5 minutos para su presentación.
- Se permitirá la utilización de implementos acorde a la presentación

<b>Uso de los elementos o espacio</b>	<b>Rutina</b>	<b>vestuario</b>	<b>Puntualidad</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

#### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>



## BASES ANIVERSARIO 2011

---

### 13. COPIA FIEL

- 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 deberá mostrar el video original, el que será expuestos paralelamente a la presentación.
- El video o audio deben ser entregados a más tardar el día viernes 02 Septiembre, hasta las 17:00 Hrs. al Profesor Mauro Lamas, en formato DVD, o VCD según especificaciones técnicas entregadas.
- La prueba tiene un tiempo de 10 minutos en total, el cual incluye el tiempo de montaje y desmontaje.

<b>Escenografía</b>	<b>Vestuario</b>	<b>Cantidad de Participantes</b>	<b>Baile</b>	<b>Puntualidad</b>
<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>	<b>1 al 7</b>

### PUNTAJES:

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>4000</b>	<b>2000</b>	<b>-4000</b>



BASES ANIVERSARIO 2011

---

---

## COLEGIO SAN LORENZO

### ACADEMIA DE AJEDREZ

### TORNEO DE AJEDREZ ANIVERSARIO

#### BASES DEL TORNEO

#### GENERALES

- Torneo Cerrado, solo para alumnos regulares del Colegio San Lorenzo.
- En esta competencia participan 2 equipos (uno de cada alianza) de 7 jugadores (Damas y/o Varones) c/u en categoría única.
- El torneo será realizado en la Biblioteca de Nuestro Colegio San Lorenzo.
- Fecha: a confirmar
- Se jugará a 3 rondas en Sistema Suizo a finish, según reglas internacionales de la FIDE, Federación Internacional de Ajedrez.
  - Arbitro General del Torneo: Chess Teacher, Profesora Roxana Soledad Rojas
  - Árbitro adjunto: Profesor del Colegio a Confirmar
- El emparejamiento de las Rondas se efectuará en forma computacional con el Software SWISS PERFECT.
- Tiempo de Reflexión 30 minutos por jugador.
- En caso de empates en el primer lugar, los resultados se definirán sistema y Bucholz total, en caso de persistir la igualdad se usará el Bucholz medio y Progresivo.

#### **PUNTAJES:**

<b>Ganador</b>	<b>Perdedor</b>	<b>No presentación</b>
<b>2000</b>	<b>1000</b>	<b>-2000</b>