



BASES ANIVERSARIO CEAL 2017

CENTRO DE ALUMNOS 2017

Andrés Soto Torres
Catherine Armstrong Sandoval
Pamela Cid Flores
Matías González Cubillos
Rodrigo Droguett Araya
Nicolás Godoy Gaete
Vincenzo Silva Bassi
Catalina García Mejías
Javiera Palacios Ponce
Anais Guerrero Ramírez
Felipe Quiero Cofré
Maite Arce Reyes
Sebastián Velásquez Campos

PROFESORES ASESORES:

Miss Marisol Inostroza Abarca
Mr. Alexi Velásquez Meza

BASES GENERALES ANIVERSARIO 2017

- Durante todos los días de aniversario 2017, los alumnos y alumnas deberán mantener conductas de respeto hacia todos los estamentos del colegio (Directivos, administrativos, profesores, apoderados, auxiliares, alumnos) así como también a los jueces externos, de acuerdo a la **REGLAMENTACIÓN VIGENTE “ MANUAL DE CONVIVENCIA ESCOLAR COLEGIO SAN LORENZO”**.
- Los horarios de planificación (ver cronograma de aniversario), deben respetarse y cumplirse en su totalidad.
- El Coordinador de cada alianza deberá **entregar el día viernes 01 de Septiembre** la nómina de los participantes de cada prueba, al coordinador general Miss Margot Pérez. (EXCEPTO CAFÉ CONCERT). Cualquier situación emergente respecto a las nóminas, durante el aniversario deberán ser comunicadas al alumno Vincenzo Silva Bassi (CEAL) y a Miss Margot Pérez (salud, ausencia u otro).
- El CEAL deberá entregar las nóminas de los alumnos participantes de cada prueba al profesor responsable de la misma con antelación a lo menos el día anterior de realizarse la prueba.
- Se esperará un máximo de 03 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 y disciplina durante todo el periodo de aniversario, en **caso contrario se realizará descuento de puntaje para la alianza de 4.000** puntos. Esta debe ser informada por el responsable o juez de la prueba al coordinador Gral. (opera el manual de convivencia escolar del Colegio).
- Los reclamos deben ser presentados por escrito por el jefe de alianza al coordinador General ANTES DE FINALIZAR LA JORNADA y en conocimiento del profesor asesor de la alianza.
- **Al inicio de cada actividad el juez deberá leer y explicar las bases a los participantes, posteriormente el Capitán y/o Coordinador de la alianza firmará la aprobación en la planilla de resultados.**
- **RECORDAR QUE EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL ANIVERSARIO ES LA SANA CONVIVENCIA y FAIR PLAY.**

CONFORMACIÓN DE LAS ALIANZAS

Los cursos podrán participar durante el aniversario por medio de su alianza, las cuales ya fueron conversadas con los presidentes de curso previa votación, al igual que los colores, participan alumnos de 7° Básico a IV° Medio. De esta manera, la conformación de las alianzas con sus colores correspondientes, es la siguiente:

ALIANZAS

ALIANZA	NIVELES	JEFE DE ALIANZA
AZUL	7° ; II° ; IV°	Bastián Briceño Vera (IV° B)
ROJO	8° ; I° ; III°	Cristóbal Ardiles Quiroz (III° C)

MARTES 05
DE SEPTIEMBRE

CONTEO

DÍA Y HORA: **MARTES 05 DE SEPTIEMBRE (08:30 – 08:45 HRS.)**
 MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE (08:30 – 09:00 HRS.)
 JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE (08:30 – 09:00 HRS.)

LUGAR: **PATIO CENTRAL**

RESPONSABLES: **PROF. JEFES Y COORDINADOR GENERAL**

JUECES: **DEM – COORDINADOR GENERAL**

BASES GENERALES:

- Se proclamará ganadora aquella alianza que tenga más alumnos en proporción a la cantidad total de personas por alianza. (Matrícula)
- Se considerarán prendas válidas (poleras, polerones, chaquetas y pantalones excepto Blue jeans)
- No se considerarán parte del conteo alumnos que presenten solamente prendas como:
 - Bufandas
 - Guantes
 - Gorros
 - Zapatillas
 - Calcetas
 - Pañuelos
 - Otros accesorios pequeños.
- Se conformarán 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.
- La ropa debe ser coherente con quien la utiliza no debe estar sobrepuesta.

PUNTAJE:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACIÓN
3000	2000	-3000

LIENZO DE LA ALIANZA

DIA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 8:30 – 8:45 HRS.
RESPONSABLES y JUECES: DENISSE MUÑOZ- SERLIT ALEGRÍA

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá realizar un lienzo cuyas medidas sean: 3 x 2 mts.
- La confección se realizará a partir del lunes 28 de agosto en el Colegio por alumnos exclusivamente de la alianza, se presentará al jurado el día lunes 04 de Septiembre.
- Se evaluará :
 1. Relación con la alianza (color y tema)
 2. Que presente el lema de la alianza.
 3. Presentación (Prolijidad y limpieza)
 4. Composición General
- El jurado evaluará cada uno de los puntos anteriores con nota de 1 a 7.
- La alianza que obtenga mayor puntaje será declarada ganadora.

PUNTAJE:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
4000	2000	-4000

BABY-FÚTBOL MASCULINO

DÍAS:

- **MARTES 05 DE SEPTIEMBRE** *09:10-10:10 HRS. (III° Y IV°)
LUGAR: GIMNASIO
ÁRBITRO: ALEXI VELÁSQUEZ

- **MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE** *12:30 – 13:30 HRS. (I° Y II°)
LUGAR: MULTICANCHA 1
ÁRBITRO: ALEXI VELÁSQUEZ

- **JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE** *09:00 – 10:00 HRS. (7° Y 8°)
LUGAR: MULTICANCHA 2
ÁRBITRO: ALEXI VELÁSQUEZ

RESPONSABLE: CEAL

BASES:

- 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 LUNES 4 de septiembre, hasta las 09:00 hrs. al profesor Alexi 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 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 durarán 25 minutos por lado con un descanso de 05 minutos
- En caso de empate definición a penales.
- Todos los partidos llevan puntaje.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.
- El puntaje que será dado por partido será:

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

PING-PONG (DOBLES)

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 09:10 – 10:10 HRS.
RESPONSABLE: OMAR FRITIS
ÁRBITROS: MARIO CAILLY -OMAR FRITIS – JOHNNY LABBÉ
PLANILLA: CEAL

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar una pareja por nivel.
- Cada partido llevará puntaje.
- Las reglas técnicas serán las mismas del tenis de mesa tradicional.
- Cada participante deberá traer su paleta.

REGLAS:

- Los partidos se jugarán al mejor de 03 "Set", de 11 puntos cada uno y dos saques por equipo.
- 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 presente 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. Además se deben 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. 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.

- Las contestaciones serán alternadas, siendo que si algún jugador responde dos veces seguidas se le cobrará punto en contra
 - En caso que el marcador del partido este 20 a 20 se deberá jugar, hasta que una de las dos parejas tenga una diferencia de dos puntos, y el saque será alternado.
 - Cuando 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 partido se comporte en forma agresiva o grosera, será expulsado. 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.
 - Tirar la paleta al aire.
 - 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:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
2000	1000	-3000

FÚTBOL MINI

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
HORA: 09:10- 10:10 HRS
LUGAR: CANCHA DE PASTO
RESPONSABLE Y ÁRBITRO: RAFAEL BASSAURE

BASES:

- 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 2 alumnos y máximo de 3.
- La nómina de alumnos que participarán por equipo deberá ser entregada el día LUNES 4 de septiembre, hasta las 09:00 hrs. al profesor Alexi Velásquez M.
- 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 durarán 7 minutos por lado con un descanso de 02 minutos
- En caso de empate definición a penales (2 penales), en caso que persista el empate se continúa hasta que se produzca la diferencia.
- Los penales serán efectuados con la pierna menos hábil a una distancia estimada por el árbitro.
- **SE SANCIONARÁ:**
 - El tocar el balón con la mano.
 - Conducta antideportiva (golpear, agarrar, empujar) hacia el contrincante
 - Barrerse
- Todos los partidos llevan puntaje.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.
- El puntaje por partido será:

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

BÁSQUETBOL
FEMENINO / MASCULINO

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
* 10:15 – 11:5 HRS. (Básquetbol Femenino)
* 11:15 – 12:10 HRS. (Básquetbol Masculino)

LUGAR: GIMNASIO

RESPONSABLE: ROSA MACHUCA

ÁRBITROS: ROSA MACHUCA-ÁRBITRO EXTERNO

BASES:

- Cada alianza presentará una selección integrada por 5 jugadoras(es) en cancha, de las cuales 3 deben ser de distinto nivel y los 2 restantes a elección de la alianza. Se podrán realizar todos los cambios necesarios manteniendo siempre en cancha 3 de distinto nivel y 2 opcionales.
- Se jugarán 04 Cuartos de 10 Minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre cuartos y 3 minutos finalizado el segundo cuarto.
- Se podrá pedir un tiempo fuera por cuarto. (no son acumulables)
- Se aplicará las reglas tradicionales de Básquetbol FIBA
- En caso de empate se jugará 5 minutos extras, si el empate persiste se jugarán 5 minutos más hasta desempatar.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

HANDBALL
MASCULINO / FEMENINO

DÍA:

- **MARTES 05 DE SEPT.** *10:15 – 11:15 HRS. 7° Y 8° (Masculino)
ÁRBITRO: **ALEXI VELASQUEZ.**
- **MIÉRCOLES 06 DE SEPT.** *10:15-11:15 HRS. I° a IV° MEDIO (Por Alianza)
ÁRBITRO: **JOSHUA MÜLLER.**
- **JUEVES 07 DE SEPT.** *9:00 – 10:00 HRS. Femenino (Por Alianza)
ÁRBITRO: **ROSA MACHUCA.**

LUGAR: **CANCHA DE PASTO**
RESPONSABLE: **ROSA MACHUCA - ALEXI VESLÁQUEZ- JOSHUA MÜLLER**

BASES:

- Juegan 7 jugadores en cada equipo, tres alumnos por nivel y uno a elección de la Alianza (**I° A IV°**)
- Los niveles **7° y 8°** jugarán 7 alumnos de cada nivel.
- En categoría **femenina** jugarán 2 alumnas por nivel y una a elección.
- Se pueden hacer tantos cambios como se quiera respetando los niveles en la cancha.
- La duración del partido es de dos tiempos de 15 minutos y un descanso de 5 minutos.
- El tiempo es corrido, es decir no se para.
- No se puede dar más de tres pasos con la pelota sin botarle.
- No se puede pisar la línea del área ni estar dentro de ésta, ni para atacar ni para defender.
- Si el defensor defiende pisando la línea o dentro de esta, será penal para el rival.
- Las faltas leves son sancionadas con exclusiones de dos minutos.
- A las tres exclusiones, el jugador es eliminado del partido.
- Si el último en tocar la pelota antes de que salga de fondo es el portero, será este quien tenga la posesión del balón.
- El penal está situado a 7 metros de distancia del arco.
- El portero no puede pasar su línea de área con la pelota en la mano.
- El gol se efectúa antes de la zona demarcada, sin pisar la línea.
- Cuando te marcan gol, puedes sacar lo más rápido posible, aunque algún jugador del otro equipo este en tu campo todavía.
- Cuando se sanciona una falta, el jugador que tiene el balón, lo dejará en el suelo sin desplazarla, si no hace esto será sancionado con exclusión.
- Si la falta es grave los árbitros sacarán tarjeta roja y eliminarán al jugador. (Empujar- golpear- vocabulario soez- faltas por atrás al jugador entre otros).
- En caso de empate se asignará el puntaje de ganador a ambos equipos.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

CARICATURA ARTÍSTICA

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: SALA DE ARTES
HORA: 11:00 – 12:20 HRS
RESPONSABLE: DENISSE MUÑOZ
JURADOS: DENISSE MUÑOZ –SERLIT ALEGRÍA – ANGÉLICA MONTECINOS

- La prueba consiste en crear una caricatura de cualquier persona perteneciente al colegio (debe haber sido autorizado por el mismo, previa firma de la persona a retratar siendo entregado al Coordinador general un día antes de realizarse la prueba durante la jornada).
- Las alianzas podrán elegir la misma persona si así lo estiman conveniente.
- Esta no debe ser ofensiva, vulgar, humillante, ni contener expresiones políticas, sexuales o expresiones fuera del contexto artístico.
- Debe ser creada y realizada en el tiempo señalado, sin traer nada dibujado o bosquejado.
- Cada alianza debe traer sus propios materiales.
- Es de libre elección la cantidad de personas que pueden ayudar a realizar la caricatura, mientras que no moleste el libre tránsito en la sala de arte.
- Deberá ser realizada en una hoja de block grande con técnica a elección. (se puede pintar)
- **SE EVALUARÁ:**
 - Creatividad
 - Calidad
 - Caricaturización

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

TENIS DOBLES

DÍA:

MARTES 05 DE SEPT. *11:20 – 12:20 HRS. I Y II

MIÉRCOLES 06 DE SEPT. *12:30 – 13:30 HRS. III° Y IV°

JUEVES 07 DE SEPT. *09:00 – 10:00 HRS. 7° Y 8°

LUGAR CANCHA DE TENIS
RESPONSABLE y ÁRBITRO DANIELA QUEVEDO

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar una pareja por nivel (dama o varón).
- Las reglas técnicas serán las mismas del tenis tradicional. ITF
- Cada participante deberá traer su raqueta.

REGLAS:

- Los partidos se jugarán al mejor de 3 sets de 06 juegos cada uno.
- Se jugará con “punto de oro”.
- Antes de cada partido se sorteará el lugar en el cual deseen partir jugando y la pareja que comienza sacando con moneda al aire. (cara y sello)

DE LAS MEDIDAS DE DISCIPLINA:

- Un jugador que durante el partido 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.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.
- El puntaje será por partido.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
2000	1000	-2000

VÓLEIBOL MIXTO

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
HORA: 12:25 – 13:20 HRS
LUGAR: GIMNASIO
RESPONSABLE: CEAL
ÁRBITRO: JOSHUA MÜLLER

BASES:

- Cada alianza debe presentar una nómina con 12 jugadores, en cancha deben presentar 6 jugadores, 2 por nivel, un varón y una dama respectivamente.
- Se podrán realizar todos los cambios necesarios respetando el nivel y manteniendo la pareja mixta por nivel en cancha.
- Se jugará al mejor de tres Set en caso que fuese necesario.
- En caso de presentar TARJETA ROJA a un jugador/a se otorgará ganador al equipo contrario.
- Deberán presentarse con vestuario acorde a la actividad y a la alianza (polera, short y/o calza)
- El líbero podrá sustituir a cualquier participante en cancha.(polera de otro color)
- Se realizará la competencia según FIVB
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

TORNEO DE AJEDREZ ANIVERSARIO

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: BIBLIOTECA
HORA: 14:05 – 15:35 HRS.
RESPONSABLE Y ÁRBITRO: ROXANA ROJAS

- Torneo Cerrado, solo para alumnos regulares de enseñanza media del Colegio San Lorenzo.
- Participan 02 equipos (uno de cada alianza) de 04 jugadores c/u (al menos 01 debe ser de otro nivel, no pueden ser todos del mismo) en categoría única.
- El torneo será realizado en la Biblioteca de Nuestro Colegio San Lorenzo.
 - **Tipo de Torneo: Sistema Scheveningen** (Sistema Round Robin por equipos).
 - **Rondas:** 04 rondas.
 - **Ritmo de juego: Blitz, 05 minutos sin incremento** con reloj.
 - **Puntaje: Sistema Olímpico**, Ganador (03), Empate (1), Perdedor (0).
- Según reglas internacionales de la FIDE, Federación Internacional de Ajedrez.
- Arbitro General del Torneo: Roxana Soledad Rojas – Arbitro FIDE Regional.
- Cada alianza debe entregar **por lo menos 30 minutos antes de la primera rondas**, el listado con los jugadores en forma ordinal (1 al 4) a la profesora Roxana Rojas.
- Se sorteará el equipo que comenzará con blancas.
- Se aplicará W.O. si se presenta un jugador que no sepa jugar ajedrez o desconozca las reglas de la FIDE, Federación Internacional de Ajedrez.
- No se pueden reemplazar los jugadores una vez entregada la lista.

RONDA 1	
EQUIPO A - Jugador 1	EQUIPO B - Jugador 1
EQUIPO A - Jugador 2	EQUIPO B - Jugador 2
EQUIPO A - Jugador 3	EQUIPO B - Jugador 3
EQUIPO A - Jugador 4	EQUIPO B - Jugador 4

RONDA 2	
EQUIPO B - Jugador 2	EQUIPO A - Jugador 1
EQUIPO B - Jugador 3	EQUIPO A - Jugador 2
EQUIPO B - Jugador 4	EQUIPO A - Jugador 3
EQUIPO B - Jugador 1	EQUIPO A - Jugador 4

RONDA 3	
EQUIPO A - Jugador 1	EQUIPO B - Jugador 3
EQUIPO A - Jugador 2	EQUIPO B - Jugador 4
EQUIPO A - Jugador 3	EQUIPO B - Jugador 1
EQUIPO A - Jugador 4	EQUIPO B - Jugador 2

RONDA 4	
EQUIPO B - Jugador 4	EQUIPO A - Jugador 1
EQUIPO B - Jugador 1	EQUIPO A - Jugador 2
EQUIPO B - Jugador 2	EQUIPO A - Jugador 3
EQUIPO B - Jugador 3	EQUIPO A - Jugador 4

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

FIFA 17 (CONSOLA)

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: SALA LENGUAJE 1
HORA: 14:05 - 15:35 HRS.
RESPONSABLES Y ÁRBITRO: FELIPE VÁSQUEZ M

BASES GENERALES

- Se presentará dos parejas por nivel (2 damas y 2 varones)
- Competirán entre varones y entre damas. (el puntaje se le asignará por separado a la competencia de damas y varones).
- Se jugará: 7° v/s 8° - I° v/s II° - III° v/s IV°
- La categoría de los equipos deben ser similares (ej. Real Madrid v/s Barcelona) El árbitro acreditará dicha situación, tomando en cuenta las estrellas de calificación.
- El partido se jugará en dos tiempos de 6 minutos cada uno.
- La opción de mano estará deshabilitada.
- Cualquier situación que no corresponda a la actividad será sancionado por el árbitro.
- En caso de empate se resolverá por penales.
- Cada partido llevará puntaje. (los 3 partidos llevan puntaje)
- La consola que se utilizará será *PlayStation 4*.

PUNTAJE:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACIÓN
3000	2000	-3000

CAJA MÍSTICA

DÍA: MARTES 05 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 14:05 – 15:35 HRS.
RESPONSABLE: LYNDSAY DUNLOP
ÁRBITROS: LYNDSAY DUNLOP – FABIOLA PEDREROS
PLANILLA: CEAL

- Participará un alumno por nivel dama o varón, estos estarán en un lugar cerrado antes de su participación.
- Se colocarán tres cajas en las que se deberán oler- tocar y probar.
- El orden de participación se realizará por sorteo previamente, realizado por los jueces en la sala.(Sala matemática 1)
- El tiempo para oler, tocar y probar y dar la respuesta para cada una de estas será de 20 segundos.
- Se realizará dos rondas de participación.
- Los participantes estarán con audifonos y los que esperan su turno de igual forma.
- Ganará la alianza que logre mayor número de acierto entre las dos rondas.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

MIÉRCOLES 06
DE SEPTIEMBRE

LIMBO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 09:00 – 09:30 HRS.
RESPONSABLE: HERIBERTO MANCILLA
ÁRBITRO: JOHNNY LABBÉ – MARIO CAILLY

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar 4 parejas por nivel (4 hombres y 4 mujeres).
- Los participantes se colocarán en una fila (intercalados por nivel).
- 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:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

PRUEBA RELÁMPAGO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: FRENTE RADIO CEAL
HORA: 09:00 – 09:30 HRS.
RESPONSABLE Y JURADO: DIRECTOR DE ENSEÑANZA 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.
- La prueba sorpresa será entregada por el Director de Media, fuera de la radio CEAL, patio central.
- La prueba sorpresa tendrá puntaje de:

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

FÚTBOL TENIS

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: MULTICANCHA 1
HORA: 09:00 – 09:30 HRS.
RESPONSABLE: DANIELA QUEVEDO
ÁRBITRO: DANIELA QUEVEDO- ALEXI VELÁSQUEZ

- Se presentará una pareja por nivel a elección (sexo)
- Se jugará 7° v/s 8°- I° v/s II° - III° v/s IV°

La competencia consistirá:

- Se realizarán tres toques máximos por equipo (cualquier segmento del cuerpo excepto las manos).
- Una persona no puede realizar autopase, se permitirá un solo bote en su sector como máximo.
- En los saques es obligatorio que el balón de un bote en el sector contrario.
- Se juega un solo set de 10 minutos sin descanso, el que logre mayor puntaje gana. En caso de empate se realizará punto de oro.
- No se permitirá hacer tiempo, saque de 8 segundos máximo para sacar.
- El puntaje será por partido.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
2000	1000	-2000

CARRERA DE CARRITOS

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PISTA
HORA: 09:35 – 09:50 HRS.
RESPONSABLE: MARIO CAILLY
JURADOS: MARIO CAILLY – JORGE ZAMORANO

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá confeccionar, un mini carrito de carrera, con los materiales que estime necesarios. (**LAS RUEDAS NO SUPERIOR ARO 26**)
- La confección se iniciará y terminará donde cada alianza estime conveniente.
- **No se podrá utilizar carros de supermercado ni partes del mismo.**
- **No se puede utilizar el carro de años anteriores partes ni piezas.**
- En caso de necesitar soldar, cada alianza podrá solicitar el apoyo de uno de los auxiliares del colegio expertos en soldaduras, solicitando autorización a dirección de enseñanza media.
- Ambas alianzas deberán presentar su carro al responsable de la prueba a las 10:00 hrs. del día martes 05 de Septiembre (Profesor Mario Cailly) para verificar que las reglas anteriores se cumplan, quedando en custodia en el taller de los maestros. Cualquier cambio que se deba realizar posterior a la revisión, el responsable debe informar a ambas alianzas y Coordinadora general.
- Los carritos no deben tener ningún tipo de tracción externa, solo se deberán mover con tracción humana.
- **Los alumnos que empujen y conduzcan el carrito deben estar inscritos en la nómina.**
- Para empujar el carrito, cada alianza debe presentar 2 alumnos por nivel y 2 a elección, 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 deberá utilizar un casco y si desea podrá utilizar otros elementos de seguridad.
- Ganará la alianza que finalice las 2 vueltas en el menor tiempo (cronometrado por los jueces).
- En el caso que el carrito tenga fallas técnicas, se rompa, o se dañe, la alianza deberá igualmente llegar a la meta para poder recibir su puntaje correspondiente. (caminando) En caso que no llegue a la meta la alianza recibirá puntaje de no presentación

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

TACA-TACA

DÍA: MIERCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 09:35 – 09:50 HRS.
RESPONSABLE: OMAR FRITIS
JUECES: OMAR FRITIS - JOHNNY LABBÉ- PRISCILLA BRAVO

BASES GENERALES:

- Cada nivel deberá presentar 2 participantes, las cuales se enfrentarán de la siguiente forma:
 - 7° v/s 8°
 - I° v/s II°
 - III° v/s IV°(Los tres partidos se jugarán al mismo tiempo)
- Los jugadores no podrán efectuar “remolinos”, excepto el arquero.
- Se considerará gol sólo aquella pelota que ingrese totalmente al taca-taca, si la pelota rebota no se considerará gol. (campana no es gol)
- El profesor árbitro, será el encargado de lanzar la pelota para comenzar el juego.
- Cuando uno de los dos equipos convierta 6 goles se deberá hacer cambio de lado.
- Los jugadores no pueden mover el taca-taca.
- No se puede soplar la pelota.
- Si una pelota está detenida y nadie tiene control sobre esta. El árbitro la volverá a tirar al centro.
- El equipo ganador es el primero en llegar a los 11 goles.
- Cada partido lleva puntaje.

Puntaje por partido:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

HOMBRE Y MUJER DE HIERRO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: MULTICANCHA 2
HORA: 9:45 – 10:15 HRS.
RESPONSABLES Y JUEZ: DANIELA QUEVEDO

BASES GENERALES:

- Cada equipo deberá presentar 2 participante por nivel (1 dama y un varón)
- Se realizarán pruebas de fuerza, agilidad y resistencia, las cuales serán indicadas al inicio del circuito.
- Ganará la alianza que obtenga el menor tiempo en el circuito realizado.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

FUTBOLITO FEMENINO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: CANCHA DE PASTO
HORA: 10:15 – 11:15 HRS.
RESPONSABLE Y ARBITRO: RAFAEL BASSAURE

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 ptos.)
- 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
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza pueda dirigir (DT) al equipo en competencia
- Las jugadoras deben estar vestidas con la indumentaria del fútbol, color representativo de su alianza:
 - Zapatillas acorde a la actividad.(no necesariamente zapatos de fútbol)
 - Canilleras (obligatorias)
 - Short
 - Polera manga corta (del mismo color)

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

TENIS DE MESA (SINGLE)

DÍA: MIERCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 10:15 - 11:15 HRS.
RESPONSABLE: HERIBERTO MANCILLA
ÁRBITROS: HERIBERTO M- MARIO CAILLY -OMAR FRITIS -
PLANILLA: CEAL

BASES GENERALES:

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

REGLAS:

- Los partidos se jugarán al mejor de 03 "Set", de 11 puntos cada uno.
- 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 presente 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. 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.
- Cuando 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 partido se comporte en forma agresiva o grosera, será expulsado. 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.
 - Tirar la paleta al aire.
 - 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:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
2000	1000	-3000

ATLETISMO
(SALTO LARGO Y FONDO SERÁN EN PARALELO)
POSTA 4X 100 AL FINALIZAR LAS ANTERIORES

SALTO LARGO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: FOSO ATLETISMO
HORA: 11:15 – 12:15 HRS.
RESPONSABLE: ROSA MACHUCA
ÁRBITRO: ROSA MACHUCA – JOHNNY LABBÉ

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar un competidor por nivel (varón y dama), para la prueba de salto largo.
- Competirán entre varones y entre damas. (el puntaje se le asignará por separado a la competencia de damas y varones).
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza (DT) pueda dirigir a los participantes.
- Se concederán 02 saltos por participante (no consecutivos)
- Cada salto será registrado y el mejor registro se cada participante, será contemplado a la sumatoria final de la alianza.

REGLAS ESPECÍFICAS:

- El participante puede hacer dos señales a 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.
 - Cuando el participante rechace con ambos pies.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

POSTA 4 X 100

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PISTA
HORA: 11:20 – 12:20 HRS. (Luego de salto Largo)
RESPONSABLE: ALEXI VELÁSQUEZ
ÁRBITRO: ALEXI VELÁSQUEZ

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
 - ❖ 1 a elección
- 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 04 de septiembre hasta las 12:00 hrs., al profesor Alexi 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.(conos)
- 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. Excepto en caso si un atleta deja caer el testimonio puede recuperarlo, sin interrumpir la trayectoria del rival.
- 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.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

1.200 METROS PLANOS (3 Vueltas)

DIA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PISTA ATLÉTICA
HORA: 11:15 - 12:15 HRS.
RESPONSABLES: ALEXI VELÁSQUEZ M

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar 12 participantes: dos varones y dos damas por nivel.
- Competirán 7° v/s 8°, I° v/s II° y III° v/s IV°
- Competirán entre damas y entre varones.
- Los participantes deberán hacer un recorrido de 1.200 metros alrededor de la pista, equivalentes a 3 vueltas.
- Por categoría, los participantes que lleguen en primer, segundo y tercer lugar obtendrán puntaje respectivo.
- El participante que llegue en cuarto lugar de su categoría no obtendrá puntaje
- De no presentar a todos los participantes por nivel, la alianza obtendrá puntaje de NO PRESENTACIÓN.
- Cada categoría obtendrá puntaje.
- Primero competirán damas y luego varones.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
2000	1000	-2000

QUEMADOS

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPT.
LUGAR: MULTICANCHA 2
HORA: 11:20 – 12:20 HRS.
RESPONSABLE: MARIO CAILLY
ÁRBITROS: MARIO CAILLY- JORGE ZAMORANO

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentarse con 6 alumnos por nivel.
- Deben presentarse tres damas y tres varones por nivel.
- Cada participante tendrá una vida y el embajador tendrá dos vidas de las cuales puede regalar solo una. Informándole al árbitro.
- 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 o jugador del equipo contrario sostiene el balón sin que caiga le salvará la vida, gana el equipo que logre quemar a todos sus adversarios.
- No se podrá quemar de los costados.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

METRO CUADRADO

DÍA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 14:05 – 14:15 HRS.
RESPONSABLES: ANGÉLICA MONTECINOS – MAURO LAMAS
JUECES: ROXANA REYGADAS – ANGÉLICA MONTECINOS-
MAURO LAMAS

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.
- Tendrán un tiempo de 5 minutos para practicar.
- Tendrán 5 minutos máximos para el armado.
- Se pueden subir personas sobre otras
- Tendrán sólo un intento.
- En caso que ambas alianzas permanezcan el tiempo total asignado para la prueba y tengan la misma cantidad de personas se dará a ambas alianzas ganadoras.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

JUST DANCE

DIA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: MINIGYM EDEX
HORA: 14:05 – 14:45 HRS
RESPONSABLE: FABIOLA PEDREROS
JUECES: FABIOLA PEDREROS - LYND SAY DUNLOP – DENISSE MUÑOZ

BASES GENERALES

- Cada alianza deberá presentar dos parejas por nivel.
- Competirán 7° v/s 8°, I° v/s II° y III° v/s IV°.
- Cada “batalla de baile” constará de una canción elegida por los profesores responsables de la actividad.
- Al final la canción, la pareja que haya obtenido mayor puntaje será la ganadora.
- Cada “batalla” tiene puntaje.
- La alianza que no presente a sus tres parejas obtendrá puntaje por no presentación.
- Consola a utilizar: Xbox 360
- Se jugará la versión 2016 del juego.

Puntaje Por Batalla:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
1500	1000	-3000

MARIO KART:

DIA: MIÉRCOLES 06 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: SALA LENGUAJE 1
HORA: 14:05 – 14:45 HRS
RESPONSABLE y JUEZ: FELIPE VÁSQUEZ

BASES GENERALES

- Se presentará un alumno por nivel (total 3 alumnos por alianza)
- Se jugará: 7° v/s 8° - I° v/s II° - III° v/s IV°
- **Ganará la alianza que obtenga el mejor de 3 encuentros, en caso de empate absoluto se otorgará puntaje ganador a ambas alianzas.**
- **Plataforma y versión:** Mario kart 8 Wii U
- **Consolas:** Se jugará en las consolas y el material logístico proporcionados por la Organización (CEAL). Cada jugador podrá traer sus mandos o controladores sin embargo la organización también dispondrá de éstos.
- **Formato de Competición:** Jugarán 1 vs 1. LA COPA **GRAN PRIX DE 100**

NORMATIVA ESPECÍFICA DE LA COMPETICIÓN:

- 1.- El cuadrante de competición lo realizará la Organización. (CEAL)
- 2.- Se jugará escogiendo el modo gran prix, con las siguientes reglas:
 - Categoría: 100 c.c.
 - CPU: Desactivado
 - Vehículos: Todos
 - Circuito: Aleatorio
 - Objetos: Recomendado
 - Carreras: 4
- 3.- En caso de cualquier inconveniente imprevisible durante el desarrollo de la Competición, (disco rayado, apagado de cualquier equipo logístico, “bug” etcétera) se jugarán los minutos que faltasen sumando al final los puntos del partido interrumpido. Si dicha situación es provocada por un usuario con ánimo de beneficiarse de dicha acción, este será excluido y sancionado con – 500 puntos.
- 4.- El Juez (Profesor Felipe Vásquez) es el máximo responsables de la actividad de forma que su voz y su voto van por encima de cualquier opinión personal o situación de la consola; es por ello que es el único acreditado para realizar una pausa, anulación de partida, repetición de la misma u otros aspectos, habrá que acatar sus decisiones puesto que tendrán un motivo para ello.
- 5.- El torneo será presencial. Se llamará a cada participante, después del tercer llamado se le otorgará 3 minutos de espera, si no se presenta se le otorgará puntaje de no presentación.
- 6.- La participación en este torneo implica la aceptación de estas bases.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

JUEVES 07
DE SEPTIEMBRE

VUELO DEL FRISBEE

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: CANCHA DE PASTO
HORA: 09:00 – 10:00 HRS.
RESPONSABLE: JORGE ZAMORANO
ÁRBITROS: RAFEL BASSAURE – JORGE ZAMORANO

BASES GENERALES

- Juegan 9 jugadores en cada equipo, TRES alumnos por nivel.
- Se pueden hacer tantos cambios como se quiera respetando los niveles en la cancha.
- La duración del partido es de 15 minutos. El tiempo es corrido, es decir no se para.
- No se puede caminar con el *Frisbee*, solo pivotear. Está prohibido hacerse autopases.
- El equipo que parte se realizará por sorteo.
- El equipo que tiene el disco es el atacante, y su objetivo es avanzar hacia el terreno del otro equipo mediante pases sucesivos entre sus jugadores hasta marcar gol.
- Se considera gol cuando una jugadora/or atacante consigue recibir un pase en el aire **“cayendo dentro de la zona de gol”** del equipo contrario.
- El objetivo de los defensores es interceptar un pase y convertirse en atacantes.
- Si el disco cae al suelo o sale por la banda, es falta del último jugador que lo tocó. Por tanto, sacará el equipo contrario desde el punto en que quedó el disco o por donde salió fuera. - Si una defensora y una atacante cogen un disco en el aire simultáneamente, tiene preferencia la atacante. - Si un jugador defensor comete falta dentro de su zona de gol, saca el contrario desde fuera de dicha zona en el punto más cercano al lugar de la falta.
- Un solo jugador/a puede marcar al jugador/a que tiene el disco, y será el encargado de contar los 10 segundos de posesión. Los demás jugadores tienen que estar al menos a 2 metros de distancia.
- Las faltas graves son sancionadas con expulsión del juego.
(Empujar- golpear- vocabulario soez- faltas por atrás al jugador entre otros).
- En caso de empate se asignará el puntaje de ganador a ambos equipos.
- Se permitirá que un profesor o alumno de la alianza (DT) pueda dirigir al equipo en competencia

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

SI LO SABE, CANTE

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 10:00 – 11:00 HRS.
RESPONSABLE: MAURO LAMAS
JUECES: MAURO LAMAS – HAILIN HO

BASES GENERALES:

- Se presentarán tres personas por nivel, total nueve por alianza.
- Se enfrentarán 7° v/s 8°- I° v/s II° - III° v/s IV°

LA COMPETENCIA CONSISTIRÁ EN:

- Una vez que la música este sonando, el árbitro dará la señal de inicio para que el alumno que sepa la canción de los que les toque participar (sentados en cada una de las sillas) toque la campana. Este deberá cantar siguiendo la letra de la canción hasta que el árbitro indique.
- La distancia entre la salida del participante y la campana será aproximadamente de media cancha.
- Por cada nivel se tocará tres canciones, se realizará dos rondas por cada participante, total canciones 18
- La señal de participación es un silbato.
- Todas las canciones serán en español.
- Si la persona no se sabe el texto de la canción o no canta, el punto será para el otro equipo.
- Gana la alianza que logre mayor puntaje.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

MÁS ROPA

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: PATIO CENTRAL
HORA: 10:00 – 11:00 HRS.
RESPONSABLE: SERLIT ALEGRÍA
JURADOS: SERLIT ALEGRÍA – DENISSE MUÑOZ

BASES GENERALES:

- Se debe presentar un participante por alianza.
- La ropa deberá ser traída por cada alianza excepto ropa interior.
- Podrán ser utilizadas cualquier tipo de prenda (bufanda, guantes, chaqueta, calcetas, polera, pantalones, etc.)
- 2 representantes de cada alianza deben ayudar a vestir al participante.
- El participante deber vestirse con el mayor número de prendas en 2 minutos
- Las prendas deben estar bien puestas en el participante, de lo contrario no serán consideradas en la cuenta.
- Se contabilizará cada prenda colocada al participante.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR
1500	500

FÚTBOL MASCULINO (Por Alianza)

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: CANCHA DE PASTO
HORA: 10:00 – 11:00 HRS.
RESPONSABLE: ALEXI VELÁSQUEZ
ÁRBITROS: ALEXI VELÁSQUEZ–JORGE ZAMORANO

BASES:

- 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, y la alianza contraria obtendrá el puntaje de ganador. (4000 ptos.)
- 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 FIFA
- 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 podrá tener un Director Técnico (DT), el cual debe ser profesor del colegio o alumno de la alianza, el DT o capitán 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 sancionará con la expulsión del partido al o los alumnos que agredan, insulten o amenacen a cualquier persona.
- Se prestarán petos al equipo que necesite, solicitar a CEAL.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
4000	2000	-4000

ÚLTIMO PASAJERO

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: GIMNASIO
HORA: 11:10- 12:10 HRS.
RESPONSABLES: DPTO. INFORMÁTICA- IAN - CEAL
JUECES: JORGE ZAMORANO – ROXANA REYGADAS–ANGÉLICA
MONTECINOS – SERLIT ALEGRÍA- HERIBERTO
MANCILLA.

ANIMADOR: ALEXI VELÁSQUEZ

BASES

- Cada alianza debe presentar 15 competidores (5 por nivel)
- Habrá un circuito de 10 fases más meta, el equipo que llegue con más representantes al final (meta), será el ganador.
- Cada equipo deberá tener un capitán de equipo.
- Se sorteará con cara y sello el equipo que comienza con las preguntas.
- Cada alianza elegirá un número de la proyección.
- Antes de realizar la selección del número para la 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...-10-meta) y continúan contestando la siguiente pregunta.
- Si la respuesta es mal respondida o no se logra el desafío, el participante que eligió el número y que era el encargado de responderla, será eliminado y deberá dejar la competencia, y el equipo se mantiene en el mismo lugar. Y corresponde turno a la alianza contraria.
- Dentro del circuito habrá cuatro tipos de preguntas y desafíos: cultura general, conocimientos específicos, desafíos con tiempo Trivia de Cine, TV (Actualidad Nacional e internacional) o Música.
- Si ningún equipo llega al final (meta) el equipo que logro avanzar más en las fases será el ganador. En caso que ambos equipos lleguen al mismo nivel, el equipo que tenga más jugadores participantes será la ganadora.
- En caso de persista el 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 dentro del cuadro de control será el ganador.
- Cada equipo tendrá 10 segundos para responder las preguntas.
- En estas preguntas, la respuesta debe corresponder a lo señalado en la proyección.

- Algunas respuestas poseen observaciones en paréntesis, estas observaciones no son parte la respuesta obligatoria pero aún así pueden ser aceptadas como respuesta correcta, si el jurado lo acepta.
- La prueba de Desafío con Tiempo, serán de tipo: Individuales, todo el equipo o toda la alianza.
- En cada prueba desafío se indicará la modalidad de participación y el tiempo, lo solicitado deberá ser entregado dentro en el cuadro de control.
- Cuando realicen una prueba de desafío de equipo de NO volver todos los integrantes en el tiempo asignado quedará como prueba no superada.
- Para toda decisión o duda será el jurado el que decidirá y su decisión será definitiva e inapelable.
- 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. Si la alianza rival es la que "sopla" la respuesta con la intención clara de perjudicar al competidor rival, será sancionado con la pérdida de 01 turno.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
4000	2000	-4000

TUGAR - TUGAR

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: GIMNASIO
HORA: 12:15- 13:15 HRS.
RESPONSABLES: DPTO. INFORMÁTICA- IAN - CEAL
JUECES: LYDSEY DUNLOP – ADI GAMBOA- MARIO CAILLY-
FABIOLA PEDREROS – JOHNNY LABBÉ

ANIMA: MAURICIO DIAZ – ARLETTE GALDAMES

BASES GENERALES:

- Se presentarán 9 parejas por alianza, 06 personas por nivel.
- Las parejas pueden ser conformadas por alumnos de diferentes niveles en forma opcional.
- Recordar que la nómina de los participantes fue entregada el viernes 01 de Septiembre.
- Se tocarán 6 MIX de canciones (de 3 a 4 minutos de duración cada uno), las cuales deberán reunir distintos géneros y estilos de música. Luego de cada una de éstas se eliminarán a las parejas de la siguiente forma:
 - MIX 1: 1 pareja por alianza
 - MIX 2: 2 parejas por alianza
 - MIX 3: 2 parejas por alianza
 - MIX 4: 1 pareja por alianza
 - MIX 5: 2 parejas por alianza
 - MIX 6: Final
- En caso de que el jurado no tenga la decisión final, se tocará un último mix o 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:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

SUPER SMASH BROS BRAWL (CONSOLA)

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: SALA LENGUAJE 1
HORA: 14:05- 14:30 HRS.
RESPONSABLE y JUEZ: FELIPE VÁSQUEZ M.

BASES GENERALES:

1. Se presentará una pareja por nivel (total 6 alumnos por alianza)
2. Se jugará: 7° v/s 8° - I° v/s II° - III° v/s IV°
3. **Ganará la alianza que obtenga el mejor de 3 encuentros, en caso de empate absoluto se otorgará puntaje ganador a ambas alianzas.**
4. Se podrá utilizar solo los personajes disponibles.
5. Las partidas tienen un tiempo de 7 minutos cada una.
6. Los equipos llevarán el color de su alianza respectiva.
7. Todos los objetos estarán habilitados.
8. Cualquier situación que no corresponda a la actividad será sancionada por el árbitro.
9. Consola a utilizar: wii.
10. Controles a usar: estándar y en el caso de ser solicitado nunchuck, cualquier otro control dependerá del participante, siempre y cuando sea compatible con la consola.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

RESCATE A LA REINA

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: CANCHA DE PASTO
HORA: 14:35 A 15:35 HRS.
RESPONSABLES: CEAL – ALEXI VELÁSQUEZ
ÁRBITROS: ALEXI VELASQUEZ – JORGE ZAMORANO – JOHNNY LABBÉ.

BASES GENERALES

- En esta actividad, los reyes de cada alianza deberán superar una serie de pruebas y acertijos para salvar a su reina (como una gymcana), quien permanecerá amarrada a un costado de la cancha de pasto.
- El rey tendrá un máximo de tiempo (30 segundos) para superar cada prueba, si se demora más que este tiempo, su reina será “castigada” con chorritos de pistola de agua, marcas con tempera, cosquillas, etc.
- Requisitos de vestuario para el rey: zapatillas para correr, armadura y espada (proporcionadas por el CEAL)
- Al llegar al final de la gymcana, el rey deberá desatar por completo a su reina, luego deberá tomarla en brazos y llevarla hasta el trono (que estará ubicado al medio de la cancha de pasto.), por último, el rey tomará asiento en su propio trono, y ambos serán coronados.
- La primera pareja que tome asiento en sus respectivos tronos, gana.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
3000	2000	-3000

CHUPA Y SOPLA

DÍA: JUEVES 07 DE SEPTIEMBRE
LUGAR: CANCHA DE PASTO
HORA: 14:35 – 15:35 HRS.
RESPONSABLE: FABIOLA PEDREROS
JURADO: FABIOLA PEDREROS – DENISSE MUÑOZ- PRISCILLA BRAVO

BASES GENERALES:

- Cada alianza deberá presentar 15 participantes, 5 por nivel
- Los 15 participantes 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 o mesa, 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.
- Al inicio de la prueba el primer participante puede tomar el objeto con sus manos para ponerlo en su boca o mentón, sin embargo, el último debe dejarlo en el plato o mesa con la boca o el mentón.
- Si el objeto cae deberán partir de nuevo, desde el primer jugador.

Puntaje:

GANADOR	PERDEDOR	NO PRESENTACION
4000	2000	-4000