

BASES OFICIALES ANIVERSARIO 2019

MEXICO V/S BRAZIL



MEXICO = A

BRAZIL = B

1) ESPECIFICACIONES

1.1) Alianzas.

- Los *reyes* y *reinas* deben ser de 7° básico a IV medio.
- Deberá haber un *rey* y *reina* por alianza.
- Los *príncipes* y *princesas* deben ser de 1° a 6° básico.
- Deberá haber un *príncipe* y *princesa* por alianza.
- Cada alianza contará con 1 *jefe de alianza*, previamente designado, quien será el único con la facultad de reclamar y/o protestar.
- Ni el *rey* ni la *reina* podrán ser *jefes de alianza*.
- Los colores oficiales de cada alianza son Azul/Amarillo para Brazil y Rojo/Blanco para Mexico.
- Durante el transcurso del aniversario, los alumnos/as están autorizados a venir solo con ropa de los colores respectivos de sus alianzas.

1.2) Generales.

- Cada alianza tendrá un único comodín “doble puntaje”. Éste comodín consiste en doblar los puntos de alguna competencia. Se tienen que indicar antes de la competencia al TCSC, en caso de ganarla tendrá el puntaje doble, en caso de perderla, el puntaje será respectivo a la prueba correspondiente. El TCSC anunciará la prueba con este comodín.
- En caso de empate, el puntaje mínimo otorgable en dicha prueba será entregado a ambas alianzas. A excepción de que la explicación de la prueba diga lo contrario.
- Se entregará a cada *jefe de alianza* un horario de todas las pruebas con sus respectivos lugares, fechas y momento del día a realizarse. Además se exhibirá un horario más simple por medio del diario mural TCSC.
- Los *jefes de alianza* deberán entregar la lista con los participantes de cada prueba al TCSC, sin embargo, los propios *jefes* deberán hacerse cargo de ir a buscar a los participantes antes de cada prueba.
- Los *jefes de alianza*, en el caso de la ausencia de algún participante podrán buscar un reemplazante. Si no se presenta el reemplazante, se verá en desventaja o en su defecto, descalificado.
- El TCSC se reserva el derecho de eliminar alguna prueba, ya sea por falta de tiempo y/o condiciones climáticas. En ese caso, se plantearán nuevas pruebas, avisadas previamente.
- Las alianzas deberán enviar una lista de todos los alumnos/as que participen en las pruebas.

1.3) Jurados y profesores.

- En competencias que existan jurados, éstos serán profesores sin jefatura elegidos por el TCSC.
- No se podrá refutar la decisión del jurado.
- Los profesores jefes de cada curso apoyaran a su respectiva alianza (letra).

1.4) Clasificación

- La clasificación determina mediante parámetros de seguridad, que se requieren para que un alumno/a pueda participar en la prueba correspondiente. Además cada clasificación en orden ascendente alfabéticamente, incluye a la anterior.

1.4.1 Clasificación A: Sólo se necesita la voluntad del participante.

1.4.2 Clasificación B: Se requiere el permiso del apoderado/a del participante, mediante una comunicación.

1.4.3 Clasificación C: Se requiere permiso médico que especifique que el participante esté en condiciones de realizar actividad física, informando además, la existencia de alergias.

2) ACTIVIDADES PREVIAS

Los días antes de la fecha oficial del aniversario se hará una actividad por día, que no interrumpirán en las clases, que será solo para contabilizar a las personas de cada alianza para ganar puntos base.

PUNTAJE: Se calculará un porcentaje entre los alumnos cumpliendo con la temática del día y el total de alumnos presentes. Además se descontará puntaje por cada punto porcentual menos; en base a la diferencia entre el total de alumnos presentes y los que no cumplieron con la temática. (Se explicará de mejor manera en el momento)

1° Día: Día del Pijama.

2° Día: Día del peinado loco o caras pintadas.

3° Día: Día de disfraces con tema libre.

- El 100% de asistencia es equivalente a 4.000 puntos.
- En el caso de no cumplir con la temática del día, se deberá asistir al colegio con el uniforme escolar. Se restarán 15 puntos por cada alumno que haya venido sin temática y esté con ropa de color.

CONCURSO DE DISFRACES

1. **OBJETIVO:** Se presentarán alumnos/as con el mejor disfraz para representar cada alianza.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que tenga los mejores disfraces.
3. **DETALLES:** Los disfraces serán a su elección.
4. **RANGO:** Cinco integrantes (alumnos/as o profesores/as) por alianza.
5. **JURADO:** Miss Beatriz Zapata, Miss Karen Rubilar, Mister Luis Alzate.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

ENAMÓRAME

1. **OBJETIVO:** Consiste en que en un plazo definido y previo a las alianzas, dos participantes de cada alianza tendrán que “enamorar” a dos miembros del TCSC (hombre-mujer).
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la persona más jugado/a, tierno/a, cariñoso/a, romántico/a demostrado con **hechos**.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Cualquier interacción amorosa fuera de la jornada escolar no será permitida y procederá a la descalificación del participante.
 - 3.2: Se dará un presupuesto para “enamorar” y no podrán gastar dinero aparte
 - 3.3: El plazo para “enamorar” será entre el 15 hasta el 27 de Mayo.
4. **RANGO:** El participante de la la alianza dispuesto a “enamorar” puede ser de cualquier curso, debe ser una mujer y un hombre por cada alianza.
5. **JURADO:** La decisión será tomada por el miembro elegido junto con la ayuda del TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=10.000 P=7.000 puntos por cada persona.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

- Los miembros del TCSC a “enamorar” son Catalina Araya y Luciano Gálvez.

3) ACTIVIDADES ESPONTÁNEAS

El TCSC tiene la facultad de realizar dos tipos de prueba en el momento del aniversario que estime conveniente, estas son: "Prueba relámpago" y "La mesa pide".

Estas pruebas solo tendrán ganador por lo que no se le entregará puntos al perdedor.

PRUEBAS RELÁMPAGO

1. **OBJETIVO:** En un momento aleatorio del aniversario el TCSC podrá hacer uso de una PRUEBA RELÁMPAGO que consta en que cualquier persona o grupo de cada alianza cumpla un desafío.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Que logre cumplir el desafío correspondiente en el tiempo indicado.
3. **DETALLES:** El desafío será propuesto por el TCSC al momento de realizarse la prueba.
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P= 0 puntos (por cada Prueba relámpago)
7. **CLASIFICACIÓN:** -

MESA PIDE

1. **OBJETIVO:** El TCSC pedirá elementos los cuales deben ser encontrados en el menor tiempo posible, quien lo consiga y lo entregue en el escenario primero será el ganador.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Que logre cumplir el objetivo correspondiente en el tiempo indicado.
3. **DETALLES:** El objeto a conseguir será indicado por el TCSC al momento de realizarse la prueba
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=1.000 P= 0 puntos (por cada Mesa pide)
7. **CLASIFICACIÓN:** -

4)ACTIVIDADES PROLONGADAS

AYUDA SOLIDARIA

1. **OBJETIVO:** La prueba consiste en que en un plazo determinado, la alianza debe recaudar la cantidad dada por el TCSC de alimentos no perecibles que serán utilizados con fines solidarios.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La alianza que recaude la cantidad dada por el TCSC de alimentos no perecibles, ganará la prueba.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Se entregará una lista de alimentos y otras cosas, la cual los *Jefes de alianza* tendrán que pedir entre los cursos desde 1° básico a IV° medio.
 - 3.2: Sólo serán válidas cantidades iguales a múltiplos de 10 de un mismo elemento.
 - 3.3: Sólo se contabilizarán elementos hasta un plazo determinado por el TCSC.
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** Por cada 10 elementos iguales 300 puntos.
(ej. se entregan 15 paquetes de tallarines y 5 paquetes de porotos la alianza ganará 300 puntos)
Máximo 5.100 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

MASCOTA DE ALIANZA

1. **OBJETIVO:** Cada alianza debe presentar a una mascota.
2. **PUNTOS A EVALUAR:**
 - 2.1: La mascota deberá ser ad hoc al tema.
 - 2.2: Participación de la mascota en la presentación de *reyes* y aniversario en general.
 - 2.3: La mascota deberá estar presente todos los días del aniversario y motivar de manera persistente a la barra.
3. **DETALLES:** La mascota no podrá ser el *rey*, la *reina* ni *jefes de alianza*.
4. **RANGO:** Un alumno/a por alianza de 1° a IV° medio.
5. **JURADO:** Mister José Antonio Pérez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=5.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

DECORACIÓN DE LOS PASILLOS

1. **OBJETIVO:** Se le asignará a cada alianza un lado del escenario y un pasillo para decorarlo con elementos de sus respectivos temas.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Originalidad, buen uso de materiales y atracción visual.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Los jefes de alianzas deberán pasar una lista de materiales que utilizarán para la decoración, para que el TCSC los compre (No globos, ni serpentinas). Tendrán que entregar la lista con anticipación.
 - 3.2 Frente al hall: Mexico y al lado derecho: Brazil.
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:** Miss Beatriz Zapata, Mister José Trejo, Miss Karen Rubilar y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

WILD CROWD

1. **OBJETIVO:** La prueba consiste en que la barra de cada alianza esté activa, es decir, que existan gritos que se identifiquen.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Cumplimiento de colores de alianza, obediencia, originalidad, participación, compromiso.
3. **DETALLES:** -
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=1.000 P=0 puntos (por día).
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

5) ACTIVIDADES NORMALES

HECHO INSÓLITO

1. **OBJETIVO:** Cada alianza deberá presentar algo fuera de lo común, cualquiera de los días del aniversario.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Originalidad, magnitud del hecho, coordinación, creatividad, entre otras.
3. **DETALLES:** Puede ser cualquiera de los días del aniversario y tendrá que ser avisado una semana antes al TCSC por temas de horario.
4. **RANGO:** Los participantes podrán ser de 1° Básico a IV medio.
5. **JURADO:** Mister Sebastián Gálvez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=8.500 P=4.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

PRESENTACIÓN DE REYES

1. **OBJETIVO:** Desarrollar una historia ambientada y relacionada con la temática de la respectiva alianza.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La presentación deberá ser creativa, original y coordinada. Además de caracterizar la presentación con la vestimenta y música acorde a la temática.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 La prueba se realizará en la mañana. El tiempo límite será de 30 minutos, a partir del minuto 35 se descontará puntaje (750 puntos por minuto efectuado), al sobrepasar 45 minutos la alianza será descalificada (no ganan puntos).
 - 3.2 Los *reyes* y *príncipes* deberán presentarse obligatoriamente.
 - 3.3. Las alianzas deberán incluir ciertas canciones especificadas en las actividades extra.
4. **RANGO:** 1° básico a IV° medio, mínimo dos alumnos/as por curso. Además del *Rey*, *reina*, *príncipe* y *princesa*.
5. **JURADO:** Mister Felipe Retamal, Miss Karen Rubilar, Miss Lilian Sepúlveda, Mister Alfredo Ramírez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=15.000 P=10.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CARRO ALEGÓRICO

1. **OBJETIVO:** Las alianzas deberán decorar un carro alegórico en relación a su temática, que deberá presentar durante la presentación de *reyes*.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Los jurados evaluarán: creatividad, coordinación, caracterización y atractivo artístico
3. **DETALLES:** Las medidas máximas del carro son de 3 metros de ancho x 5 metros de largo x 900 metros de altura.
4. **RANGO:** Todos pueden participar.
5. **JURADO:** Mister Felipe Retamal, Miss Karen Rubilar, Miss Lilian Sepúlveda, Mister Alfredo Ramírez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=12.000 P=9.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

FIST OF ZEN

1. **OBJETIVO:** Cinco representantes de cada alianza, estarán sentados alrededor de su respectiva mesa junto con una caja, en cada caja habrán 5 pelotas (4 negras y una roja) de las cuales 1 tendrá penalización (la pelota roja). En cada alianza habrá un penalizado por cada vez que alguien saque una pelota roja. La persona penalizada tendrá que completar un desafío propuesto por el TCSC.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que haya ganado más “puntos” en 5 rondas de penalizaciones.
3. **DETALLES:** Al cumplir el desafío no podrán demostrar expresión de dolor, molestia y tampoco podrá reírse, para ser considerado “punto”. De igual manera, se especificará las condiciones en el momento de la prueba.
4. **RANGO:** Los cinco participantes pueden ser de I a IV medio, mínimo dos hombres y dos mujeres.
5. **JURADO:** Mister Martín Montecinos y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=1000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

PASANDO LA TOALLA

1. **OBJETIVO:** La prueba consiste en empapar una toalla y pasarla uno por uno hasta llegar al último jugador, el cual la tendrá que estrujar sobre un recipiente, pasando la toalla por arriba de la cabeza. Al terminar de estrujarla, deberán devolverse nuevamente UNO POR UNO la toalla, para que el primero la estruje y repitan el mismo proceso.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que llene más el recipiente en 3 min.
3. **DETALLES:** Los participantes de esta prueba deberán traer ropa de cambio, de lo contrario no participan. En el caso de que se sorprenda haciendo trampa, ya sea pasando la toalla por otra parte que no sea arriba de la cabeza, será automáticamente descalificado.
4. **RANGO:** Cinco hombres y cinco mujeres por alianza, de 4° a 6° Básico.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 4.000 P= 1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

SHOTS!

1. **OBJETIVO:** Se tendrán que beber 8 cortitos en el menor tiempo posible
2. **PUNTOS A EVALUAR:** El ganador será el primero en beber los 8 shots completamente.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Los "shots" **NO** serán de alcohol.
 - 3.2: El elemento que esté dentro de los "shots" será elegidos por el TCSC.
 - 3.3: Los "shots" deberán quedar completamente vacíos en su interior.
4. **RANGO:** Un participante por alianza ya sea, mujer u hombre de 7° a IV.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P= 500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

RULETA RUSA MUJERES

1. **OBJETIVO:** Se harán preguntas de cultura general a integrantes con los ojos vendados, estos serán escogidos por los jefes de alianza contraria y posteriormente deben entregar una lista con los nombres a algún miembro de TCSC.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que finalizando las rondas tenga más aciertos.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Si el participante no responde en 30 segundos o las respuesta es errónea, serán sancionadas con un pastelazo de crema.
 - 3.2: El jefe de alianza llamará al integrante de la alianza contraria arriba del escenario.
4. **RANGO:** Seis mujeres de cada alianza (cada una de un nivel) de 7° a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P=500 puntos. En caso de empate la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas.
7. **CLASIFICACIÓN:** -

RULETA RUSA HOMBRES

1. **OBJETIVO:** Se harán preguntas de cultura general a integrantes con los ojos vendados, estos serán escogidos por los jefes de alianza contraria.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que finalizando las rondas tenga más aciertos.
3. **DETALLES:** Si el participante no responde en 30 segundos o la respuesta es errónea, serán sancionados con un pastelazo de crema.
4. **RANGO:** Seis hombres de cada alianza (cada uno/a de un nivel) de 7° a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P=500 puntos. En caso de empate la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas.
7. **CLASIFICACIÓN:** -

DESFILE DE CUERPOS PINTADOS

1. **OBJETIVO:** La prueba consiste en pintar los cuerpos, con temas de la alianza, completamente al momento de presentarse en el escenario.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La originalidad del diseño, atracción visual de colores, actitud y puesta en escena del modelo en el escenario, coherencia con el diseño y la temática.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Tienen que presentarse con calzas o shorts y peto deportivo para las mujeres (Pintar la ropa es opcional).
 - 3.2 Pueden empezar a pintar desde cuando llegan al colegio.
 - 3.3 Tendrán que llevar toallas para que posterior a la prueba se laven en los camarines del gimnasio.
 - 3.4 Las alianzas deberán dejar limpio todos los lugares que ocupen, de lo contrario se les descontarán 45000 puntos.
4. **RANGO:** Los modelos deben ser 1 hombre y 1 mujer (de cada alianza), pueden ser desde 7 hasta 4 medio.
5. **JURADO:** Miss Beatriz Zapata, Mister Sebastián Galvez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=5.000 P= 2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

SI SE LA SABE, LUCHE Y CANTE/ CATEGORÍA [1 – 6]

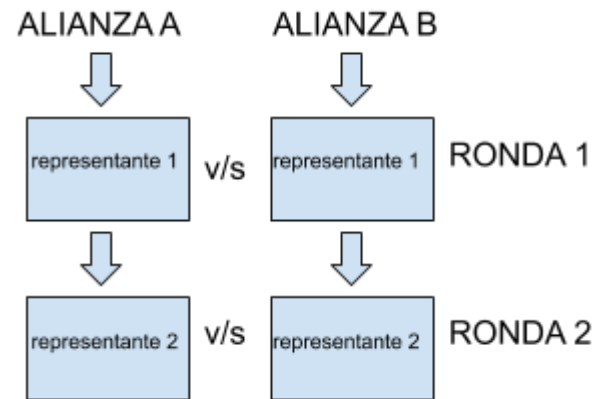
1. **OBJETIVO:** Los participantes de cada alianza deberán sentarse, escuchar la canción que estará sonando y si se saben la letra deberán correr pasando por ciertos obstáculos, para así, agarrar el pañuelo y seguir cantando la canción.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que obtenga más canciones (“puntos”) correctas.
3. **DETALLES:** Deben cantar hasta que el TCSC lo indique.
Si un participante agarra el pañuelo, pero no se sabe la letra, tararea o canta en desorden la letra, se le restará un “punto” y se le dará la posibilidad a la alianza contraria de seguir con la letra.
 - a. Si estos no aceptan, solo se le restará un “punto” a la alianza en la que el participante no se sabía la letra, tarareó o cantó en desorden .
 - b. Si estos aceptan y aciertan, ganan un “punto”.
 - c. Si estos aceptan y no aciertan, se les restará un “punto”. Provocando así que a las dos alianzas se les reste un “punto”.
4. **RANGO:** Ocho participantes de 1 a 6 básico por cada alianza y profesores (mínimo uno, máximo dos profesores)
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

SI SE LA SABE, LUCHE Y CANTE/ CATEGORÍA [7º – 4º medio]

1. **OBJETIVO:** Ocho participantes de cada alianza deberán sentarse, escuchar la canción que estará sonando y si se saben la letra deberán correr pasando por ciertos obstáculos, para así, agarrar el pañuelo y seguir cantando la canción.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que obtenga más canciones de 7 (“puntos”) correctas.
3. **DETALLES:** Si un participante agarra el pañuelo, pero no se sabe la letra, tararea o canta en desorden la letra, se le restará un “punto” y se le dará la posibilidad a la alianza contraria de seguir con la letra.
 - a. Si estos no aceptan, solo se le restará un “punto” a la alianza en la que el participante no se sabía la letra, tarareó o cantó en desorden .
 - b. Si estos aceptan y aciertan, ganan un “punto”.
 - c. Si estos aceptan y no aciertan, se les restará un “punto”. Provocando así que a las dos alianzas se les reste un “punto”.
 - d. En caso de empate se añadirá otra canción en el momento y se elegirá el ganador.
4. **RANGO:** Ocho participantes de 7º básico a 4to medio por cada alianza y profesores. (mínimo 1, máximo 2 profesores)
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

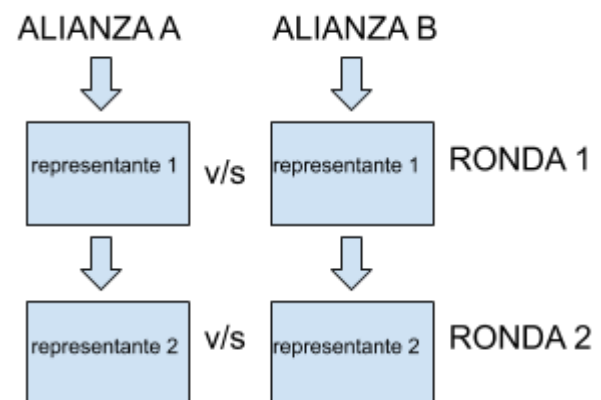
SUMO HOMBRES

- OBJETIVO:** Cada alianza deberá tener dos representantes, para que en cada ronda (2) luchen 2 hombres de alianzas contrarias, con el objetivo de botar al contrincante.
- PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la RONDA el mejor de 3 rounds y ganará la alianza con más RONDAS ganadas.
- DETALLES:** Los jugadores tienen que botarse, no golpearse. De ser así, estarán descalificados. Caerán sobre colchonetas cubiertas con jabón y sustancias resbaladizas.
- RANGO:** Dos hombres de cada alianza, de 1° a 4to medio.
- JURADO:** Mister Gonzalo Correa, Mister Martín Montecinos y TCSC.
- PUNTAJE:** G=2.500 P=500 puntos. En caso de empate la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas
- CLASIFICACIÓN:** B.



SUMO MUJERES

- OBJETIVO:** Cada alianza deberá tener dos representantes, para que en cada ronda (2) luchen 2 mujeres de alianzas contrarias, con el objetivo de botar al contrincante.
- PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la RONDA el mejor de 3 rounds y ganará la alianza con más RONDAS ganadas.
- DETALLES:** Los jugadores tienen que botarse, no golpearse. De ser así, estarán descalificados. Caerán sobre colchonetas cubiertas con jabón y sustancias resbaladizas.
- RANGO:** Dos mujeres de cada alianza, de 1° a 4to medio.
- JUECES:** Mister Gonzalo Correa, Mister Martín Montecinos y TCSC.
- PUNTAJE:** G=2.500 P=500 puntos. En caso de empate la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas
- CLASIFICACIÓN:** B.



MATEMÁQUINAS/ CATEGORÍA [1° - 2° medio]

1. **OBJETIVO:** Un participante de cada alianza, deberá resolver simultáneamente con el otro, un ejercicio matemático usando audífonos anti-sonido.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará aquel participante que lo resuelva correctamente en el menor tiempo.
3. **DETALLES:** Cuando hayan determinado que el ejercicio está resuelto, deben botar el plumón.No es obligatorio el desarrollo.
 - a. Si es que el resultado está malo, quedará descalificado y se le dará el tiempo a que el otro continúe desarrollando.
 - b. En caso de que su respuesta este correcta, obtendrá el puntaje.
 - c. Si las dos son respuestas erróneas, se divide equitativamente el puntaje del ganador.
 - d. Si las dos respuestas están correctas gana el primero en resolverla.
4. **RANGO:** Un participante de cada alianza de 1° a 2° medio.
5. **JURADO:**Mister José Antonio Pérez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

MATEMÁQUINAS/ CATEGORÍA [3° - 4° medio]

1. **OBJETIVO:** Un participante de cada alianza, deberá resolver simultáneamente con el otro, un ejercicio matemático usando audífonos anti-sonido.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará aquel participante que lo resuelva correctamente en el menor tiempo.
3. **DETALLES:** Cuando hayan determinado que el ejercicio está resuelto, deben botar el plumón.No es obligatorio el desarrollo.
 - a. Si es que el resultado está malo, quedará descalificado y se le dará el tiempo a que el otro continúe desarrollando.
 - b. En caso de que su respuesta este correcta, obtendrá el puntaje.
 - c. Si las dos son respuestas erróneas, se divide equitativamente el puntaje del ganador.
 - d. Si las dos respuestas están correctas gana el primero en resolverla.
4. **RANGO:** Un participante de cada alianza de 3° a 4° medio.
5. **JURADO:**Mister José Antonio Pérez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

FÚTBOL HOMBRES

1. **OBJETIVO:** Jugar al fútbol.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará el partido el equipo que meta más goles.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Se jugarán 20 minutos por lado, separados por 5 minutos de entretiempo.
 - 3.2 No pueden haber más de cuatro participantes de un mismo curso en cancha.
 - 3.3 Pueden tener una reserva de 5 participantes.
 - 3.4 Deberán ocupar algo que los distinga como equipo.
4. **RANGO:** Nueve hombres de 7° a IV medio, por cada alianza. Además deberán incluir como mínimo a 1 profesor en cada equipo.
5. **JURADO:** Mister Alfredo Ramírez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 6.000 P=2.000 puntos
En caso de empate, la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

FÚTBOL MUJERES

1. **OBJETIVO:** Jugar al fútbol.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará el partido el equipo que meta más goles.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Se jugarán 20 minutos por lado, separados por 5 minutos de entretiempo.
 - 3.2 No pueden haber más de cuatro participantes de un mismo curso en cancha.
 - 3.3 Pueden tener una reserva de 5 participantes.
 - 3.4 Deberán ocupar algo que los distinga como equipo
4. **RANGO:** Nueve mujeres de 7° a IV medio, por cada alianza. Además deberán incluir como mínimo a 1 profesora en cada equipo.
5. **JURADO:** Mister Juan Bustamante y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 6.000 P=2.000 puntos
En caso de empate, la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

DAMISELA SIN APUROS

1. **OBJETIVO:** En esta prueba se formará 1 grupo de representantes por alianza quienes tendrán que rescatar a la *reina* de su alianza, que estará amarrada con 10 cuerdas. Para lograr acceder a ella los alumnos tendrán que participar y competir en una yincana.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza logre liberar a la *Reina* primero.
3. **DETALLES:** Si un participante no desarrolla correctamente el circuito, tendrá que empezar de nuevo.
4. **RANGO:** Por cada alianza participarán 10 alumnos/as con, al menos, un representante por curso de 1° a 6° básico
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.500 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

REYSCATE

1. **OBJETIVO:** En esta prueba se formará un grupo de representantes por alianza quienes tendrán que rescatar al *rey* de su alianza, que estará amarrado por 10 cuerdas. Para llegar a él, los alumnos tendrán que participar y competir en una yincana.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que rescate primero a su *Rey*
3. **DETALLES:** Si un participante no desarrolla correctamente el circuito, tendrá que empezar de nuevo.
4. **RANGO:** Por cada alianza participarán 10 alumnos con, al menos, un representante por curso de 7° a IV medio.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.500 P=1-000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

PINGÜI-BOLOS

1. **OBJETIVO:** El jugador deberá deslizarse sobre un plástico resbaloso de forma recta, tratando derribar la mayor cantidad de bolos posibles.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre botar más bolos en total.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: El jugador deberá traer traje de baño, toalla y ropa de cambio, de lo contrario no participará.
 - 3.2: El casco lo entregará el TCSC
 - 3.3 Al momento de derribar los bolos no se puede ocupar las manos.
4. **RANGO:** Participarán cuatro alumnos/as por alianza de 7° a IV Medio.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P= 500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

KILLER KARAOKE

1. **OBJETIVO:** El participante deberá enfrentarse a una serie de distracciones mientras realiza el karaoke.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** El participante no podrá detenerse ni equivocarse al cantar. El jugador con menos errores y menos pausas ganará.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 La canción deberá ser anunciada al TCSC con anticipación mínimo dos días.
 - 3.2 El participante NO podrá leer la letra de la canción.
 - 3.3 La canción solo podrá tener una duración de 3 minutos, en caso de que la canción sea más larga se cortará en el minuto 3.
4. **RANGO:** Participará un alumno o alumna de I a IV medio por alianza.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P= 1.000 puntos.
En caso de empate la mitad del puntaje otorgable al ganador será entregado a ambas alianzas.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

PILETA

1. **OBJETIVO:** Los jugadores deberán sumergirse, uno a la vez, en una piscina con espuma en la cual habrán una serie de letras escondidas que forman una palabra.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La alianza ganadora será la primera en completar toda la palabra.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Los participantes solo podrán llevar una letra a la vez
 - 3.2: Sólo podrá haber un jugador en la piscina, al salir se podrá entrar el siguiente.
 - 3.3: No es necesario sacar las letras en orden.
 - 3.4: El participante deberá traer ropa de cambio, toalla y traje de baño. De lo contrario no participará.
4. **RANGO:** Participarán tres alumnos/as (al menos una mujer) de I a IV medio por alianza.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 5.000 P= 1.500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

TIRAR LA CUERDA [1° - 4° básico]

1. **OBJETIVO:** Los participantes deberán tirar una cuerda que estará marcada por un banderín en el centro.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que consiga que el banderín entre a su zona durante 30 segundos.
3. **DETALLES:** Deberán traer sus guantes de trabajo para proteger sus manos, de lo contrario no podrán participar.
4. **RANGO:** Participarán ocho alumnos de 1° a 4° Básico (2 por cada curso) de cada alianza.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 1.000 P= 500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

TIRAR LA CUERDA [5° - 8° básico]

1. **OBJETIVO:** Los participantes deberán tirar una cuerda que estará marcada por un banderín en el centro.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que consiga que el banderín entre a su zona durante 30 segundos.
3. **DETALLES:** Deberán traer sus guantes de trabajo para proteger sus manos, de lo contrario no podrán participar.
4. **RANGO:** Participarán ocho alumnos de 5° a 8° Básico (2 por cada curso) de cada alianza.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 1.000 P= 500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CARRERA DE TRES PIES

1. **OBJETIVO:** Las parejas deberán competir en una carrera a tres pies, con el pie izquierdo (del jugador de la derecha) amarrado con scotch al pie derecho (del jugador de la izquierda).
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Las parejas deberán correr ida y vuelta por la cancha. Ganará la alianza en tener a todos sus integrantes de vuelta primero.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Las parejas deberán ser del mismo curso.
 - 3.2 El TCSC les amarrará los pies con scotch.
 - 3.3 Para esta prueba deben usar pantalón largo.
4. **RANGO:** Participantes de 1° a 8° Básico, una pareja por curso. Dando un total de dieciséis alumnos por alianza.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 3.000 P= 1.500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

DESFILE TEMÁTICO

1. **OBJETIVO:** Cada alianza deberá tener una pareja (hombre y mujer), la cual tendrá que ser caracterizada según cada una de las siguientes categorías.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que haya ganado más categorías, es decir quien caracterice, considerando la vestimenta, puesta en escena, actitud y originalidad.
3. **DETALLES:** Tendrán que usar la vestimenta solo al momento de realizar la prueba.
4. **RANGO:** Por cada alianza deberán haber diez parejas. Pueden ser estudiantes o profesores (máximo 4 profesores/as)
5. **JURADO:** Miss Sylvana Astorga, Mister Luis Alzate, Mister Felipe Retamal y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 6.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

Las categorías son:

- Reggaetoneros
- Rockeros
- Góticos
- Pelolais
- Hippies
- Atlético
- Raperos
- Chicos electrónicos
- Chicos Disco
- Nerds

BAILETON

1. **OBJETIVO:** Consiste en que parejas de cada alianza serán sometidas a una competencia de baile.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Se irán eliminando parejas dependiendo de su talento y desplante. Ganará la alianza que quede con la última pareja en pie.
3. **DETALLES:** Los temas a bailar irán variando su estilo y serán elegidos por TCSC.
4. **RANGO:** Participarán cinco parejas de cada alianza, incluidos los *reyes*, y al menos 1 pareja debe ser de profesores. Los alumnos/as a participar deberán ser de 7° a IV medio.
5. **JURADO:** Miss Sylvana Astorga, Mister Gonzalo Correa, Miss Karen Rubilar y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

GUERRA DE PAÑOLINES

1. **OBJETIVO:** Cada participante deberá llevar un pañolín, con el color de su alianza, sujetado de la parte trasera de su pantalón, y tendrán que intentar quitar el pañolín a un contrincante aleatorio del otro equipo.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La alianza que tenga mayor cantidad de pañolines del equipo rival, será la ganadora.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Se les limitará un espacio en la cancha para que puedan correr y lograr el objetivo, en caso de que un participante salga de la zona será eliminado.
 - 3.2 Cuando el participante consiga quitar un pañolín tendrá que dejarlo en una caja que estará en una de las orilla, cada alianza tendrá su propia caja.
 - 3.3 Serán sólo considerados los pañolines que estén dentro de la caja.
4. **RANGO:** Participarán doce alumnos/as por alianza de 1º a 6º Básico, dos participantes (hombre y mujer) por curso.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=5.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CACHIPÚN ITALIANO

1. **OBJETIVO:** Jugar al cachipún italiano.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará el primer equipo que logre llegar 2 veces a la zona contraria.
3. **DETALLES:** Se explicará más a fondo al momento de realizar la prueba.
4. **RANGO:** Participará un alumno/a por curso de 1º a 6º básico (6 alumnos por alianza)
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 5.000 P= 3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

DE ESPALDA AL AGUA

1. **OBJETIVO:** Se harán dos hileras de alumnos en la que cada uno tendrá un vaso, el que esté adelante en la fila tiene tendrá que correr a llenarlo. Al devolverse deberá pasar el vasito por encima de las cabezas de sus compañeros y al final tiene que verter el agua en un balde.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que llene el balde primero.
3. **DETALLES:** Solo podrá estar un niño corriendo o con el vaso lleno a la vez.
4. **RANGO:** Seis alumnos/as por alianza de 1º a 6º básico (1 alumno/a por curso) no podrán repetirse los que participaron del cachipún italiano.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 5.000 P= 3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CAJA MISTERIOSA

1. **OBJETIVO:** Consiste en que un participante de cada alianza, con los ojos vendados y orejeras, debe colocar la mano dentro de una caja que en su interior tiene un objeto e intentar adivinar qué es.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** El alumno que logre adivinar tres tipos de objetos ganará la actividad.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Solo tendrá una oportunidad para acertar.
 - 3.2 La primera palabra que diga será considerada como la respuesta.
4. **RANGO:** Participará un alumno/a por alianza de 1° a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.500 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CHANCHO ADIVINO

1. **OBJETIVO:** Adivinar la comida que se le da.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Quien logre adivinar la mayor cantidad de alimentos (máx. 3 rondas), será el ganador.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 El participante deberá tener los ojos vendados.
 - 3.2 Se le darán 45 segundos como máximo para decir el nombre del alimento.
 - 3.3 Sólo será considerada la primera palabra que diga.
 - 3.4 TCSC dará los alimentos.
 - 3.5 En caso de que no responda en el tiempo mencionado anteriormente será considerada como respuesta errónea.
4. **RANGO:** Un alumno/a por alianza, de 7° a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

EL CARTUCHO

1. **OBJETIVO:** Consiste en ponerle a un representante todas las prendas de ropas posibles.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre ponerle más prendas de ropa a su representante.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 La ropa tendrá que ser traída y puesta por dos jefes de alianza.
 - 3.2 Se darán 5 minutos para recolectar la ropa y 2 minutos para vestir al alumno.
 - 3.3 Cada alianza deberá hacerse responsable por sus prendas, TCSC NO se hará cargo si se pierden prendas.
4. **RANGO:** Participará un alumno/a de 1 a 4 por alianza, además del jefe de alianza.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.000 P=700 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

TEACHER'S LIP SYNC

1. **OBJETIVO:** La pareja de profesores de cada alianza deben hacer el lip-synching de una canción conocida además de realizar una performance original y espectacular.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Originalidad, performance, duración y que no deje de "cantar"(modular la letra de la canción).
3. **DETALLES:** Deben elegir una canción de sus tiempos (60's-2000's) y debe durar entre 5 y 10 minutos.
4. **RANGO:** Profesores.
5. **JURADO:**TCSC
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P=1.500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

MATANZA EN PIJAMAS MUJERES

1. **OBJETIVO:**Los participantes estarán ubicados en dos hileras frente a frente a unos metros de distancia, con una pañoleta en su espalda, luego tendrán que correr hacia un contrincante intentando quitarle su pañoleta.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Quién sea el último participante en pie ganará los puntos para su respectiva alianza.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Cada participante tendrá una pañoleta que lo distinguirá de su alianza correspondiente.
 - 3.2 El participante al que se le quite la pañoleta, tendrá que lanzarse al suelo, simulando su muerte.
4. **RANGO:** Diez mujeres por alianza, de 7º a IV medio.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

MATANZA EN PIJAMAS HOMBRES

1. **OBJETIVO:** Los participantes estarán ubicados en dos hileras frente a frente a unos metros de distancia, con una pañoleta en su espalda, luego tendrán que correr hacia un contrincante intentando quitarle su pañoleta.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Quién sea el último participante en pie ganará los puntos para su respectiva alianza.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Cada participante tendrá una pañoleta que lo distinguirá su alianza correspondiente.
 - 3.2 El participante al que se le quite la pañoleta, tendrá que lanzarse al suelo, dando a entender su muerte.
4. **RANGO:** Diez hombres por alianza, de 7º a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

LA CUNCUNA

1. **OBJETIVO:** Los participantes tendrán que sentarse en una hilera en el suelo uno detrás de otro con las piernas abiertas, luego deberán avanzar sin soltarse hasta que el último de la fila llegue al lugar indicado.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Quien logre llegar con el último participante a la meta ganará la prueba.
3. **DETALLES:** El compañero de adelante tendrá que sostenerle las piernas al compañero de atrás y así evitar que se suelten.
 - a. En caso de que se suelte uno de otro, deberán comenzar desde el inicio del trayecto.
 - b. Si los participantes se paran antes de que el último llegue a la meta correspondiente será descalificado.
4. **RANGO:** Dos alumnos por cada curso de 1º a 6º básico.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=6.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

METRO CUADRADO

1. **OBJETIVO:** Introducir la mayor cantidad de personas en un metro cuadrado delimitado, para luego permanecer un minuto dentro.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** La alianza que consiga mantener más participantes dentro de los límites indicados durante un minuto será la ganadora.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Solo tendrán 5 minutos para organizar las ubicaciones.
 - a. Si un participante tiene una extremidad fuera de los límites no será considerado.
4. **RANGO:** Todos los alumnos/as.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

IMPROVISACION DE RAP

1. **OBJETIVO:** Un participante deberá improvisar durante un minuto y medio.
2. **PUNTOS A EVALUAR:**Se evaluará coherencia, desplante y que cumpla con los tiempos dados.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Se sorteará un tema por alianza.
 - 3.2 Se eliminará al participante que incluya en su improvisación insultos o garabatos.
4. **RANGO:**Se deberá presentar un participante por alianza.
5. **JURADO:**Mister Gabriel Oyarce y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.500 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

AGUA Y PELOTAS

1. **OBJETIVO:** 3 alumnos deben sacar una pelota de tenis del 1-bowl con agua sin ocupar sus manos, luego tendrán que trasladarla usando su boca, para finalmente dejar la pelota en el 2-bowl.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Quien consiga llegar con las tres pelotas primero al bowl final será el ganador.
3. **DETALLES:** Si la pelota se les cae deben comenzar desde el inicio otra vez.
4. **RANGO:** 3 participantes, mujeres u hombres, de I° a IV° medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=6.000 P=4.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

BAND-OFF

1. **OBJETIVO:** Cada alianza deberá tocar un mash-up de 3 canciones de 3 géneros distintos.
2. **PUNTOS EVALUAR:** Se evaluará la presentación, creatividad, talento y afinación/habilidad de tocar instrumentos.
3. **DETALLES:** La extensión máxima de la presentación es de 4 minutos.
4. **RANGO:** Participarán los alumnos/as de 7° a IV medio y la banda deberá contar con un máximo de 7 integrantes.
5. **JURADO:** Mister Martin Montecinos, Mister Felipe retamal, Mister Gabriel Oyarce y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 4.500 P= 2.500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

GUITAR-OFF

1. **OBJETIVO:** Dos concursantes contrincantes, (un concursante de cada alianza) deben competir en un guitar off.
2. **PUNTOS EVALUAR:** Se evaluará la presentación, creatividad y las habilidades al tocar la guitarra.
3. **DETALLES:** Irán tomando turnos hasta que cada uno haga 3 demostraciones de sus habilidades.
4. **RANGO:** Los representantes pueden ser de 6° hasta 4° medio.
5. **JURADO:** Mister Martin Montecinos, Mister Felipe retamal, Mister Gabriel Oyarce y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.500 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

DRUM-OFF

1. **OBJETIVO:** Dos concursantes contrincantes, (un concursante de cada alianza) deben competir en un drum off.
2. **PUNTOS EVALUAR:** Se evaluará la presentación, creatividad y las habilidades al tocar la batería.
3. **DETALLES:** Irán tomando turnos hasta que cada uno haga 3 demostraciones de sus habilidades.
4. **RANGO:** Un participante que puede ser de 6° hasta 4° medio.
5. **JURADO:** Mister Martin Montecinos, Mister Felipe retamal, Mister Gabriel Oyarce y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.500 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

REYES Y REINAS CIEGOS

1. **OBJETIVO:** Los *reyes y reinas* deberán bailar varios estilos de música con los ojos vendados.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Se evaluará coordinación, creatividad y originalidad.
3. **DETALLES:** Las vendas y música serán otorgados por el TCSC.
4. **RANGO:** Los *reyes y reinas* de alianza.
5. **JURADO:** Mister Gonzalo Correa, Miss Constanza Zamorano y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P= 2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

MÍMICA

1. **OBJETIVO:** Los participantes deberán adivinar una canción que será representada por su compañero mediante gestos y/o bailes, mientras se están usando audífonos antisonido.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza con más canciones acertadas.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Serán 4 canciones y cada participante deberá actuar 2 y adivinar 2.
 - 3.2: No se podrá modular/gesticular con la boca ni el nombre ni la letra de la canción.
 - 3.3: Las canciones serán elegidas por el TCSC.
 - 3.4: En caso de empate se procederá a un desempate, en el cual, un miembro del TCSC actuará una canción. Si no logran adivinar, se le otorgarán 1.500 puntos a cada alianza.
4. **RANGO:** Participarán alumnos/as de 7° a IV medio, una pareja por alianza.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

PASAPALABRA

1. **OBJETIVO:** Cada concursante deberá acertar en un tiempo de un 90 segundos, 25 palabras del Diccionario de la lengua española de la RAE o de contenido enciclopédico, cada una con una letra del alfabeto, escuchando de cada una de ellas una definición corta leída por el presentador y teniendo como pista que empieza o contiene la letra en la que se encuentre el concursante en ese momento.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre acabado el tiempo, tenga mas puntos.
 - 2.1 Por cada acierto: 1 punto.
 - 2.2 Por cada letra en pausa: 0 puntos.
 - 2.3 Por cada error: -1 punto.
3. **DETALLES:**
 - 3.1 Si el participante no sabe, puede pausar su ronda diciendo PASAPALABRA (si es que le queda tiempo, luego retoma la palabra)
 - 3.2 Si el participante se equivoca, será automáticamente el turno de el otro participante.
 - 3.3 Será pausado el tiempo solo al momento de decir “pasapalabra”, no se considerará otra palabra para esto.
4. **RANGO:** Un participante de 8° a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.500 P=2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

PELEA DE MASCOTAS

1. **OBJETIVO:** El objetivo de esta prueba es que ¡Las mascotas luchen en un concurso de baile!
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Originalidad, desplante, personalidad y habilidad para el baile.
3. **DETALLES:** La música será proporcionada por el TCSC y la mascota tiene que realizar un baile en relación al ritmo.
4. **RANGO:** La mascota de cada alianza.
5. **JURADO:** Mister Gonzalo Correa, Miss Constanza Zamorano, Miss Sylvana Astorga y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=2.500 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

YUPI-LATES/ CATEGORÍA [4° - 8°]

1. **OBJETIVO:** Un integrante debe situarse en posición carretilla, abrazando una pelota de pilates, mientras la otra lo agarra de las piernas, y juntos deben llegar al punto B donde, recogen una pelota de tenis y se devuelven al punto A.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará quien junte primero las 5 pelotas.
3. **DETALLES:** -
4. **RANGO:** 5 parejas por alianza de 4°-5°-6°-7°-8°, las parejas deberán ser hombre-hombre o mujer-mujer.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.500 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

YUPI-LATES/ CATEGORÍA [1° - 4° medio]

1. **OBJETIVO:** Un integrante debe situarse en posición carretilla, abrazando una pelota de pilates, mientras la otra lo agarra de las piernas, y juntos deben llegar al punto B donde, recogen una pelota de tenis y se devuelven al punto A.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará quien junte primero las 4 pelotas.
3. **DETALLES:** -
4. **RANGO:** 4 parejas por alianza de I-II-III-IV medio, las parejas serán hombre-hombre o mujer-mujer.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G= 2.500 P=500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

PALO ENCEBADO

1. **OBJETIVO:** El objetivo de esta prueba es de escalar un palo hasta la punta y capturar una bandera.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza cuyo participante recupere la bandera en el menor tiempo.
3. **DETALLES:** -
4. **RANGO:** Un participante de I a IV medio por alianza.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=3.000 P=2.000 puntos
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

QUEMADOS

1. **OBJETIVO:** Jugar a los quemados.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre eliminar al otro equipo por completo, o tener la mayor cantidad de jugadores “vivos” al paso de 15 minutos. Lo que pase primero
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Si un jugador golpea al otro en la cabeza o el jugador (a ser golpeado) agarra la pelota con las manos, podrá seguir jugando.
 - 3.2: Si se le cae la pelota de las manos el jugador será eliminado
 - 3.3: El jugador al ser eliminado deberá sentarse en la banca de su equipo
 - 3.4: Habrán 5 pelotas en el juego
 - 3.5: Si un jugador sale de la cancha o pasa al lado del equipo contrario será eliminado.
 - 3.6: No habrá delegados por equipo
4. **RANGO:** Jugarán 8 jugadores por equipo, de 7° a IV medio. 5 hombres y 5 mujeres, y al menos un participante por curso.
5. **JURADO:** Mister Alfredo Ramírez y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=8.000 P=5.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** B.

COMILONA HOMBRES

1. **OBJETIVO:** El objetivo de esta prueba es que un hombre de cada alianza deberá comerse una pizza lo más rápido posible.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza cuyo representante se coma la pizza más rápido o haya comido más en un lapso de 10 minutos.
3. **DETALLES:** Los participantes contarán con un vaso de agua para realizar la prueba.
4. **RANGO:** Podrá participar un alumno por alianza de I a IV medio.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

COMILONA MUJERES

1. **OBJETIVO:** El objetivo de esta prueba es que un mujer de cada alianza deberá comerse una pizza lo más rápido posible.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza cuyo representante se coma la pizza más rápido o haya comido más en un lapso de 10 minutos.
3. **DETALLES:** Los participantes contarán con un vaso de agua para realizar la prueba.
4. **RANGO:** Podrá participar una alumna por alianza de I a IV medio
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=1.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** C.

RESCATE A LA REINA

1. **OBJETIVO:** Los participantes deberán rescatar a la reina que estará “encadenada”, para ello deberán resolver diversos acertijos con el fin de encontrar “la llave” que abra el “candado”, que estará escondida en algún lugar del colegio.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre salvar a la reina primero.
3. **DETALLES:** Esta actividad se estará realizando al mismo tiempo que otras actividades en el escenario.
4. **RANGO:** 7° a III° Medio, un total de 5 alumnos/as por alianza. Pueden haber hasta 2 alumnos/as por curso.
5. **JURADO:** TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=5.000 P=3.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

LA GRACIA DE LOS REYES:

1. **OBJETIVO:** Los *reyes* de cada alianza deberán presentar un “sketch” de un minuto, mostrando que es lo que mejor sabe hacer.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Se evaluará originalidad, desplante y creatividad.
3. **DETALLES:** No podrá ser un baile.
4. **RANGO:** Los *reyes* de alianza.
5. **JURADO:** Mister José Antonio Pérez, Mister Luis Alzate y TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

GREAT CAT

1. **OBJETIVO:** Los participantes de cada alianza deberán competir en una partida del clásico juego “Gato” llevado al extremo. Para hacerlo los participantes deberán correr por obstáculos con una pieza en la mano, con el fin de llegar al muro en el cual estará ubicado el tablero. En tal muro, los participantes deberán poner su pieza y devolverse a buscar otra.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará el participante que forme 3 en línea primero.
3. **DETALLES:**
 - 3.1: Habrán 3 piezas por alianza, si se acaban las piezas el participante deberá correr por los obstáculos y cambiar una pieza (ya colocada) de lugar.
 - 3.2: Los participantes deberán devolverse por un costado, no es necesario que crucen los obstáculos devuelta.
4. **RANGO:** 3 participantes de 7 a 2 medio.
5. **JURADO:**TCSC
6. **PUNTAJE:** G=2.500 P= 500 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

LANZAMIENTO DE HUEVOS

1. **OBJETIVO:** Los participantes de cada alianza deberán lanzarse un huevo sin que se caiga. Cada vez que el participante lance el huevo deberá retroceder un cuadrado del patio central.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que logre lanzar el huevo desde más lejos.
3. **DETALLES:** Cada alianza contará con 3 huevos, si rompen los 3 pierden.
4. **RANGO:** Participarán 2 alumnos/as por alianza de 7° a IV° medio.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=5.000 P=2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

CARRERA CON HUEVOS

1. **OBJETIVO:** Los participantes deberán ir hacia el cono y devolverse lo más rápido posible sin que se les caiga el huevo de una cuchara que sostendrán con la boca.
2. **PUNTOS A EVALUAR:** Ganará la alianza que termine la prueba más rápido y rompa menos huevos.
3. **DETALLES:** Si se les cae el huevo, no podrán volver a jugar.
4. **RANGO:** Participarán 8 alumnos/as de 1° a 6° Básico, es necesario que participe al menos un integrante por curso.
5. **JURADO:**TCSC.
6. **PUNTAJE:** G=4.000 P=2.000 puntos.
7. **CLASIFICACIÓN:** A.

7) SANCIONES

● **En todas las pruebas y durante el periodo del aniversario el TCSC junto con su profesor tienen el derecho de sancionar a ambas alianzas en caso que cometan algunas de las siguientes acciones. Cabe destacar que si alguna de las faltas presentadas a continuación sean penadas por el reglamento interno de convivencia escolar, éste también será aplicado.**

AGRESIÓN VERBAL O GESTUAL (INSULTOS Y/O GARABATOS)	MENOS 1.000 Puntos.
TRAMPAS O PLAGIOS	MENOS 2.000 Puntos.
AGRESIONES FÍSICAS	MENOS 3.000 Puntos.
SI EL LUGAR QUE OCUPÓ LA BARRA DE LA ALIANZA QUEDA SUCIO	MENOS 1.000 Puntos.
HACER INGRESAR PERSONAS AJENAS AL COLEGIO SIN AUTORIZACIÓN	MENOS 1.000 Puntos.
ALUMNO EN SALA MIENTRAS SE ESTÉN REALIZANDO ACTIVIDADES	MENOS 10 Puntos por cada uno.
BARRA QUE UTILICE BASUREROS Y/O CUALQUIER OTRO ELEMENTO DEL COLEGIO SIN AUTORIZACIÓN DE UN SUPERIOR.	MENOS 3.000 Puntos.
AGRESIÓN VERBAL O GESTUAL HACIA EL JURADO	PIERDE LA PRUEBA AUTOMÁTICAMENTE, Y GANA 0 PUNTOS POR ÉSTA.