S.N.A EDUCA
LICEO AGRICOLA EL CARMEN DE SAN FERNANDO
"Contigo sembrando el futuro"

PROGRAMA DE ACTIVIDADES DÍA DEL ALUMNO
BASES DE LA COMPETENCIA AÑO 2017.

I.- ALIANZAS

1.- Los cursos del Liceo Agrícola El Carmen se dividirán en 4 alianzas incorporando a los cursos desde Primero Medio a Cuarto Medio. A las alianzas se les asignara un color, quedando de la siguiente forma:

Cursos	Color
1ºA Agrícola – 3ºB Agrícola – 2ºA Mecánica – 3°B Mecánica	Rojo
1ºA Mecánica – 2ºA Agrícola – 3ºC Agrícola	Azul
1°B Agrícola – 3ºA Agrícola – 2°B Mecánica – 4° A Mecánica	Amarillo
4ºA Agrícola – 3ºA Mecánica – 2°B Agrícola	Verde

2.- Cada alianza:

- Deberá tener un(a) jefe(a) de alianza, encargado(a) de representarla ante los organizadores de la actividad.
- Deberán presentar una mascota distintiva de su alianza relacionada con el color que ha sido asignado. Esta mascota tendrá que acompañar a su barra en todo momento, la que a su vez deberá crear gritos y canciones originales.
- La alianza será distinguida por el color respectivo.
- Todos los integrantes de la alianza deberán usar la siguiente vestimenta durante TODA LA JORNADA: Pantalón de buzo o jeans (practica), zapatillas (no zapatos de practica) y polera del color de la alianza respectiva (no se aceptaran poleras tipo pavilo) Ejemplo:




- Los alumnos que se encuentren con días de práctica pendientes **NO PODRAN PARTICIPAR** en ninguna de las actividades que se han preparado, debiendo ese día recuperar parte de sus días pendientes.
- Cada alianza propiciará una sana convivencia, compitiendo de acuerdo a las normas que rigen en el establecimiento.

- El miércoles 10 de mayo, a las 18.30 horas, los jefes de alianza deberán entregar UNA NÓMINA DE LOS PARTICIPANTES EN CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES y/o COMPETENCIAS al coordinador de la actividad para evitar inconvenientes durante la realización de la actividad.
- Entregadas las bases a cada alianza, CUALQUIER PETICIÓN, INFORMACIÓN O RECLAMO DEBERÁ SER REALIZADO EXCLUSIVAMENTE POR LOS JEFES DE ALIANZA A LOS COORDINADORES GENERALES. Cada Jefe de alianza tendrá la oportunidad de apelar 3 veces al encargado de cada actividad en caso de no estar de acuerdo con cierta decisión. Estas 3 oportunidades cuentan para toda la jornada. Una vez ocupadas las 3 apelaciones, no podrán volver a discutir alguna decisión. De hacerlo, se le descontaran 1000 puntos a la alianza.

II.- DE LA COMPETENCIA

OBSERVACIONES

1.- Los profesores deberán tomar los cursos a las 08.15 horas (hora de entrada a clases) para luego pasar asistencia y luego dejar a los estudiantes libres para que puedan participar en las actividades del día del alumno.
2.- Las alianzas deberán ingresar al gimnasio del establecimiento a las 08.30 horas, donde se realizará una inauguración de las actividades para luego dar comienzo de las mismas.

PUNTAJES

En cada una de las pruebas, los puntajes asignados serán los siguientes:

1º Lugar: 1.000 puntos
2º Lugar: 800 puntos
3º lugar: 600 puntos
4ª lugar: 200 puntos

La no presentación a alguna de las competencias por parte de una o más alianzas tendrá un descuento de 500 puntos.

III.- COMPETENCIAS JORNADA DE LA MAÑANA

08.40 horas – 10.15 horas
Competencias Deportivas

-Se realizaran 5 competencias deportivas (Fútbol Masculino – Fútbol Femenino – Basquetbol Masculino – Voleibol femenino – Tenis de Mesa)
-Cada una de las alianzas deberá disputar un encuentro previo a la final para definir el primer y segundo lugar, para luego los perdedores disputar el tercer y cuarto lugar.

1.- Futbolito Masculino

-Lugar: Cancha de Fútbol
-Hora: 08.40 horas
-Encargado:
-Cada alianza deberá presentar 1 equipo integrado por 12 jugadores (7 titulares y 5 reservas, donde deberán existir 2 arqueros)
-La alianza que tenga 3 cursos debe presentar 4 jugadores de cada curso, mientras que la alianza que tenga 4 cursos deberá presentar 3 jugadores como máximo de cada curso.
-Cada equipo deberá usar una polera con el color de su alianza.
-Los partidos tendrán una duración de 10 minutos, con 2 tiempos de 5 minutos cada uno.
-En caso de igualdad, se decidirá el equipo ganador a través de 3 penales por equipo, pateados a pies juntos.

Los partidos serán los siguientes:

Partido 1: Roja v/s Amarillo
Partido 2: Azul v/s Verde
Partido 3: Perdedor P1 v/s Perdedor P2
Partido 4: Ganador P1 v/s Ganador P2

2.- Futbolito Femenino

-Lugar: Cancha de Fútbol
-Hora: 08.40 horas
-Encargado:
-Cada alianza deberá presentar 1 equipo integrado por 12 jugadores (7 titulares y 5 reservas, donde deberán existir 2 arqueros)
-La alianza que tenga 3 cursos debe presentar 4 jugadores de cada curso, mientras que la alianza que tenga 4 cursos deberá presentar 3 jugadores como máximo de cada curso.
-Cada equipo deberá usar una polera con el color de su alianza.
-Los partidos tendrán una duración de 10 minutos, con 2 tiempos de 5 minutos cada uno.
-En caso de igualdad, se decidirá el equipo ganador a través de 3 penales por equipo, pateados a pies juntos por 3 jugadores diferentes.

Los partidos serán los siguientes:

Partido 1: Roja v/s Verde
Partido 2: Azul v/s Amarillo
Partido 3: Perdedor P1 v/s Perdedor P2
Partido 4: Ganador P1 v/s Ganador P2

3.- Basquetbol Masculino

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 08.40 horas
-Encargado:
-Cada alianza deberá presentar 1 equipo integrado 9 jugadores (5 titulares y 4 reservas)
-La alianza que tenga 3 cursos debe presentar como máximo 3 jugadores de cada curso, mientras que la alianza que tenga 4 cursos deberá presentar 2 jugadores de cada curso (un curso podrá presentar 3 jugadores).
-Cada equipo deberá usar una polera con el color de su alianza.
-Los partidos tendrán una duración de 10 minutos, con 2 cuartos de 5 minutos cada uno.
-En caso de igualdad se decidirá a través de 3 tiros libres por equipo por 3 jugadores diferentes.

Los partidos serán los siguientes:

Partido 1: Roja v/s Azul
Partido 2: Amarillo v/s Verde
Partido 3: Perdedor P1 v/s Perdedor P2
Partido 4: Ganador P1 v/s Ganador P2

4.- Voleibol Femenino

-Lugar: Cancha de Voleibol
-Hora: 08.40 horas
-Encargado:
-Cada alianza deberá presentar 1 equipo integrado 10 jugadores (6 titulares y 4 reservas)
-La alianza que tenga 3 cursos debe presentar como máximo 3 jugadores de cada curso (un curso podrá presentar 4 jugadores), mientras que la alianza que tenga 4 cursos deberá presentar como máximo 2 jugadores de cada curso (dos cursos podrán presentar 3 jugadores).
- Cada equipo deberá presentar en cancha 6 mujeres.
-Cada equipo deberá usar una polera con el color de su alianza.
-Los partidos se jugaran hasta que un equipo logre obtener 11 puntos. Se jugara al mejor de 3 sets. En caso de empate en sets, el tercer set se jugara hasta los 7 puntos.

Los partidos serán los siguientes:

Partido 1: Verde vs Azul
Partido 2: Amarilla vs Roja
Partido 3: Perdedor P1 v/s Perdedor P2
Partido 4: Ganador P1 v/s Ganador P2

5.- Tenis de Mesa

-Lugar: Sala de estar
-Hora: 08.40 horas
-Encargado:
-Cada alianza deberá presentar 1 jugador. Este jugador puede ser de género femenino o masculino.
-Cada jugador deberá usar una polera con el color de su alianza.
-Los partidos serán al mejor de 11 puntos. Solo se disputará 1 set por partido

Los partidos serán los siguientes:

Partido 1: Verde vs Rojo
Partido 2: Azul vs Amarillo
Partido 3: Perdedor P1 v/s Perdedor P2
Partido 4: Ganador P1 v/s Ganador P2

Luego de las actividades deportivas, los estudiantes deben tomar ubicación en el gimnasio LAEC para continuar con la programación.
Deben ordenarse de la siguiente manera en las graderías del gimnasio:

ROJO – AZUL – AMARILLO – VERDE

6.- El Dardo Mateo

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 10.30 a 10.50 horas
-Encargados:
-Cada alianza deberá presentar 3 alumnos (as) para participar. Cada uno de ellos según las categorías existentes: fácil, intermedio y difícil
-Existirá un panel con 30 preguntas divididas en las 3 categorías ya mencionadas.
-Dichas preguntas serán sobre los siguientes temas: Matemática – Lenguaje – Historia – Ciencias – Agricultura – Mecánica – Cultura general – Música – Actualidad – Farándula.
-Cada alianza tendrá derecho a lanzar 3 veces el dardo (1 vez por nivel de dificultad)
-Lanza el dardo y debe apuntar a una pregunta, que será formulada al estudiante participante.
-Tiene 1 minuto como máximo para responder.
-Van sumando puntos al responder correctamente de acuerdo a la categoría (fácil: 100 puntos; intermedio: 300 puntos; y difícil: 500 puntos)
-La alianza que entre todos sus integrantes sume más puntos gana la prueba.
-En caso de empate entre alianzas se lanzará una moneda al aire para el desempate.

7.- Silla Musical Extrema

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 10.50 -11.10 horas
-Encargadas:
-Cada alianza deberá presentar 4 participantes (2 varones y 2 damas); asimismo se deberán presentar 4 participantes más por alianza que harán las veces de lazarillos, ya que los participantes deberán estar con los ojos vendados.
-Los lazarillos deberán estar acompañando en cada momento al participante, pero solo indicando donde se deben sentar. No pueden estar cerca de las sillas, pero si dentro del perímetro (se cerrara con cuerdas dicho perímetro)
-Al ser eliminado el participante, el lazarillo deberá salir igualmente del juego.
-Se premiara a los 4 primeros lugares, no importando que se repitan participantes de las alianzas

8.- Prueba Flash (2 durante la actividad)

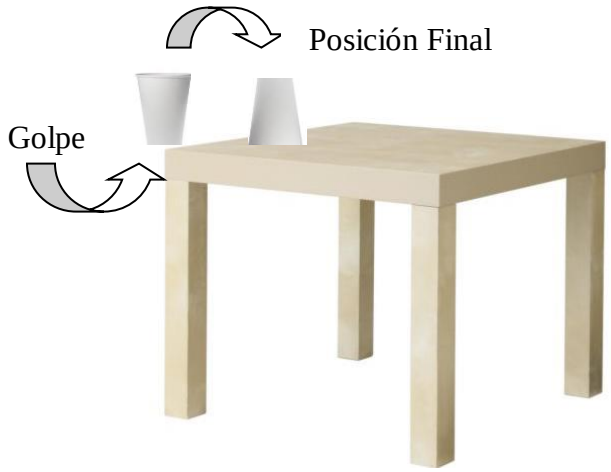
-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: Cualquier momento
-Encargado:
-Pruebas donde las alianzas deberán traer cosas que solicite el animador de la actividad.
-La alianza que gana dicha prueba obtiene 1.000 puntos.

9.- Ropero Humano

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 11.10 – 11.25 horas
-Encargados:
-Cada alianza deberá presentar 1 participante, al cual deberán vestir con la mayor cantidad de prendas en un lapso de 2 minutos.
-Todas las alianzas participaran en forma simultánea.
-Habrán 2 personas encargadas por alianza de recibir las prendas de vestir y ponérselas al ropero humano.
-Solo prendas de vestir (no están permitidos los gorros, jockeys, cinturones, cintillos, accesorios, zapatos, etc.)
-Los encargados realizaran el conteo de las prendas ipso facto, para la transparencia del concurso.

10.- Da vuelta el vaso

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 11.25 – 11.45 horas
-Encargados:
- Jueces:
-Participaran 20 alumnos por alianza. La alianza que tenga 3 cursos debe presentar como máximo 7 alumnos de cada curso (un curso deberá presentar 6 alumnos), mientras que la alianza que tenga 4 cursos deberá presentar como máximo 5 competidores de cada curso.
- La prueba consistirá en que los competidores estarán sentados uno detrás del otro desde la mitad de cancha hacia atrás. El primer competidor de cada alianza deberá correr hacia el otro extremo de la cancha donde estará ubicada una mesa con 20 vasos. Al llegar a la mesa deberá tomar un vaso y ubicarlo en el borde de la mesa para luego con cualquier dedo de su mano hábil golpear por debajo del vaso para que este quede en posición inversa, como se describe en la imagen. Cada competidor tendrá un intento, en caso de que no logre voltear el vaso, deberá correr hacia la hilera de su alianza y darle la mano al siguiente compañero y así sucesivamente hasta lograr voltear los 20 vasos. En cada mesa se encontrara un juez verificando el cumplimiento de las reglas del juego.
- Gana la alianza que logre voltear los 20 vasos primero.



11.- Toalla y bombita

-Lugar: Gimnasio LAEC
-Hora: 11.45 – 12.10 horas
-Encargados:
-Cada alianza debe presentar a 8 participantes, además de llevar 4 toallas.
-Además debe presentar a 3 personas que vayan limpiando el piso en caso de que caiga agua al suelo.
-Se forman 4 parejas. La primera pareja deberá lanzar la bombita de agua que está encima de la toalla a la segunda pareja y así sucesivamente hasta dejarla en el lugar indicado.
-Al caer la bombita al suelo deben volver al inicio del circuito.
-Gana la alianza que se demora menos tiempo en completar el circuito sin que se le caiga la bombita de agua.

12.- Tugar – Tugar salir a Bailar

-Lugar: Gimnasio
-Hora: 12.10 a 12.30 horas.
-Encargados:
-Cada alianza deberá tener 4 parejas de baile (hombre y mujer) para participar en este concurso, compuestas por alumnos de diferentes cursos según su alianza.
-Cada 1 canción se eliminaran a 4 parejas, dejando en la final a 4 parejas las cuales no importando a la alianza que representen se ordenaran del 4ºto al 1ºer lugar respectivamente.

13.- Mejor Mascota

-Cada alianza deberá presentar una mascota distintiva de su alianza relacionada con el color que ha sido asignado.
-Se premiara a la mascota en dos categorías
1) Mejor Vestuario: la mascota que según el criterio de la organización sea la más creativa y original en su vestimenta.
2) Mascota más jugada: la mascota que según el criterio de la organización sea la que más motive a su alianza a cantar y apoyar a sus participantes.
-Se premiara el desempeño de la mascota durante la jornada de la mañana.
-Se premiara solo el 1º lugar, quien obtendrá la suma de 1.000 puntos.

14.- Limpieza del lugar

-Al término de la actividad, las alianzas deberán dejar su lugar ordenado y limpio.
-Para ello deberán designar a 10 personas para que desarrollen dicha tarea.
-La alianza que no se presente a limpiar sufrirá un descuento de 5.000 puntos.

IV.- COMPETENCIAS JORNADA DE LA TARDE

OBSERVACIONES

-Cada alianza por medio de su jefe deberá entregar el JUEVES 11 DE MAYO entre las 10:00 y las 12:30 horas las autorizaciones de los participantes que competirán en pruebas ecuestres a la señorita Nicole Stuardo.
-CUALQUIER PETICIÓN, INFORMACIÓN O RECLAMO DEBERÁ SER REALIZADO EXCLUSIVAMENTE POR LOS JEFES DE ALIANZA A LOS COORDINADORES GENERALES. De lo contrario se descontará puntaje.
-Todos los participantes de las actividades ecuestres deberán presentarse a las pruebas con **uso de casco obligatorio**, de lo contrario quedarán descalificados.
-Se podrá utilizar un único caballo o distintos como lo estimen conveniente cada alianza.
-Las alianzas que lleguen atrasadas a las pruebas transcurrido el tercer llamado, se les descontara del puntaje obtenido **700 puntos** por cada prueba atrasada.
-LA HORA DE INICIO DE LAS ACTIVIDADES ES A LAS 14:30 HRS. EL PUNTO DE ENCUENTRO ES EN EL POTRERO TINAJÓN (FRENTE AL GIMNASIO)

PUNTAJES

En cada una de las pruebas, los puntajes asignados serán los siguientes:

1º Lugar: 1.000 puntos
2º Lugar: 800 puntos
3º lugar: 600 puntos
4ª lugar: 200 puntos

El orden de las competencias será el siguiente:

1.- Carrera de perros Galgos
2.- Carrera a la Chilena
3.- Yincana a caballo
4.- Enduro a Caballo
5.- Barrilete a Caballo damas y Varones
6.-Topeadura Humana
7.- Prueba sorpresa.

COMPETENCIAS

1.- CARRERA DE PERROS GALGOS

Encargados:
-En esta prueba las alianzas deben presentarse con un perro galgo con uso de bozal obligatorio
-Antes de que inicie la competencia deberá estar el animal en todo momento con su respectiva correa de mano.
-Al momento de iniciar las competencias se realizara el sorteo de las alianzas en donde cada animal deberá recorrer una distancia de 150 metros, el primero que llegue a la meta será el ganador.

2.- CARRERA A LA CHILENA

Encargados:
-Cada alianza debe presentarse con un caballo para recorrer una distancia de 150 metros.
-El jinete debe presentarse con casco y uso de montura obligatoria
-El sorteo se realizara al inicio de la competencia.

3. YINCANA A CABALLO

Encargados:
-El participante deberá presentarse con un caballo
-Dicho animal deberá estar ensillado con sus aperos.
-La prueba consiste en partir con el caballo y una soga montado en él.
-Ambos correrán por la pista en donde se encontraran en el trayecto los implementos que deberán ir colocando uno a uno hasta dejar el animal aperado y ensillado correctamente.
-Una vez listo el caballo deberá volver corriendo al punto de partida.
-El primero en llegar ganara la competencia.

4.- ENDURO A CABALLO

Encargados:
-El competidor deberá presentarse con un caballo que deberá estar ensillado y el jinete con uso de casco.
-La prueba consiste en recorrer un tramo delimitado que estará marcado por banderas y en ellas se encontrara un distintivo que el participante deberá sacar y juntar para llegar con ellos al final de la meta, quien llegue primero será el ganador.
-En caso que el participante no llegue con los distintivos se descontara 300 puntos por cada uno que falte.

5.- BARRILETE A CABALLO (DAMAS Y VARONES)

Encargados:
-Para esta prueba cada dama y varón deberá presentarse con un caballo ensillado.
-Cada jinete deber usar: casco, botas y espuelas para poder participar.
-La competencia consiste en zigzaguear en línea recta los diversos obstáculos de ida y vuelta,
-Cada vez que un participante derribe un obstáculo debe retomar la prueba del punto de partida.
-La competencia es cronometrada y el ganador será quien demore el menor tiempo en finalizar la prueba.

6.- TOPEADURA HUMANA

Encargados:
-Cada alianza deberá presentar dos participantes quien uno de ellos será el jinete y el otro el caballo.
-El participante que actúe de caballo deberá presentarse con botas de goma **obligatoriamente, queda prohibido el uso de objetos cortantes: anillos, reloj, cadenas, pulseras, entre otras.**
-La prueba se realizara con jeans y polera representante de cada alianza.
-La prueba se llevara a cabo en el lugar demarcado donde todos los participantes de cada alianza deberán "topearse" para sacar a sus contrincantes del lugar demarcado.
-Si la pareja toca la línea demarcada o sale del lugar establecido quedara eliminado de la competencia o si el jinete toca el suelo.
-La pareja que quede sola dentro del lugar delimitado será el ganador.

7.- PRUEBA SORPRESA.

Encargados: