



Bases semana de alianza

CLUB DE YATES DE PICHIDANGUI

Maximiliano Rivera
Montserrat Bruñol
Victoria Castro

2 de Febrero 2017



<http://clubdeyatespichidangui.cl/>

Actividades

Día al revés

Este día consta en que en una determinada hora (típicamente a las 10:30) lleguen los concursantes vestidos de manera al revés, es decir, de una forma que comúnmente no hacen. Esta vestimenta será juzgada por los jueces para ver si es correcta.

Se dará un plazo de 5 min para que las personas lleguen al club, de pasar estos 5 minutos, los que lleguen no serán considerados al momento de contar las personas. Por ejemplo, si la prueba es a las 10:30, a las 10:35 (con 0 segundos) de los jueces se deja de contar a las personas que lleguen después. Esta regla se puede suspender o modificar si las circunstancias lo ameritan.

Para este día cuentan tanto personas como mascotas, si y solo si están vestidas al revés. Cualquier otra cosa, elemento o animal que no sea mascota no cuenta.

Se dará puntaje a la alianza con mayor cantidad de personas/mascotas vestidas al revés y al que presente el mejor “disfraz”.

Para saber quién tiene el mejor disfraz, los jefes de alianza deberán escoger una persona de su respectiva alianza la cual tenga el mejor disfraz, luego estos deberán hacer una “performance” para que los jueces puedan decidir quién es el ganador entre estos dos participantes. Esta “performance” puede ser una batalla entre ambos concursantes o una actuación dirigida al público. Al momento de decidir se tomará en cuenta los siguientes factores: originalidad del disfraz y de la actuación, personalidad, personificación, reacción del público.

Puntos por	Ganador
Mayor cantidad de personas	300
Mejor disfraz	200

Rescate a la Bandera

Esta prueba consiste en capturar la bandera de la propia alianza. La bandera es colocada en un lugar específico de Pichidangui el cual se dará a conocer justo en el momento antes de comenzar esta prueba.

La captura de la bandera consta de dos partes, estas dos otorgan puntos para la alianza. La primera es cuál alianza llega primero a capturar su bandera, y la segunda es cuál alianza llega con más personas a la zona de la bandera.

Está prohibido utilizar cualquier tipo de vehículo para trasladarse a la zona de la bandera. Si una persona es acusada (con pruebas para validarlo) o captada por los jueces de moverse en un vehículo motorizado, la alianza obtendrá 0 puntos en esta prueba. Esta regla se puede anular o modificar según las circunstancias lo amerite. Esta regla no corre para padres con niños/niñas que no sepan caminar o están aprendiendo, ellos pueden ir en un vehículo motorizado, pero sólo llevar a este niño, sus hermanos deberán ir caminando con un familiar/amigo, de no ser

posible esta situación, puede ir en el auto pero no será considerado en el momento de contar las personas. Se dará un plazo razonable para poder llegar al lugar, este tiempo se dará a conocer antes de comenzar la actividad. Terminado este tiempo, se contará a las personas en la zona de las banderas.

Puntos por	Ganador
Mayor cantidad de personas	600
Llegar primero	300

Rescate a la Princesa y Juegos de Ciudad

Esta actividad consiste principalmente en rescatar a la princesa. Para lograr este objetivo habrá que cumplir las dos partes de esta actividad. En la primera parte se otorgará a las alianzas una lista de actividades de las cuales cada una tendrá una cierta cantidad de puntos. La idea es lograr X cantidad de actividades para conseguir Y puntos. Luego de reunir los Y puntos, pueden continuar con la actividad 2. La cantidad Y será revelada en el momento antes de comenzar la actividad, al igual que las actividades a realizar.

La segunda parte consta que, luego de haber completado la primera parte, a cada alianza se les otorgará una pista para encontrar a la princesa. Esta pista guiará a otra pista que estarán en diferentes lugares de Pichidangui y así sucesivamente. La cantidad de pistas es definida por el jurado.

La primera alianza que rescate a la princesa gana. Luego de rescatar a la princesa, el jefe de alianza deberá mostrar las pistas que obtuvo, para verificar que las acciones fueron verídicas.

Está prohibido utilizar cualquier tipo de vehículo motorizado para trasladarse a la zona de la bandera. Si una persona es acusada (con pruebas para validarlo) o captada por los jueces de moverse en un vehículo motorizado, la alianza obtendrá 0 puntos en esta prueba. Esta regla se puede anular o modificar según las circunstancias lo amerite.

Si una alianza escucha o espía a la otra alianza en el momento de descifrar las pistas, será descalificada, es decir, se le otorgarán 0 puntos.

Puntos por	Ganador
Rescatar a la princesa	1400

Gymkana

Consiste en diversas actividades a realizarse en el club de Yates, en las que participarán tanto niños como adultos. Las actividades tendrán un puntaje individual y la totalidad del puntaje equivale a 2550 puntos a repartir en dos gymkanas.

Las actividades a realizarse son:

- Presentación de las coronas: Esta prueba consiste en que cada alianza, antes del comienzo de la gymkana, tiene que presentar su reina con su corona respectiva. La mejor corona es la que ganará. No se tomará en cuenta la vestimenta que lleve, sólo la corona. Esta será evaluada según calidad y originalidad. Esta tiene que ser hecha a mano.

- Lanzamiento del huevo: participarán tres parejas por categoría (menores de 10, entre 10 y 15, mayores de 15 y papás). Las parejas deberán lanzarse un huevo sin romperlo. De lograrse, ambos deberán alejarse un paso y volver a lanzar el huevo hasta que el huevo se rompa, de esta forma se irán retirando las parejas hasta que quede solo una en competencia. Esta actividad tiene un puntaje de 150 puntos.
- Carrera tres pies: participaran dos parejas de las categorías menor a 10, entre 10 y 15, y mayor de 15, y una pareja de papás. Cada pareja estará amarrada entre sí por el pie y deberá correr hacia una marca y volver al lugar donde partió y tocar a la pareja siguiente. La primera alianza en lograr que todas sus parejas completen el circuito ganará 150 puntos.
- Tirar la cuerda: participarán dos niños menos de 10 años, tres niños entre 10 y 15 años, cuatro mayores de 15 y dos papás, por alianza. Gana la alianza que logra hacer que la alianza contraria pase una marca. El puntaje de esta actividad es de 150 puntos.
- Completos: participa un mayor de 15 años y un papá. Gana la alianza que termina de comer una cantidad establecida de completos antes que la otra. El puntaje es de 150 puntos.
- Gallitos: participarán un hombre y una mujer, por alianza, de entre 10 y 15 años, mayores de 15 años y papás. El puntaje es de 150 puntos.
- Maniquí: consiste en vestir a un integrante de cada alianza con la mayor cantidad de prendas de vestir en un tiempo de 1 minuto y 30 segundos. Gana la alianza que le haya puesto más prendas al maniquí. El puntaje es de 150 puntos.
- Búsqueda del tesoro en la piscina: se lanzarán monedas a la piscina que deberán ser buceadas por los niños de hasta 15 años. Gana la alianza que junte más monedas. El puntaje es de 150 puntos.
- Pingpong: se realizarán tres partidos. Uno de categoría entre 10 y 15 años, otros de categoría mayores de 15 y por último uno de categoría papás. Se jugará hasta los 11 puntos y el puntaje asignado es de 150 puntos.
- Cuncuna 6 pies: participan tres niños entre 10 y 15 años, tres mayores de 15 años y tres papás, por alianza. Esta actividad consiste en que cada trío debe recorrer una distancia establecida utilizando unas tablas en los pies. Al terminar su recorrido deberá pasar las tablas al trío siguiente, hasta que todos los tríos hayan realizado el recorrido. El puntaje es de 150 puntos.
- Abrazo dado vuelta: participan dos parejas de menores de 10 años, dos parejas de entre 10 y 15 años, dos parejas de mayores de 15 años y una pareja de papás. Consiste en que cada pareja debe llevar una pelota afirmándola con sus espaldas, deberán avanzar así hasta la siguiente pareja y así hasta que llegue a la última pareja. En este punto se deberá realizar el mismo recorrido pero en sentido contrario. El puntaje es de 150 puntos.
- Volley toalla: participa una pareja de cada categoría. Consiste en un partido de volleyball pero con bombitas de agua y utilizando solo toallas. El puntaje es de 150 puntos.
- El bota botellas: participarán dos personas de cada categoría, un hombre y una mujer. Consiste en botar botellas de agua utilizando una pelota de tenis colgando de la cabeza. El puntaje asignado es de 150 puntos.

- Pisotón: participan 4 niños entre 10 y 15 años y 4 mayores de 15 años, por alianza. Consiste en reventar globos amarrados a los pies de la alianza contraria. El puntaje asignado es 150 puntos.
- Gymkaposta: participan 3 niños menores de 10 años, 1 entre 10 y 15 años, 1 mayor de 15 y 2 papás. Parte un niño con una cuchara con un huevo sin que se le caiga hasta una marca donde otro niño deberá tomar el huevo y llevarlo en su cuchara hasta la siguiente marca, luego un tercer niño deberá buscar el dulce en harina, luego llevar el dulce hasta donde este el niño entre 10 y 15 quien deberá comerse una manzana, y luego correr a la siguiente marca donde estará el participante mayor de 15 quien deberá tomarse una botella de agua lo más rápido posible, luego correr hasta donde estará el papa/mama quien deberá reventar un globo sentándose. El puntaje será de 300 puntos.
- Vaso mojado: Esta prueba consiste en transportar la mayor cantidad de agua hacia un balde, y el que tenga más en el final ganará. Para esto se necesitarán 10 participantes, donde uno de ellos tiene que ser el jefe de alianza, 3 tienen que ser menor o igual a 10 años, 3 entre 10 y 15 años y 3 mayores a 15 años, en donde tiene que haber como mínimo 1 hombre y una mujer por categoría. Este juego consiste en que los participantes de una alianza (menos el jefe) tienen que hacer una fila tras una línea establecida por los árbitros, el jefe se tiene que acostar entre la línea y el balde a una distancia de 2/3 de la fila con un vaso apoyado en su guata afirmándolo con las manos. El primero en la fila toma su vaso y lo rellena con agua con un balde que estará al lado de él, este se lo tiene que poner en la cabeza y caminar hasta donde está el jefe sin tocar el vaso con las manos. Cuando llega donde el jefe, el jugador tiene que afirmar el vaso (vaso en la cabeza) y inclinarse en forma de 90 grados para depositarle el agua al jefe. Luego de haber depositado el agua, este se tiene que acostar el costado del jefe y este se tiene que parar, poner el vaso en la cabeza (sin afirmar) y caminar hasta el balde. Al llegar al balde, tiene que hacer el mismo movimiento que su compañero anterior para depositar el agua, después de esto, el jefe vuelve a su posición inicial. Teniendo dos personas acostadas, partirá el siguiente en la lista, tendrá que hacer lo mismo que el jugador antes de él, pero la diferencia es que el jugador que está en la fila tendrá que llevarle el agua al jugador más próximo a él, después este jugador que recibió el agua tendrá que pararse y depositarle el agua a la persona que está al lado (mismo movimiento de 90 grados) y así hasta que llegue al último de los que están acostados (el jefe) y este tendrá que llevar el agua al balde. Esta prueba tiene 150 puntos para el ganador.

Actividades Kayak

Las actividades kayak son las siguiente: Polo Kayak, Todo vale kayak, posta kayak, tirar la cuerda kayak, maratón kayak. Hay 1400 puntos a repartir. Cada prueba se separa en 2 partes, una para menores o igual a 15 y otra para mayores o igual a 15. Si una persona tiene 15 años, se puede repetir en las actividades.

Puntos en	
Posta Kayak	300
Todo vale Katak	200
Posta Kayak	300
Tirar la cuerda Kayak	100
Maratón Kayak	500
Total	1400

Polo Kayak

Esta actividad consiste en hacer la mayor cantidad de goles en el arco contrario y recibir la menor cantidad de goles. Los arcos son dos boyas separadas a 2 o 2.5 metros aprox. Hasta una altura del remo estirado por el arquero, esta es determinada por el juez. Debe haber 6 kayaks en un equipo 2 dobles y 4 simples (todo depende de la disponibilidad de kayaks). De ser 2 dobles y 4 simples, serían 8 personas por equipos, de estos 8 tienen que haber como mínimo 3 mujeres.

Se juega 15 min por lado para los grandes y 10 por lado para los chicos. Con un intermedio de 5 min. Para el segundo tiempo hay un cambio de lado. Se pueden hacer un máximo de 3 cambios por equipo.

La pelota se puede tener en las manos, proteger con las piernas y el remo. Los pases son con cualquier parte del cuerpo, remo, kayak. Esta sale de la cancha cuando pasa la línea del arco (a lo largo) y se declara un saque de meta. En los laterales el juez decide cuando sale. Para anotar, la pelota tiene que entrar por completo, y se tienen que dar como mínimo 3 pases antes. Ante cualquier duda, el árbitro es quién toma la decisión.

El jugador no puede quitar la pelota cuando está en el mar, sólo puede cuando está en el kayak o cayendo al mar. Este sí puede dar pases desde el mar. Si un jugador cae al mar, los jugadores del equipo contrario no lo pueden tocar con el kayak. Si algunos jugadores se ven involucrados en un golpe o choque se declara "fair play". Este consiste en detener la jugada y el equipo que tiene la pelota parte desde su área. Ganará el equipo con mayor cantidad de goles.

Si un equipo mueve las boyas conscientemente por primera vez, será advertido. Si es por segunda vez, se les descontará un gol y se les volverá a advertir. Y si es por tercera vez serán descalificados del partido.

El árbitro puede detener el partido para que reacomoden los arcos. Ante cualquier situación el árbitro deberá tomar las medidas necesarias

Son 150 puntos por categoría

Todo vale Kayak

Esta actividad consta que las dos alianzas se enfrentan en los kayaks, pero esta vez sin remos, con el fin de tirar al contrincante al agua. La última alianza que tenga una persona que no

se haya caído al agua, es decir, sobre un kayak (de la forma que sea), es la ganadora.

Los participantes pueden botar a la otra persona de cualquier manera. Si una persona es eliminada debe retirarse del campo de juego.

Son 100 puntos por categoría

Posta Kayak

Esta actividad es una adaptación de la posta atlética. El objetivo es llegar primero a la meta.

Los árbitros trazan la línea de partida, esta también es la línea de los corredores siguientes, por lo que cuando los corredores traspasen esta línea imaginaria, los corredores siguientes puede comenzar remando. El punto de retorno de los corredores será una boya establecida por los árbitros (50 [m] aprox)

Esta prueba se divide en 2 grupos: menores de 15 y mayores de 15 años.

Para la distribución serán 5 kayaks por alianza con dos kayaks doble, en donde participan mínimo 3 mujeres y por ende 4 hombres.

Si un jugador parte antes de que su antecesor llegue a la línea imaginaria, será penalizado con el retraso del siguiente corredor. Este retraso será equivalente al adelantamiento previo. Cualquier tipo de golpe con el remo al contrincante, con el fin de perjudicar al rival, será severamente castigado con un retraso de 10 segundos de espera en “stand-by “.

Son 150 puntos por categoría

Tirar la cuerda Kayak

Esta actividad consiste en que 3 kayaks tiren la cuerda contra otros tres y la primera alianza que traspase la línea imaginaria establecida por los árbitros será el perdedor, por lo tanto, hay que hacer que el otro equipo traspase la línea para ganar. La única regla es que no se puede amarrar la cuerda al kayak.

Esta prueba se separa en dos, menor que 15 y mayores que 15 años.

Son 50 puntos por categoría

Maratón Kayak

Esta prueba consiste en una carrera sobre kayak y corriendo. Se necesitarán 6 personas por alianza, pueden ser hombre y mujeres, tiene que haber por lo menos una mujer por equipo. Los 6 participantes se dividirán en dos grupos de a 3. Los primeros 3 partirán en kayak rumbo a la playa y los otros 3 partirán corriendo rumbo a la playa. El punto de encuentro serán las banderas de las alianzas puestas en la playa. Los que partan en kayak deberán llegar a las banderas, rodearlas y correr al club. Los que partan corriendo deberán llegar a las banderas, rodearlas y esperar a que

alguno de sus compañeros llegue y así recibir su kayak y partir hacia el club. El intercambio kayak-corredor tiene que ser a una profundidad de máximo la rodilla de los participantes respectivos en el mar, antes de esto, el corredor no se podrá subir al kayak y el que anda en kayak no podrá soltarlo.

El camino que escojan los corredores y kayaquistas es el que ellos decidan. Está prohibido agarrar el kayak del contrincante o agarrar a este cuando está corriendo, si sucede esta situación, el jugador quedará descalificado de la competencia. Si un jugador es descalificado y este no puede llegar a la playa, ya que no sigue compitiendo, o el corredor no puede devolver el kayak al club, ya que no sigue compitiendo, la pareja de ese intercambio no puede seguir participando.

Son 250 puntos por categoría

Actividades Piscina/Mar

Puntos en	
Maratón	350
Volley piscina	250
Búsqueda del tesoro	100
Carrera natación	400
Gladiadores	250
Mejor Guataso	50
Total	1400

Maratón

Esta actividad será una carrera entre 6 personas, 3 por cada alianza, en donde tendrán que partir en el club, llegar hasta un punto indicado por los árbitros y devolverse al club. Está prohibido usar cualquier vehículo, ya sea motorizado o no. Sólo se podrá ir corriendo. Ante cualquier acción dudosa los árbitros podrán descalificar al competidor.

Los puntos por llegada son:

Puntos en	
Primer lugar	200
Segundo lugar	100
Tercer lugar	50

Volley piscina

Esta actividad consiste en jugar un partido de volley en la piscina. Este tendrá las mismas reglas del volley. El lado se sorteará lanzando una moneda, la alianza que no escoja el lado partirá sacando.

Sólo durante el saque el sacador podrá apoyarse en el borde si está en el lado hondo, los demás participantes no podrán. Si hay incumplimiento de estas reglas habrá una advertencia, a la cuarta advertencia se le restarán puntos a la alianza ya advertida, a la quinta perderá el set por default y a la sexta el partido.

Para esta actividad habrá dos partidas, uno con participantes menores que 15 y otros con participantes mayores que 15. Por ende 125 puntos por partida para la alianza ganadora.

Búsqueda del tesoro

Esta actividad consta de tirar monedas a la piscina y la alianza que recoja la mayor cantidad de plata será la ganadora. Esta es para participantes menores o iguales a 15 años. Está prohibido quitar las monedas a otro jugador si ya las tiene en la mano. Si sucede esto, el jugador que intento quitarlas perderá esa cantidad de monedas y el otro las obtendrá. La alianza ganadora obtendrá los 100 puntos.

Carrera natación

Esta actividad consiste en hacer una carrera de natación con relevos. Los equipos serán de 6 personas, 3 hombres y 3 mujeres. No importa la edad que tengan. Esta actividad será realizada en el mar. Los corredores, si es que quieren, pueden partir con un piquero, tanto en la partida como en los relevos. Los relevos serán efectivos, si y solo si, el nadador toca la balsa, si el siguiente nadador parte antes de que la toque, este tendrá que volver a la balsa, tocarla y partir de nuevo.

A falta de competidores, estos se pueden repetir. Cada partidador tendrá una oportunidad para equivocarse en la partida y comenzar en falso. Si el competidor parte dos veces adelantado, se pedirá un cambio de competidor y el partidador no podrá participar en esta competencia.

La alianza ganadora obtendrá los 500 puntos.

Gladiadores

Esta actividad consiste en empujar al otro, de cualquier forma legal, y que caiga antes que uno al agua. El primero que cae al agua pierde. Para esto, será el mejor de tres, es decir, el primero que gane 2 veces gana. Esto será sobre un sacachucha en el mar.

Con cualquier forma legal es referido a, sin tirar el pelo, sin pegar combos o patadas, o cualquier actividad antideportiva. Esta actividad se separa en mayores de 15 y menores de 15, por lo tanto hay 125 puntos por partida. La partida se gana con la mayor cantidad de victorias individuales, por ejemplo, si un participante le gana a otro por 2 a 1, es una victoria. Tendrán que participar 6 personas por partida, mínimo 2 mujeres.

Los jefes de alianza deberán enfrentarse si o si, excepto por un impedimento de fuerza mayor. (Lesión o enfermedad).

Mejor Guatasa

Esta actividad consiste en que cada alianza escoge dos participantes, uno mayor que 15 y otro menor, y el que haga el mejor guatasa en su categoría (+15 y - 15) ganará. El mejor guatasa es considerado por: no poner manos, rodillas o cualquier parte del cuerpo para cubrir la guata, el que salpica más agua. Esto es evaluado por los árbitros. Cada categoría tendrá 25 puntos por disputar.

El guatasa será en el mar para los mayores de 15 y en la piscina para menores que 15, si estos últimos quieren en el mar, están en pleno derecho de hacerlo. Este tiene que ser desde la balsa o desde el borde de la piscina según la categoría.

Baile entretenido

Regatas

Esta actividad consiste en hacer una regata. Habrá regatas preparatorias y una gran regata final. Las regatas preparatorias tendrán un valor de 1150 puntos a repartir, y la regata final tendrá 4000 puntos a repartir.

Regata Preparatoria	
Primer lugar	550
Segundo lugar	300
Tercer lugar	150
Mayor cantidad de Embarcaciones	150

Regata Final	
Primer lugar	2000
Segundo lugar	1000
Tercer lugar	500
Mayor cantidad de Embarcaciones	500

Además habrá una bonificación para todos los botes que lleven más de su máxima capacidad optima de regata, esta bonificación será de 50 puntos. Por ejemplo, un laser es para una persona, pero si deciden ir 2 personas, habrán 50 puntos para la esta alianza.

Reglas de Convivencia

Se prohíbe la ingesta de alcohol a menores de edad dentro del recinto del club de Yates EN CUALQUIER HORARIO, o durante cualquier actividad a realizarse dentro de la semana del club de Yates. Los infractores serán penalizados quedando fuera de las alianzas en forma inmediata, a la vez se le restarán 2.000 puntos a la alianza a la que pertenece el individuo infractor, esta conducta será informada al socio titular. En caso de ser un invitado se le negará el ingreso a las dependencias del club de Yates.

Se prohíben las faltas de respeto tanto dentro de la alianza como con la alianza contraria, de cometerse la infracción se restarán 50 puntos a la alianza infractora.