REPÚBLICA DE CHILE
AGRUPACIÓN DE COMUNAS CABO DE HORNOS Y ANTÁRTICA
I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
Secretaria Municipal

DECRETO Nº 366

REF.: Apruébese Bases de FIESTA DE LA NIEVE 2015

PUERTO WILLIAMS 22 JUL. 2015

VISTOS Y CONSIDERANDO:

- Las facultades y atribuciones que me confiere la Ley Nº 18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades, Texto Refundido.;
- El Acta Complementaria de Proclamación, de fecha 29/11/2012.;
- El Acta Sesión Constitutiva del Concejo de Cabo de Hornos de fecha 6 de diciembre del 2012;
- El presupuesto aprobado para el año 2015.
- Bases de Programa "Fiesta de la Nieve 2015"
- Memorándum Interno N° 171 del Jefe del Departamento de Desarrollo Comunitario.
- El Memorándum Interno Nº 430 de la Alcaldía a Secretaria Municipal.

D E C R E T O :

1° Las Bases, en el Marco de las "Actividades del Programa Fiesta de la Nieve 2015", de acuerdo a lo mencionado anteriormente en los **VISTOS Y CONONSIDERANDO**

ANOTESE COMUNIQUESE A QUIEN CORRESPONDA Y UNA VEZ HECHO, ARCHÍVESE.

I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS SECRETARIO MUNICIPAL

MIRNA ALVAREZ BUSTAMANTE
SECRETARIA MUNICIPAL (S)

I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS ALCALDE

JAIME FERNANDEZ ALARCÓN
ALCALDE (S)

JFA/SSC/MAB/rgl
Distribución:

1. Departamento de Desarrollo Comunitario
2. Departamento de Finanzas Municipales
3. Secretaria Municipal
4. Alcaldía.;
5. Oficina de Partes.;
6. Archivo.-

Puerto Williams, 22 de Julio del 2015

MEMORANDUM N° 430

DE: ALCALDE(S) IL. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
DON JAIME FERNANDEZ ALARCON

A: SECRETARIA(S) MUNICIPAL IL. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
DOÑA MIRNA ALVAREZ BUSTAMANTE

Por medio del presente solicito a Ud. Decretar según Memorándum N° 171 del Jefe del Depto. De Desarrollo Comunitario las bases de competencias por Alianza de la "Fiesta de la Nieve 2015".

Sin otro Particular saludad atentamente a Ud.,

IL. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS ALCALDE XII REGION

JAIME FERNANDEZ ALARCON
ALCALDE(S)
IL.MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS

JFA/rgl
DISTRIBUCIÓN:
1. Alcaldia
2. Secmun

Puerto Williams, 20 de Julio 2015.

MEMORANDUM N°171. -

A : ALCALDE (S) IL. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
DON JAIME FERNÁNDEZ ALARCÓN

DE: JEFE DEPTO. DESARROLLO COMUNITARIO
DON SERGIO CONTRERAS MERINO

Junto con saludarlo, solicito aprobar y ordenar decretar a quien corresponda Bases de Competencias por Alianzas de La Fiesta de la Nieve 2015, las que están insertas dentro del programa "Fiesta de la Nieve 2015", ya que por tratarse de un concurso en el cual se dispone de premios a los participantes estos y las partidas que correspondan a gastos por concepto de Honorarios, colaciones, refrescos y otros propios de las circunstancia, serán imputados a las respectivas cuentas presentes en el programa antes mencionado y el convenio FNDR "Actividades de Carácter Cultural 2015".

Sin otro particular saluda atentamente a Ud.,

I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
JEFE DESARROLLO COMUNITARIO

SERGIO E. J. CONTRERAS MERINO
JEFE DEPTO. DESARROLLO COMUNITARIO
IL. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS

scm
DISTRIBUCIÓN:
1.- Alcaldía
2.- DDC

"BASES GENERALES COMPETENCIA DE ALIANZAS "FIESTA DE LA NIEVE 2015"

Consideraciones Generales.

- Para efectos de edad, se considerará que cumple con ella quien no ha cumplido el año de edad siguiente, vale decir por ejemplo: Tiene 10 años el que tiene: 10 años, 11 meses y 29 días.
- La edad mínima de los participantes salvo la prueba de carrera de bebes, será de 4 años cumplidos.
- Los delegados, antes de cada prueba, deben acreditar la edad de los participantes con fotocopias de su carnet.
- Categoría Mixto: Números pares: mismo número (Ej.: 10 participantes= 5 hombres y 5 mujeres); - Números impares: Diferencia de 1 por género. (ej.: 9 participantes= 5 hombres y 4 mujeres; 3 participantes= 2 hombres y 1 mujer).-
- Las presentes bases pueden ser cambiadas por consideraciones de seguridad, clima, caso fortuito o fuerza mayor.
- En caso de que las pruebas excedan en su desarrollo el horario prudente, con acuerdo de los delegados, se traspasarán las pruebas al día siguiente.
- **Los delegados no podrán intervenir en el momento de realización de las pruebas y serán las únicas personas autorizadas a hablar con la organización.**
- Las personas empleadas o funcionarios de la Municipalidad no podrán participar en las actividades como representantes de alianzas.
- Cualquier falta de respeto o vías de hecho en contra de la organización, jueces o funcionarios de la Municipalidad podrá ser sancionada con la descalificación de alianzas en las respectivas pruebas.
- En caso que una alianza se retire de la Fiesta de la Nieve, provocará que pierda su derecho a premio alguno dentro de la misma. Asimismo la alianza que no se retire quedará automáticamente como ganadora, haciéndose acreedora de la totalidad de los premios.
- **En caso de desordenes, agresiones verbales o daños hacia los funcionarios que organizan este evento durante su desarrollo, este será suspendido dejando sin efecto las pruebas, afectando a las alianzas que participen, por lo cual se les solicita motivar a sus bases para mantener la compostura y el orden solicitado.**

De los Premios:

- **Primer Lugar : 3cajas de Carne (25Kg. App.)+ 1 Caja de Pollo +9 Botellas de Bebida Gaseosa de 3 Lts.**
- **Segundo Lugar : 2cajas de Carne (25Kg. App.)+ 1 Caja de Pollo +9 Botellas de Bebida Gaseosa de 3 Lts.**

FIESTA DE LA NIEVE AÑO 2015

Día 1.

1° Gincana de Los Reyes.

Descripción: iniciarán las competencias los reyes feos. Cada participante deberá pasar 5 obstáculos (pasar por arriba, no por el lado) para llegar a una mesa con una naranja que tienen que pelar sólo con las manos (no se permitirá usar la boca u otro objeto). Después debe recoger una bandeja con 5 vasos de agua, acomodársela a una mano, poner la otra mano a la espalda, y después correr con la bandeja, pasando 5 obstáculos, sin botar los vasos (no podrá usar la mano que está en la espalda para acomodar los vasos ni sujetar la bandeja, en caso de hacerlo, deberá devolverse al punto en que tomó la bandeja y reanudar la prueba).

En caso que se le caiga un vaso, deberá devolverse y reemplazar el vaso perdido, tantas veces cuantas sean necesarias. Luego, llega a una mesa en la cual deberá dejar la bandeja sin usar la otra mano, y sin que se le caiga ningún vaso. Si se le cae o utiliza la otra mano, deberá volver al punto en que tomó la bandeja y reanudar la etapa.

A continuación y frente a una mesa habrá una silla donde hay guantes de trabajo y aguja e hilo. Debe ponerse los guantes el mismo participante sin ayuda de nadie y no podrá sacárselos mientras dure la prueba de enhebrar la aguja con los guantes y dejarla sobre la mesa, en caso de caída de la aguja o el hilo el juez presente al costado de la prueba será quien recoja el elemento, para volver a dejarlo a disposición del participante sobre la mesa. Después en la siguiente etapa donde habrá otra mesa sobre la cual se dispone un plato con harina y un CARAMELO, "previamente visado por los representantes de las alianzas", deberán sacar el caramelo con la boca (sin usar las manos) y lo escupen. Después va corriendo al siguiente punto y se comen un completo **sin botar restos**. Luego vuelve al punto de partida y es reemplazado por su reina. Gana la alianza en que los participantes terminen primero la Gincana, Tener presente que el completo contiene vienesa de carne por lo tanto si alguno de los participantes no consume este elemento u otro que componga el dicho completo tiene que ser previsto con anterioridad.

Puntaje:
200 puntos por presentación.
0 ptos. en caso de no presentarse.
50 ptos. al 1° lugar gincana
35 ptos. al 2° lugar gincana

2° Carrera de guagüitas sobre colchonetas.

Número de participantes por alianza: 1 (más sus padres).
Edad: 12 meses de edad máximo.
Descripción: Los participantes serán puestos en la línea de inicio, debiendo gatear hasta la línea de meta, a 5 metros de la línea de partida. Ganará el que cruce primero la línea de meta. Los padres no podrán empujarlos ni tomarlos. Pueden incentivarlos con chupetes, mamaderas, juguetes, etc.

Puntaje:
30 ptos. ganador.
20 ptos. al 2° lugar, o por dejar inconclusa la prueba
0 ptos. por no presentarse.

3° Sillitas Musicales (Peques)

Número de participantes por alianza: 3 (niños y niñas).
Edad: hasta 4 a 6 años.
Descripción: Los participantes serán puestos alrededor de 5 sillas colocadas en forma circular, caminando alrededor de éstas, mientras suena música de fondo. Al parar ésta, deberán sentarse. Quien no pueda sentarse quedará eliminado, debiendo sacarse una silla. Tal procedimiento se repetirá hasta que sólo quede una silla.

Puntaje:
30 ptos.
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

4° Sillitas Musicales (Mujeres)

Número de participantes por alianza: 5.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Los participantes serán puestos alrededor de 9 sillas colocadas en forma circular, caminando alrededor de éstas, mientras suena música de fondo. Al parar ésta, deberán sentarse. Quien no pueda sentarse quedará eliminado, debiendo sacarse una silla. Tal procedimiento se repetirá hasta que sólo quede una silla.

JEFE DESARROLLO COMUNITARIO

Puntaje:
30 ptos.
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

5° Sillitas Musicales (Hombres)
Número de participantes por alianza: 5 (mixto).
Edad: 18 años en adelante
Descripción: Los participantes serán puestos alrededor de 9 sillas colocadas en forma circular, caminando alrededor de éstas, mientras suena música de fondo. Al parar ésta, deberán sentarse. Quien no pueda sentarse quedará eliminado, debiendo sacarse una silla. Tal procedimiento se repetirá hasta que sólo quede una silla.

Puntaje:
40 ptos. al 1° lugar
25 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

6°: Carrera en saco. (juvenil 1)
Número de participantes por alianza: 2
Edad: 10 a 13 años.
Descripción: Los participantes serán puestos en la línea de inicio, debiendo avanzar saltando con los pies paralelos (no caminando ni corriendo, si hacen eso serán devueltos al punto de partida), hasta el otro extremo de la cancha (ya marcado) y volver al punto de partida. Ganará la alianza cuyo representante llegue primero de vuelta al punto de partida. Deben sujetar en todo momento el saco por lo menos por con una mano.

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

7°: Carrera en saco. (juvenil 2)
Número de participantes por alianza: 2
Edad: 14 a 17 años.
Descripción: Los participantes serán puestos en la línea de inicio, debiendo avanzar saltando con los pies paralelos (no caminando ni corriendo, si hacen eso serán devueltos al punto de partida), hasta el otro extremo de la cancha (ya marcado) y volver al punto de partida. Ganará la alianza cuyo representante llegue primero de vuelta al punto de partida. Deben sujetar en todo momento el saco por lo menos por con una mano.

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

8° Carrera en saco adultos (mujeres)
Número de participantes por alianza: 2 (una mujer de 18 edad o más y una mujer de 30 o más)
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Los participantes serán puestos en la línea de inicio, debiendo avanzar saltando con los pies paralelos (no caminando ni corriendo, si hacen eso serán devueltos al punto de partida), hasta el otro extremo de la cancha (ya marcado) y volver al punto de partida. Ganará la alianza cuyo representante llegue primero de vuelta al punto de partida. Deben sujetar en todo momento el saco por lo menos por con una mano.
Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

9° "Si lo Sabe Cante"(juvenil 2)
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 14 a 17 años
Descripción: Los participantes deben colocarse en la línea de partida. Se empezará a tocar una canción. Si se la sabe, el participante debe correr hasta el micrófono. Si la canta bien, la alianza ganará 1 punto. Si atrapó el micrófono y no adivinó la canción, deberá entregarle el micrófono a un participante de la alianza contraria. Ganará la alianza que logre mayor puntaje, después de tocadas 9 canciones. En caso de empate, los delegados elegirán a un representante de entre los que ya participaron y se emitirá una nueva canción, que será ganada por "muerte súbita".
Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
25 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

10° "Si lo Sabe Cante" (adulto)
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Los participantes deben colocarse en la línea de partida. Se empezará a tocar una canción. Si se la sabe, el participante debe correr hasta el micrófono. Si la canta bien, la alianza ganará 1 punto. Si atrapó el micrófono y no adivinó la canción, deberá entregarle el micrófono a un participante de la alianza contraria. Ganará la alianza que logre mayor puntaje, después de tocadas 9 canciones. En caso de empate, los delegados elegirán a un representante de entre los que ya participaron y se emitirá una nueva canción, que será ganada por "muerte súbita".

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
25 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

FIESTA DE LA NIEVE 2015

Día 2

1° Competencia de trasvasije
Número de participantes por alianza: 10 (5 mujeres y 5 hombres)
Lugar: Yelcho.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Debe haber 2 tambores llenos en el inicio y uno vacío al término. Cada alianza será puesta en línea recta entre un tambor y otro. Se le entregará 2 baldes de inicio y 2 baldes de repuesto. Con 2 baldes, deberá pasar el agua de un tambor a otro vacío. El primero que logre que el agua alcance la marca reflectante será el ganador. No pueden apoyar los baldes en el suelo.

Puntaje:
200 puntos. al 1° lugar
150 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

2° Cuncuna humana (Infantil)
Número de participantes por alianza:
Lugar: SUM.
Edad: 5 a 9 años.
Descripción: Para conformar la cuncuna humana deberán los participantes por alianza ubicarse sentados en el suelo entre las piernas y tomando los tobillos del participante ubicado detrás de él. Deberán avanzar coordinadamente sin soltarse hasta que sobrepase la meta el último integrante del equipo.
Puntaje:
100 ptos. Para ambas alianzas

3° Cuncuna humana (Juvenil 1)
Número de participantes por alianza: 4
Lugar: SUM.
Edad: 10 a 13 años.
Descripción: Para conformar la cuncuna humana deberán los participantes por alianza ubicarse sentados en el suelo entre las piernas y tomando los tobillos del participante ubicado detrás de él. Deberán avanzar coordinadamente sin soltarse hasta que sobrepase la meta el último integrante del equipo. Gana la carrera la primera alianza en que el último participante pasa la meta.

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

4° Carrera tres piés (Juvenil 1)
Número de participantes por alianza: 4
Lugar: SUM.
Edad: 14 a 17 años.
Descripción: cada pareja conformada por hombre y mujer deberá atar sus piernas interiores conformado en conjunto tres apoyos, desde el punto de partida tendrán que avanzar hasta rodear el cono ubicado en el extremo contrario de la cancha y llegar nuevamente al punto de partida donde estará esperando la otra pareja, quienes deberán hacer el mismo recorrido. Gana la alianza en que la segunda pareja cruce la meta.

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

5° Carrera tres piés (Adultos)
Número de participantes por alianza: 4
Lugar: SUM.
Edad: 18 en adelante.
Descripción: cada pareja conformada por hombre y mujer deberá atar sus piernas interiores conformado en conjunto tres apoyos, desde el punto de partida tendrán que avanzar hasta rodear el cono ubicado en el extremo contrario de la cancha y llegar nuevamente al punto de partida donde estará esperando la otra pareja, quienes deberán hacer el mismo recorrido. Gana la alianza en que la segunda pareja cruce la meta.

I. MUNICIPALIDAD CABO DE HORNOS
DESARROLLO COMUNITARIO
XII REGIÓN

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
20 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

6° Transporte de sacos de sal (varones)
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: en un extremo habrá 3 sacos de sal por alianza. Los participantes serán puestos en la línea de inicio, debiendo avanzar corriendo hasta el otro extremo de la cancha (ya marcado), tomar 1 saco de sal y volver con él de la forma en que mejor le acomode, depositarlo en el suelo sobre la marca asignada, Una vez hecho ello, deberá ser reemplazado por su compañero para buscar el siguiente saco, el cual deberá quedar sobre el anteriormente depositado, no podrá recibir ayuda al apilar los sacos. Ganará la alianza que termine más rápido de transportar y apilar correctamente todos los sacos.

Puntaje:
100 puntos. al 1° lugar
70 ptos. al 2° lugar
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

7° Carrera de neumáticos. (varones)
Número de participantes por alianza: 4
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Los participantes serán puestos 2 en cada extremo de la cancha. El primero deberá avanzar volteando un neumático, el cual habrá de ser testeado con anterioridad por los delegados de las alianzas, hasta el otro extremo de la cancha, donde estará un compañero esperando para cambiar turnos. Ganará la alianza que logre pasar 4 veces el neumático la marca en el suelo, no se aceptará que ruede de su manera normal, no podrán usar guantes protectores.

Puntaje:
50 puntos. al 1° lugar
40 ptos. al 2° lugar
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

8° Carrera de neumáticos. (mujeres)
Número de participantes por alianza: 4
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Los participantes serán puestos 2 en cada extremo de la cancha. El primero deberá avanzar tomando el neumático de la manera que más le acomode, el cual habrá de ser testeado con anterioridad por los delegados de las alianzas, hasta el otro extremo de la cancha, donde estará un compañero esperando para cambiar turnos. Ganará la alianza que logre pasar 4 veces el neumático, no se aceptará que ruede de su manera normal, podrán usar guantes protectores.

Puntaje:
50 puntos. al 1° lugar
45 ptos. al 2° lugar
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

9° Competencia de Quién Toma Más (Mujeres)
Número de participantes por alianza: 1
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante
Descripción: cada participante se colocará frente a 1 Coca-Cola de 2 litros cada una. Ganará la primera que termine de beber toda la bebida, con una bombilla y con las manos atadas atrás. Tendrá un tiempo límite de 3 minutos. Terminado el plazo, ganará quien tenga menos bebida en su botella.

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
25 ptos. al 2° lugar
0 ptos. por no presentarse.

10° Competencia de Quién Toma Más (Varones)
Número de participantes por alianza: 1
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante
Descripción: cada participante se colocará frente a 1 Coca-Cola de 3 litros cada una. Ganará la primera que termine de beber toda la bebida, con una bombilla y con las manos atadas atrás. Tendrá un tiempo límite de 3 minutos. Terminado el plazo, ganará quien tenga menos bebida en su botella.

I. MUNICIPALIDAD PUERTO NATALES
JEFE
DESARROLLO
COMUNITARIO
XII REGIÓN

Puntaje:
30 ptos. al 1° lugar
25 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse.

FIESTA DE LA NIEVE 2015

DÍA 3

1° Gincana (Juvenil 2 Mixto).
Número de participantes por alianza: 3
Lugar: SUM.
Edad: 14 a 17 años de edad.
Descripción: Cada participante deberá pasar 5 obstáculos (pasar por arriba, no por el lado) para llegar a una mesa con una naranja que tienen que pelar sólo con las manos (no se permitirá usar la boca u otro objeto). Después debe recoger una bandeja con 5 vasos de agua, acomodársela a una mano, poner la otra mano a la espalda, y después correr con la bandeja, pasando 5 obstáculos, sin botar los vasos (no podrá usar la mano que está en la espalda para acomodar los vasos ni sujetar la bandeja, en caso de hacerlo, deberá devolverse al punto en que tomó la bandeja y reanudar la prueba).
En caso que se le caiga un vaso, deberá devolverse y reemplazar el vaso perdido, tantas veces cuantas sean necesaria. Luego, llega a una mesa en la cual deberá dejar la bandeja sin usar la otra mano, y sin que se le caiga ningún vaso. Si se le cae o utiliza la otra mano, deberá volver al punto en que tomó la bandeja y reanudar la etapa.
A continuación y frente a una mesa habrá una silla donde hay guantes de trabajo y aguja e hilo. Debe ponerse los guantes el mismo sin ayuda de nadie y no podrá sacárselos mientras dure la prueba de enhebrar la aguja con los guantes y dejarla sobre la mesa, en caso de caída de la aguja o el hilo el juez presente al costado de la prueba será quien recoja el elemento, para volver a dejarlo a disposición del participante sobre la mesa. Después en la siguiente etapa donde habrá otra mesa sobre la cual se dispone un plato con harina y un CARAMELO, "previamente visado por los representantes de las alianzas", deberán sacar el caramelo con la boca (sin usar las manos) y lo escupen. Después va corriendo al siguiente punto y se comen un completo **sin botar restos**. Luego vuelve al punto de partida y es reemplazado por el otro participante. Gana la alianza en que los participantes terminen primero la Gincana, Tener presente que el completo contiene vienesa de carne por lo tanto si alguno de los participantes no consume este elemento u otro que componga el dicho completo tiene que ser previsto con anterioridad.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
80 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

2° Prueba Sorpresa por Alianzas (SUM).

3° Gincana Adultos (hombres).
Número de participantes por alianza: 3
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Cada participante deberá pasar 5 obstáculos (pasar por arriba, no por el lado) para llegar a una mesa con una naranja que tienen que pelar sólo con las manos (no se permitirá usar la boca u otro objeto). Después debe recoger una bandeja con 5 vasos de agua, acomodársela a una mano, poner la otra mano a la espalda, y después correr con la bandeja, pasando 5 obstáculos, sin botar los vasos (no podrá usar la mano que está en la espalda para acomodar los vasos ni sujetar la bandeja, en caso de hacerlo, deberá devolverse al punto en que tomó la bandeja y reanudar la prueba).
En caso que se le caiga un vaso, deberá devolverse y reemplazar el vaso perdido, tantas veces cuantas sean necesaria. Luego, llega a una mesa en la cual deberá dejar la bandeja sin usar la otra mano, y sin que se le caiga ningún vaso. Si se le cae o utiliza la otra mano, deberá volver al punto en que tomó la bandeja y reanudar la etapa.
A continuación y frente a una mesa habrá una silla donde hay guantes de trabajo y aguja e hilo. Debe ponerse los guantes el mismo participante sin ayuda de nadie y no podrá sacárselos mientras dure la prueba de enhebrar la aguja con los guantes y dejarla sobre la mesa, en caso de caída de la aguja o el hilo el juez presente al costado de la prueba será quien recoja el elemento, para volver a dejarlo a disposición del participante sobre la mesa. Después en la siguiente etapa donde habrá otra mesa sobre la cual se dispone un plato con harina y un CARAMELO, "previamente visado por los representantes de las alianzas", deberán sacar el caramelo con la boca (sin usar las manos) y lo escupen. Después va corriendo al siguiente punto y se comen un completo **sin botar restos**. Luego vuelve al punto de partida y es reemplazado por el siguiente participante. Gana la alianza en que los participantes terminen primero la Gincana. Tener presente que el completo contiene vienesa de carne por lo tanto si alguno de los participantes no consume este elemento u otro que componga el dicho completo tiene que ser previsto con anterioridad.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
80 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

4° Gincana Adultos (mujeres).
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Cada participante deberá pasar 5 obstáculos (pasar por arriba, no por el lado) para llegar a una mesa con una naranja que tienen que pelar sólo con las manos (no se permitirá usar la boca u otro objeto). Después debe recoger una bandeja con 5 vasos de agua, acomodársela a una mano, poner la otra mano a la espalda, y después correr con la bandeja, pasando 5 obstáculos, sin botar los vasos (no podrá usar la mano que está en la espalda para acomodar los vasos ni sujetar la bandeja, en caso de hacerlo, deberá devolverse al punto en que tomó la bandeja y reanudar la prueba).
En caso que se le caiga un vaso, deberá devolverse y reemplazar el vaso perdido, tantas veces cuantas sean necesaria. Luego, llega a una mesa en la cual deberá dejar la bandeja sin usar la otra mano, y sin que se le caiga ningún vaso. Si se le cae o utiliza la otra mano, deberá volver al punto en que tomó la bandeja y reanudar la etapa.
Frente a la mesa habrá una silla donde hay guantes de trabajo y aguja e hilo, en la cual deben enhebrar la aguja con los guantes. Después van corriendo al siguiente punto y se comen un completo sin botar restos. Luego vuelven al punto de partida y son reemplazados por el siguiente participante. Gana la alianza en que los participantes terminen primero la Gincana.
A continuación y frente a una mesa habrá una silla donde hay guantes de trabajo y aguja e hilo. Debe ponerse los guantes el mismo participante sin ayuda de nadie y no podrá sacárselos mientras dure la prueba de enhebrar la aguja con los guantes y dejarla sobre la mesa, en caso de caída de la aguja o el hilo el juez presente al costado de la prueba será quien recoja el elemento, para volver a dejarlo a disposición del participante sobre la mesa. Después en la siguiente etapa donde habrá otra mesa sobre la cual se dispone un plato con harina y un CARAMELO, "previamente visado por los representantes de las alianzas", deberán sacar el caramelo con la boca (sin usar las manos) y lo escupen. Después va corriendo al siguiente punto y se comen un completo **sin botar restos**. Luego vuelve al punto de partida y es reemplazado por el siguiente participante. Gana la alianza en que los participantes terminen primero la Gincana.
Tener presente que el completo contiene vienesa de carne por lo tanto si alguno de los participantes no consume este elemento u otro que componga el dicho completo tiene que ser previsto con anterioridad.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
80 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

5° Competencia "Quién Come Más Rápido" (Mujeres)
Número de participantes por alianza: 1
Edad: 18 años en adelante
Descripción: cada participante deberá intentar comer 3 completos. Ganará la primera que termine de comerse todos los completos sin botar restos. Pueden tomar agua. Tendrá un tiempo límite de 3 minutos. Terminado el plazo, habrá que contar los completos comidos. En caso de que no se coma todos los completos, ganará la alianza a cuyo representante le queden menos completos. En caso de empate se entregará un completo adicional que debe ser comido en 1 minuto. Ganará quien coma primero el último completo.

Puntaje:
80 ptos. al 1° lugar
70 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse.

6° Competencia "Quién Come Más Rápido" (Varones).
Número de participantes por alianza: 1
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: cada participante deberá intentar comer 5 completos. Ganará la primera que termine de comerse todos los completos sin botar restos. Pueden tomar agua. Tendrá un tiempo límite de 5 minutos. Terminado el plazo, habrá que contar los completos comidos. En caso de que no se coma todos los completos, ganará la alianza a cuyo representante le queden menos completos. En caso de empate se entregará un completo adicional que debe ser comido en 1 minuto. Ganará quien coma primero el último completo.

Puntaje:
80 ptos. al 1° lugar
70 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse.

7° Competencia de Equilibrio en un pié (Infantil mixto)
Número de participantes por alianza: 2
Edad: 7 a 9 años.
Descripción: Dos participantes por alianza, dama y varón, deberán pararse sobre una reducida superficie y aguantar el mayor tiempo sobre ella, aquella pareja cuyos participantes se apoyen o afirmen el otro pié sobre la superficie en la que están, quedarán descalificados.
Puntaje:
40 ptos. al 1° lugar
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

8° Competencia de Equilibrio (juvenil 2 mixto)
Número de participantes por alianza: 1
Edad: 14 a 17 años.
Descripción: una chica debe subirse a una barra de madera, debiendo ser sujetado por 2 compañeros varones, también jóvenes. Ganará la alianza cuyo representante pase más tiempo en la barra sin caerse.
Puntaje:
40 ptos. al 1° lugar
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

9° Competencia de Equilibrio (mixto)
Número de participantes por alianza: 1
Edad: 18 años en adelante
Descripción: una mujer de cada alianza debe subirse a una barra de madera, debiendo ser sujetado por 2 compañeros varones. Ganará la alianza cuyo representante pase más tiempo en la barra sin caerse.
Puntaje:
50 ptos. al 1° lugar
40 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

10° El Arropado.
Número de participantes por alianza: 1.
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: cada competidor debe colocarse, con ayuda de su alianza, la mayor cantidad de prendas posibles, en el plazo de 2 minutos. Luego se irá sacando y contando una prenda a la vez. Ganará la alianza que logre colocar más prendas en su participante. No se considerará prenda: ponchos, ruanas, mantas, echarpe, pañuelos, bufandas, calcetines, calzoncillos, gorros, guantes. Los participantes previamente deben colocarse frente al público. Los delegados llevan toda la ropa que puedan y la colocan en un montón al lado de su participante. Ayudarán a vestirse 3 personas de la alianza.
Se revisará que el participante tenga sólo un pantalón y una polera.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
75 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

FIESTA DE LA NIEVE 2015

DÍA 4

1° Tiros Libres basketball infantil
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 7 a 9 años.
Descripción: Los participantes serán puestos en el punto de tiro libre, teniendo 3 oportunidades por cada competidor para encestar. En caso de encestar, el participante que anote no volverá a intentar encestar.
Puntaje:
50 ptos. Para ambos

2° Tiros Libres basketball juvenil 2
Número de participantes por alianza: 4
Edad: 14 a 17 años de edad
Los participantes serán puestos en el punto de tiro libre, teniendo 3 oportunidades por cada competidor para encestar. En caso de encestar, el participante que anote no volverá a intentar encestar. Ganará la alianza que enceste más puntos. En caso de empate elegirán un representante para "muerte súbita".

Puntaje:
50 ptos. al 1° lugar
35 ptos. al 2° lugar
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

3° Tiros Libres basketball Adultos.
Número de participantes por alianza: 5
Lugar: SUM.
Edad: mayores de 18 años.
Descripción: Los participantes serán puestos en el punto de tiro libre, teniendo 3 oportunidades por cada competidor para encestar. En caso de encestar, el participante que anote no volverá a intentar encestar. Ganará la alianza que enceste más puntos. En caso de empate elegirán un representante para "muerte súbita".

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
60 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

4° Dominar la Pelota (infantil)
Número de participantes por alianza: 2
Lugar: SUM.
Edad: 7 a 9 años.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características El niño podrá tomar al inicio la pelota para dejarla caer sobre su pie e iniciar con ello el dominio. Ganará la alianza que sume, en total, mayor cantidad de dominio. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para dominar la pelota. Ganará quien domine el mayor número de veces. En caso de empate, nuevamente se repite el proceso.

Puntaje:
50 Para ambas alianzas.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

5° Dominar la Pelota (Juvenil Mixto)
Número de participantes por alianza: 3
Lugar: SUM.
Edad: 13 a 17 años
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. El balón debe estar inmóvil en el suelo al comienzo de la prueba. Cada uno sólo tiene 1 oportunidad para lograr el mayor puntaje posible. Ganará la alianza que sume, entre sus participantes, el mayor número de dominadas. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para dominar la pelota. Ganará quien domine el mayor número de veces. En caso de empate, nuevamente se repite el proceso.

Puntaje:
50 ptos. Ambas alianzas
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

6° Dominar la Pelota (Hombres)
Número de participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. El balón debe estar inmóvil en el suelo al comienzo de la prueba. Cada uno sólo tiene 1 oportunidad para lograr el mayor puntaje posible. Ganará la alianza que sume, entre sus participantes, el mayor número de dominadas. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para dominar la pelota. Ganará quien domine el mayor número de veces. En caso de empate, nuevamente se repite el proceso.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
80 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

7° Tiro libre Peques
N° Participantes por alianza: 2
Edad: 4 a 6 años.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. Cada uno tiene 3 oportunidades para achuntar a los agujeros de una tabla en que cada uno tiene puntaje distinto. Ganará la alianza cuyos representantes sumen entre todos el mayor puntaje. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para achuntar sucesivamente, definiéndose por muerte súbita.

Puntaje:
100 ptos. Para ambas alianzas.

8° Tiro libre (mujeres)
N° Participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. Cada uno tiene 5 oportunidades para achuntar a los agujeros de una tabla en que cada uno tiene puntaje distinto. Ganará la alianza cuyos representantes sumen entre todos el mayor puntaje. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para achuntar sucesivamente, definiéndose por muerte súbita.

Puntaje:
50 ptos. al 1° lugar
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

9° Tiro libre (juvenil 1)

N° Participantes por alianza: 2
Edad: 10 a 13 años.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. Cada uno tiene 3 oportunidades para achuntar a los agujeros de una tabla en que cada uno tiene puntaje distinto. EN caso de achuntar, no seguirá participando y lo reemplazará un compañero. Ganará la alianza cuyos representantes sumen entre todos el mayor puntaje. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para achuntar sucesivamente, definiéndose por muerte súbita.

Puntaje:
50 ptos. al 1° lugar
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

10° Tiro libre (varones)
N° Participantes por alianza: 3
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Todos los participantes deben estar con un balón de similares características. Cada uno tiene 3 oportunidades para achuntar a los agujeros de una tabla en que cada uno tiene puntaje distinto. EN caso de achuntar, no seguirá participando y lo reemplazará un compañero. Ganará la alianza cuyos representantes sumen entre todos el mayor puntaje. En caso de empate cada alianza elegirá 1 representante, quien tendrá sólo 1 oportunidad para achuntar sucesivamente, definiéndose por muerte súbita.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
60 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

11° Presentación Coro por Alianza
Número de participantes por alianza: mínimo 5.
Edad: 7 años en adelante.
Descripción: Los grupos participantes deberán entonar grupalmente 1 canción completa, de duración mínima de 3 minutos. Deben ir con ropa de la parte superior del cuerpo con color acorde a su alianza.
Deberán entregar al jefe de DDC el nombre de la canción, en sobre cerrado, el día anterior a la competencia. En caso que el funcionario se percate que las canciones son las mismas, dará cuenta de ello a los respectivos delegados.

Puntaje: 100 ptos. por realizar la prueba
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

12° Presentación de Barras y Mascotas

Participantes por alianza: mínimo 15 más la mascota.

Edad: desde 4 años en adelante.

Descripción: Cada alianza realizará una presentación de su barra, junto con música, grito de alianza, colores identificatorios, consignas y mascotas respectivas. La presentación no puede durar menos de 1 minuto y máximo 5.

Puntaje:

300 ptos. por presentación.

0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

PRESENTACION ANTE COMISIÓN DE LOS CONCURSANTES EN TIRAR AUTO CON ARNÉS

FIESTA DE LA NIEVE 2015

Día 5

1° Prueba Sorpresa (Externa)

200 Pts. 1° Lugar
100 Pts. 2° Lugar
0 Pts. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

2° ¿Cuántos Entran en el Auto? (adulto mixto)
Lugar: Exterior.
Edad: 18 años en adelante
Descripción: Dentro de un vehículo deben intentar entrar la mayor cantidad de participantes posibles. Se chequeará que todos sean mayores de edad. Ganará la alianza que logre meter más participantes dentro del auto, con las puertas totalmente cerradas. Los vidrios deben estar bajados a la mitad. No se pueden subir al techo.

Puntaje:
100 ptos. al 1° lugar
80 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

3° Corte de Troncos.
Número de participantes por alianza: 1
Lugar: Exterior.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Cada representante de alianza deberá cortar, con hacha, 1 rajón de leña cada uno, rajones que serán repartidos mediante sorteo (el que gane el sorteo elige 1° su rajón). Ganará el primero que termine de cortar el rajón correspondiente.

Puntaje:
300 Ptos. al 1° lugar
200 Ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

4° Tirar la Cuerda (mujeres)

Número de participantes por alianza: 10
Lugar: Exterior.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Cada alianza será puesta frente otra, sujetando una cuerda con una marca equidistante entre una y otra, debiendo tirar de aquélla. En el suelo habrá dos marcas también equidistantes. Ganará el equipo que, en 2 de 3 oportunidades, logre que la marca de la cuerda traspase la marca establecida en el suelo.
Sin polines, sin media lana, no descalzos, con zapatos, bototos o zapatillas.

Puntaje:
80 ptos. al 1° lugar
65 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

5° Tirar la Cuerda (varones)

Número de participantes por alianza: 10
Lugar: Yelcho.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: Cada alianza será puesta frente otra, sujetando una cuerda con una marca equidistante entre una y otra, debiendo tirar de aquélla. En el suelo habrá dos marcas también equidistantes. Ganará el equipo que, en 2 de 3 oportunidades, logre que la marca de la cuerda traspase la marca establecida en el suelo.
Sin polines, sin media lana, no descalzos, con zapatos, bototos o zapatillas.

Puntaje:
80 ptos. al 1° lugar
65 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

6° Tirar auto con arnés

El vehículo corresponderá a la camioneta municipal marca Changan patente GCVK55.

Número de participantes por alianza: 1, el que previamente debió ser presentado a la comisión organizadora la jornada anterior.

Lugar: Yelcho.

Edad: 18 años en adelante.

Descripción: Cada participante sujetará a su torso un arnés cuyo extremo esté amarrado a un vehículo. Ganará el participante que llegue desde el punto de partida al punto de meta en menos tiempo. Otro participante de la alianza deberá elegir un chofer para dirigir el auto. Se utilizará una cuerda amarrada a un carro para sujetarse.

El participante no podrá exceder los 1.80 Mts., de altura y deberá calzar en el arnés que la comisión destine para la prueba.

Se aceptará el uso de polines en caso de nieve o hielo.

Puntaje:

150 ptos. al 1° lugar

100 ptos. al 2° lugar.

0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

7° Tirar la Cuerda Peques e Infantiles

Número y participantes por alianza: 2 Peques y 4 Infantiles

Lugar: SUM.

Edad: 4 a 6 y 7 a 9 años.

Descripción: Cada alianza será puesta frente otra, sujetando una cuerda con una marca equidistante entre una y otra, debiendo tirar de aquélla. En el suelo habrá dos marcas también equidistantes. Ganará el equipo que, en 2 de 3 oportunidades, logre que la marca de la cuerda traspase la marca establecida en el suelo.

Puntaje:

100 Pts. Para ambas alianzas.

8° Mister Piernas

Número de participantes por alianza: 3

Lugar: SUM.

Edad: 18 años en adelante

Descripción: cada competidor se pondrá, con shorts y descalzo, detrás de una cortina que impida adivinar su identidad. Deberá desfilar entremezclado con otros competidores. Luego del desfile uno a uno, la Sra. Karla Faundez Mancilla elegirá las mejores piernas. Una vez elegidas, se descubrirá la identidad de la persona, siendo ganadora la alianza a la que éste pertenezca.

Puntaje:

50 ptos. al 1° lugar

35ptos. al 2° lugar.

0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

9° Miss Piernas
Número de participantes por alianza: 3
Lugar: SUM.
Edad: 18 años en adelante
Descripción: cada competidor se pondrá, con shorts y descalzo, detrás de una cortina que impida adivinar su identidad. Deberá desfilar entremezclado con otros competidores. Luego del desfile uno a uno, el Sr. Héctor Maluenda Witto elegirá las mejores piernas. Una vez elegidas, se descubrirá la identidad de la persona, siendo ganadora la alianza a la que éste pertenezca.

Puntaje:
80 ptos. al 1° lugar
60 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

10° Chupa y Sopla. (adulto)
Número de participantes por alianza: 10 (5 hombres y 5 mujeres)
Lugar SUM.
Edad: 18 años en adelante.
Descripción: los competidores se colocan intercalados hombre- mujer. Deben pasarse una carta de Naipe, de boca a boca, intentando que no se caiga; todo ello sin usar ninguna otra parte del rostro ni las manos. Ganará la alianza que consiga pasar más veces el papel sin que se le caiga. Tienen 1 intento. Se tomará el tiempo. 5 minutos máx.

Puntaje:
40 ptos. al 1° lugar
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

11° Chupa y Sopla. (juvenil)
Número de participantes por alianza: 6 (3 hombres y 3 mujeres)
Lugar SUM.
Edad: 13 a 17 años.
Descripción: los competidores se colocan intercalados hombre- mujer. Deben pasarse una carta de Naipe, de boca a boca, intentando que no se caiga; todo ello sin usar ninguna otra parte del rostro ni las manos. Ganará la alianza que consiga pasar más veces el papel sin que se le caiga. Tienen 1 intento. Se tomará el tiempo. 5 minutos máx.

Puntaje:
40 ptos.
30 ptos. al 2° lugar.
0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

12° Sketch Cómico por Alianza

Número de participantes por alianza: mínimo 5

Lugar: SUM.

Edad: desde 7 años en adelante.

Descripción: Cada alianza presentará un sketch cómico de carácter grupal de duración mínima de 5 minutos. Tema: programas de TV.

Puntaje:

100 ptos.

0 ptos. por no presentarse o por dejar inconclusa la prueba.

I. MUNICIPALIDAD DE CABO DE HORNOS
JEFE DESARROLLO COMUNITARIO

FIESTA DE LA NIEVE 2015

DÍA 6

1° Murales por alianza

Las alianzas deberán presentar un mural, pintado con un mínimo de 4 colores, sobre ½ plancha de cholguán proporcionada por la Municipalidad, cuyo motivo deberá ser un tema representativo de la Comuna, este mural pasará a ser parte del patrimonio comunal.
La pintura y materiales a usar para la confección del mural deberá ser proporcionado por las propias alianzas.

No se considerará la confección o pintado de marco en el mural.

Hora de entrega: 20:00 Hrs. en la SUM

Puntaje:
500 ptos. 1° lugar
400 ptos. 2° lugar
0 puntos en caso de no presentarse.

2° Carros Alegóricos y Murgas.

Número de participantes por alianza: hasta 2 vehículos.
Lugar: yelcho y otras calles. A determinar
Edad: Toda edad.
- Los Motivos del Carro Alegórico son:

- Películas de Ciencia Ficción.
- y/o Super Héroes.

Cada alianza deberá adornar hasta 2 vehículos, de manera de crear una alegoría móvil a un tema en particular, (PELICULAS DE CIENCIA FICCION Y/O SUPER HEROES), debiendo avanzar este vehículo por yelcho y otras calles, en una ruta que será definida, debiendo, eso sí, culminar en la SUM y realizar en ella una presentación que no puede durar menos de 5 minutos. Podrán participar miembros de la alianza sobre o alrededor del carro, para realizar la alegoría.

Se decidirá el orden mediante sorteo entre delegados, el día anterior.

En el día de la presentación la 1ª alianza, de acuerdo al sorteo señalado, deberá estar a las 21:30 horas en la esquina que elijan. A esa misma hora deben partir para llegar al frontis de la SUM. En dicho momento la alianza inicia su presentación de no menos de 5 minutos.

La puntuación irá de 0 (mínimo) a 10 (máximo) y se basará en la siguiente pauta:

JEFE DESARROLLO COMUNITARIO

ESTÉTICA.

Se evaluará de 0 a 10 el aspecto estético del carro alegórico, tomando en consideración los siguientes criterios:

- Diseño (que la alegoría se disponga en forma armónica sobre el vehículo, no desparramada ni concentrada en una sola parte del vehículo).
- Coherencia con el tema (que la alegoría tenga una efectiva relación con los temas películas de ciencia ficción y/o Super Héroes).
- Coherencia con la comparsa (que los integrantes de la murga tengan una vestimenta y actuación acorde al tema propuesto en la alegoría, tanto en el diseño, en el color, como en la representación de personajes).
- Acabado (preocupación por los detalles de vestuario, materiales utilizados en el carro, terminaciones de la alegoría). Ej.: ausencia de alambres a la vista, astillas, desprendimiento de material durante la presentación.
- Luces. (se evaluará la utilización de luces en el carro alegórico).
- Música y sonido (se evaluará la correcta utilización de música y sonido: coherencia con el tema propuesto, que no sea estridente, coherencia de la presentación de la murga con la música a utilizar; representación de frases de película o cuento de hadas entendible y sincronizada con la actuación de los participantes).
- Comparsa (coordinación y disciplina en bailes, marchas, desplazamientos).

El fallo del jurado será indiscutible e inapelable.

Los resultados se darán a conocer en la Sala de Uso Múltiple, previo a la coronación de la Reina de la Fiesta de la Nieve.

Durante el recorrido los carros irán acompañados por la comparsa de la alianza participante.

El Jurado estará integrado por 3 personas, a elección de la Il Municipalidad de Cabo de Hornos.

El Jurado evaluará en 2 momentos: al momento del desplazamiento y llegada al frente de la Sala de Uso Múltiple y, una vez ahí, durante el desarrollo de la presentación de la alegoría.

Puntaje:
1000 ptos. 1° lugar
500 ptos. 2° lugar
0 puntos en caso de no presentarse o de dejar inconclusa la presentación.

2° Coronación de la Reina, al interior de la SUM y después de la presentación de carros alegóricos.

3° Show Final.

I. MUNICIPALIDAD CABO DE HORNOS
DESARROLLO COMUNITARIO
XII REGIÓN