



FIESTA DE LA NIEVE 2014

DÍA 4

1º Tiros Libres basketball niños mixto

Número de participantes por alianza: 5

Edad: hasta 12 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:

30 pts. al 1º lugar

25 pts. al 2º lugar.

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

2º Tiros Libres basketball juvenil mixto

Número de participantes por alianza: 5

Edad: 13 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:

40 pts. al 1º lugar

35 pts. al 2º lugar

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



3º Tiros Libres basketball Adultos.

Número de participantes por alianza: 10

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:

50 ptos. al 1º lugar

45 ptos. al 2º lugar.

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

4º Dominar la Pelota (niños mixto)

Número de participantes por alianza: 3

Lugar: SUM.

Edad: hasta 12 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:

30 ptos. al 1º lugar

25 ptos. al 2º lugar.

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:

40 ptos. al 1º lugar

35 ptos. al 2º lugar.

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

6° Dominar la Pelota (Mujeres)

Número de participantes por alianza: 3

Lugar: SUM.

Edad: Desde los 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:

40 ptos. al 1º lugar

35ptos. al 2º lugar.

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



7º 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:

40 ptos. al 1º lugar

35 ptos. al 2º lugar.

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

8º Tiro libre (mujeres)

Nº 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:

30 ptos. al 1º lugar

25 ptos. al 2º lugar.

20 ptos. al 3º lugar

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



9º Tiro libre (juvenil)

Nº Participantes por alianza: 3

Edad: 13 a 17 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:

30 ptos. al 1º lugar

25 ptos. al 2º lugar.

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

10º Tiro libre (varones)

Nº 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:

40 ptos. al 1º lugar

35 ptos. al 2º lugar.

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



11º Presentación de Barras y Mascotas

Participantes por alianza: mínimo 15 más la mascota.

Edad: desde 7 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:

100 pts. por presentación.

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