

¿Qué es una Gincana?

Es una fiesta, donde se comparte los mejores sentimientos. Es una sana competencia, donde los concursantes deben salvar una serie de pruebas y obstáculos, logrando así un puntaje. Es vencedor, el que tenga mejor desempeño en todos los ámbitos.

¿Cuáles son nuestros objetivos?

Compartir y desarrollar lazos, entre los actores de nuestro Liceo.

Fomentar una Cultura Institucional, basada en el respeto, solidaridad, cultivo de los valores humanos, diversión y sana competencia.

Motivar a que seamos auténticos y capaces de saber convivir con las diferencias, superando nuestras carencias, sin ningún tipo de discriminación u obstáculo a la felicidad.

Desarrollar actividades que promuevan la salud mental, física, desde lo lúdico.

Mantener la Tradición de nuestro liceo de realizar actividades colectivas, que involucren a todos.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Dividiremos las Actividades en 4 (cuatro) dimensiones:

- **Dimensión de Habilidades y Destrezas.**
- **Dimensión Artística**
- **Dimensión Deportiva**
- **Dimensión del Conocimiento**

Cada una de ellas; tendrá actividades acorde, las cuales tendrán un puntaje determinado.

De las Normas Generales:

La Gincana se realizará con la competencia de nueve (9) Equipos ya determinados.

Dichos equipos estarán integrados solamente por alumnos de la institución del año lectivo 2015.

Cada uno de los grupos ya tiene un nombre que lo identifica. Ellos son: **GUERREROS ANÓNIMOS; La Banda; Divergentes; Tapanes; The Kings; Mezclados; Fantasmas Anónimos y Freak Show.**

Cada Equipo tiene un Logo que lo identifica. Este estará estampado en una Bandera (medidas 2,00 x 1,00) y una mascota.

Tendrán que tener una música o jingle propia del equipo. El día de la actividad en el Liceo, los equipos deberán elegir un lugar específico del patio, al cual lo tendrán como “Cuartel General”. En él; ubicarán la bandera y logo en lugares destacados, y una mesa, dónde estarán los objetos de las tareas, como la búsqueda insólita, etc.

Serán evaluadas las conductas generales de los equipos, ya sea en puntos negativos por acciones equivocadas, como puntos positivos por acciones solidarias y de respeto.

La hinchada será calificada, y será una falta grave y ocasionará pérdida de puntos, pudiendo llegar a descalificación del equipo, por cánticos o muestras hostiles hacia otros equipos. El aliento será de forma exclusiva hacia su propio equipo.

Cualquier falta de honestidad y/o deslealtad en las tareas llevadas a cabo en la Gincana, serán sancionadas con pérdida de puntos, pudiendo ser descalificado el equipo en caso de faltas graves.

Se deberá respetar la comisión organizadora y jurados de las diferentes pruebas. Cualquier falta hacia los mismos; será penalizada con las mismas sanciones mencionadas anteriormente.

Cada equipo tiene dos Líderes; que serán los encargados de organizar a cada uno de los equipos y a dirigirse a la Comisión Organizadora en caso de que lo crean necesario.

De la Gincana.

La actividad de Gincana se desarrollará entre los días 28 de Noviembre al 03 de Diciembre. Las instancias a contra turno se desarrollarán entre el 28 de Noviembre y el 02 de Diciembre. Por la mañana y tarde del 03, en el Liceo; se desarrollará las actividades de las diferentes dimensiones. Por

la noche del 03, en el Club Uruguay, se realizará la actividad del Bailable. En el cual se desarrollarán las últimas actividades Artísticas y elección de las diferentes mises. Se finaliza la Gincana con la entrega de premios. Un premio sorpresa para el equipo vencedor. Sin contar que el mayor premio, será haber disfrutado unas excelentes jornadas de Diversión, respeto, y armonía entre todos; y poder decir que hemos logrado la consigna de ***“Disfrutemos de nuestro liceo; entre todos podemos hacerlo grande”*** Cada Actividad tendrá normas y pautas de evaluación acorde a su especie. Además de Jurados que tendrán la tarea de realizar las evaluaciones, de acuerdo a las pautas de evaluación de cada una de las actividades específicas.

Por último, la norma más importante, siempre es, que seamos felices y que principalmente nos divirtamos mucho con los juegos!!!

Dimensión Artística:

Actividad N°1

Producción de un Jingle “Grito de Victoria”

A partir del día 28/11, los equipos deberán confeccionar un jingle interpretado y dirigido por los propios integrantes del equipo. El mismo consistirá en lo siguiente:

- Deberá ser una música y/o cántico que represente el equipo.
- El jingle hablará solamente del grupo, no pudiendo tener ninguna referencia de otro equipo y/u otra institución, etc.
- Deberán participar la totalidad de integrantes del equipo.
- Podrán utilizar todo tipo de instrumentos musicales, motivos de papel, ropas u cualquier otra cosa que se utilice para fortalecer la presentación del mismo.
- Está expresamente prohibido el uso de cualquier tipo de pirotecnia y/u otro tipo de elemento con base inflamable.
- Tendrá una duración de 1 (un) minuto.
- No se podrá utilizar lenguaje obsceno y/u ofensivo, al igual que señales, imágenes, etc.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Se evaluará la creatividad y la organización del equipo en la presentación del jingle.
- ✓ Se tendrá muy en cuenta el mensaje expresado en dicho “Grito de la Victoria”.
- ✓ Se valorará todo tipo de representación y/o uso de elementos como instrumentos musicales, juego de voces, representaciones artísticas, etc.
- ✓ Se penalizará cualquier uso de elementos prohibidos y cánticos o presentaciones ofensivas.
- ✓ Cualquier falta grave, se aplicará el reglamento general y sus sanciones correspondientes.

- ✓ La Alegría y diversión en la evolución será lo fundamental a ser evaluado.
- ✓ Puntaje: 5000 al 1º, 3000 al 2º, y 2000 al 3º. Los demás equipos tendrán puntajes parejos de 1000 puntos. Siendo 0 punto, aquel que no presente la actividad.

Actividad N°2

Producción de un Corto (Tema Libre):

A partir del día 28/11, los equipos deberán confeccionar un video interpretado y dirigido por los propios integrantes del equipo. El mismo consistirá en lo siguiente:

- Deberá ser filmado de forma artesanal, sin elementos externos de Edición, producción, etc.
- Los actores que interpretarán el corto, deberán ser integrantes del Equipo.
- Tendrá una duración mínima de 3 (tres) minutos y un máximo de 6 (seis) minutos.
- Podrá tener el formato que determine el equipo, o sea monólogos, diálogos, paisajístico, mudo, etc.
- Deberá estar en la imagen, o sea en las escenas, identificado el equipo al cual pertenece.
- Será presentado y calificado en el bailable del Club Uruguay 03/12.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Será evaluado la temática abordada en el corto. Su problemática social, servicio a la comunidad, información, etc.
- ✓ Deberá estar entre los tiempos propuestos. El no cumplimiento de los tiempos, derivará en pérdidas de puntos.
- ✓ La interpretación del o los actores.
- ✓ La originalidad e impronta. O sea creatividad.
- ✓ Que el mensaje pueda ser recibido por el que lo mira de forma clara y contundente.
- ✓ Puntaje: 5000 al 1º, 3000 al 2º, y 2000 al 3º. Los demás equipos tendrán puntajes parejos de 1000 puntos. Siendo 0 punto, aquel que no presente la actividad.

Actividad N°3

Productor de “Fashion Celebrity”:

A partir del día 28/11; los equipos tendrán que realizar una búsqueda de objetos y materiales para la actividad bailable en el Club Uruguay. Para nuestras candidatas y

nuestros candidatos; debemos darles un ambiente acorde al nivel de las chicas y chicos participantes de la competencia de la Miss Primavera 2015 y Míster Liceo 2015. Para esto, la actividad consiste en lo siguiente:

Deberán traer.

Regalos para las Reinas: Joyería, cosmética, perfumes, etc.	Regalos para los Reyes: Útiles, llaveros, perfumes, etc.	2 Metros de Tela TNT, de colores primaverales.	50 Globos de Colores variados.	2 Carteles Decorativos con motivo primaveral.
--	---	--	--------------------------------	---

Pautas de Evaluación:

- ✓ Cada uno de los Ítems, tendrá un Valor de 50 puntos. Dicho puntaje va en planilla de jurados. El puntaje de la actividad es el dispuesto en el último punto del reglamento de esta actividad.
- ✓ No se podrá tomar un Ítem de otro equipo, hecho que será calificado como sanción grave y recibirá las sanciones ya dispuestas en la normativa general.
- ✓ Se tendrá en cuenta la originalidad del trabajo presentado a los jurados. Podrá ser del material que lo disponga el equipo, siendo el tamaño acorde al palco del club.
- ✓ Deberán entregar martes 01/12 dichos elementos.
- ✓ Deberá ser notoria la temática manifiesta en este reglamentado.
- ✓ Puntaje: 5000 al 1º, 3000 al 2º, y 2000 al 3º. Los demás equipos tendrán puntajes parejos de 1000 puntos. Siendo 0 punto, aquel que no presente la actividad.

Actividad N°4

Búsqueda Insólita:

A partir del día 28/11; los equipos tendrán que realizar una búsqueda de objetos y acciones insólitas. Encontrados los mismos; deberán traerlos al liceo el día 03/12 y colocarlos de forma de Exposición, en el Cuartel General de cada Equipo. Dicha tarea a realizar es la siguiente:

Un Celular Motorola C115.	Un chifle con forma de pajarito.	El Álbum del Mundial de Fútbol de Italia 90.	1 Billeto de 10 pesos.	Una banana de plástico.
1 Libro del Diccionario Riverense de Yoel De León	Una bañera celeste de Bebé	Una foto del equipo con: Un periodista riverense.	Un Almanaque de los `80	Una pipa.
Un Diario Oficial versión impresa.	Una vincha plateada.	Una espuela de gaucho.	Una peluca rubia	Un cartucho de Video Game

10 tazos	Un disco de Vinil del Gaucho da Fronteira.	Un Walkman pasa Cassetts con un casset.	1 mate de Guampa o Pata	Una dentadura completa.
----------	--	---	-------------------------	-------------------------

Pautas de Evaluación:

- ✓ Cada uno de los Objetos, tendrá un Valor de 100 puntos, a excepción de la foto del equipo que vale 300 puntos.
- ✓ No se podrá tomar un objeto de otro equipo, hecho que será calificado como sanción grave y recibirá las sanciones ya dispuestas en la normativa general.
- ✓ Se tendrá en cuenta la originalidad de lo presentado a jurados.

Actividad N°5

Show de Talentos:

El jueves 03 de diciembre, en el Liceo; se llevará a cabo la presentación de los talentos ocultos de nuestros compañeros. La tarea consiste en el show de un integrante en la categoría solo; y un grupo de alumnos en la categoría Grupal. Además de la categoría general, con la participación de todo el grupo. El Show será de la siguiente manera:

- Se podrá realizar un espectáculo que consista en danza, interpretación musical, poesía, stand up, etc.
- En la categoría solo, necesariamente será una interpretación individual, pudiendo contar con la asistencia técnica de compañeros.
- En la categoría grupal, tendrá un número máximo de 20 integrantes; sin contar con los que realicen la asistencia técnica.
- Deberán realizar una coreografía; en la cual participen la totalidad del grupo. La coreografía será de una música previamente elegida.
- Podrán utilizar ropas, instrumentos musicales, elementos escenográficos, etc; desde que los mismos no tengan ningún tipo de carácter ofensivo social o hacia otro equipo.
- Cada equipo deberá traer un pendrive con su o sus músicas para las respectivas actuaciones.
- Dicha actividad se desarrollará en el Liceo. Pudiendo presentar alguna de ellas en el bailable.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Se evaluará la creatividad y la organización del equipo en el show.
- ✓ La participación de todos los integrantes en las coreografías generales.

- ✓ Sin duda, la presentación del talento; en la suma de su talento natural y su puesta en escena.
- ✓ En la propuesta grupal; también se tendrá en cuenta, la suma del talento natural y la puesta en escena.
- ✓ Se calificarán separadamente las tres categorías; con el siguiente puntaje: 3000 puntos al 1º, 2000 puntos al 2º y 1500 puntos al 3º. Los demás equipos tendrán puntajes parejos de 1000 puntos. Siendo 0 punto, aquel que no presente la actividad.

Dimensión Conocimiento:

Actividad N°6

Bingo Musical:

El 03/12 por la mañana se desarrollará dicha actividad. La misma consta en el juego con temas musicales. Estará dividido en dos partes importantes; la primera será complete la letra y la segunda será descubre el nombre del tema.

- Se reproducirá un tema, previamente seleccionado por los participantes. El mismo será pausado en un determinado punto de la música; el participante deberá completar la letra, terminando el párrafo.
- En segunda instancia se reproducirá un tema instrumental. El participante deberá identificar la música, diciendo el nombre de la misma, o el autor, o podrá cantar la música, si no recuerda los datos anteriores.
- No contará con comodines. Tendrá un máximo de 30 segundos para dar su respuesta.
- Los temas serán de todas partes del mundo, sin ninguna restricción. Más allá de tener en cuenta, de que sean temas conocidos.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Se deberá tener en cuenta que la letra al ser completada por el participante, tiene que ser debidamente correcta.
- ✓ Por cada una de las respuestas correctas, el equipo ganará 400 puntos.
- ✓ En la segunda instancia, será correcta la respuesta, si el participante dice el nombre de la música, o del autor, o canta la música, no siendo necesario que sea completa y si un pequeño pedazo (más de 5 palabras).
- ✓ Por cada una de las respuestas correctas, el equipo ganará 400 puntos.
- ✓ Si integrantes del equipo, le “soplan” la respuesta a sus participantes, se considerará incorrecta la respuesta. Si continuara; se podrá sancionar de acuerdo al Reglamento General.

- ✓ Si la respuesta no fuera dentro del tiempo estipulado, se considerará incorrecta la respuesta.
- ✓ Cada equipo tendrá dos chances por categoría.
- ✓ Se sumarán los puntajes obtenidos en las dos categorías.
- ✓ La selección de las canciones son aleatorias; lo que exime al jurado, no pudiendo ser de recibo reclamos por lo mismo.

Actividad N° 7

El Show del Conocimiento:

El mismo consiste en un juego de preguntas y respuestas, de las diferentes Asignaturas del Liceo. El formato del mismo será con la participación de tres integrantes de cada equipo; que elegirán en un cuadro una categoría y puntaje. Los mismos contarán con tres comodines, que utilizarán en la medida que crean necesario. El juego se dividirá en dos rondas, siendo victorioso el que más puntos sume.

- Serán seleccionados por cada equipo tres de sus integrantes que participarán en el Show.
- Las preguntas tienen grado de dificultad. A mayor puntaje, mayor dificultad y vice-versa.
- Los comodines consisten en tres: el primero será la consulta al equipo en caso de no saber la respuesta; el segundo será la consulta a tres profesores, que estarán en el palco; y el último será la llamada a un teléfono que será brindado por cada uno de los equipos previo al comienzo del concurso.
- Tendrán un tiempo de 30 segundos para responder.
- Concluido el tiempo; tienen la posibilidad de solicitar un comodín o dar por no correcta la respuesta, por no saberla.
- Usado uno de los comodines, no lo tendrán más. Los mismos no tienen orden, quedando a criterio de los participantes el orden y/o uso de los mismos. El comodín de la llamada, consistirá en la llamada al número determinado y la persona que conteste, tendrá 10 segundos para dar la respuesta, luego de concluida la pregunta.
- No tendrán la obligación de elegir categorías y/o asignaturas. Lo harán de acuerdo a cada uno de los equipos.
- Se sorteará el primer turno y será uno por vez.
- Las preguntas podrán ser de múltiple opción y que elija la respuesta correcta, o de una pregunta simple que exija una respuesta directa.

Pautas de Evaluación:

- ✓ El equipo que responda de forma correcta la pregunta, independiente de haber usado o no el comodín, ganará el puntaje correspondiente a la pregunta, visto en el cuadro.
- ✓ Los equipos que no respondan, o respondan de forma equivocada, perderán el puntaje de la pregunta; computándose como puntos negativos. Puntos que se restarán a la totalidad del puntaje obtenido por el grupo en la Gincana. Ejemplo: si el equipo en cuestión quedara con un puntaje al final del Show, -2000; ese puntaje será descontado en los puntos obtenidos por el equipo en las otras actividades.
- ✓ El juego consistirá en tres rondas preliminares y una ronda Final. Ronda Final que duplicará el puntaje de la respuesta, en caso de ser correcta. La resta de puntos en esta ronda y las otras, será por el puntaje del cuadro.
- ✓ Si integrantes del equipo, le “soplan” la respuesta a sus participantes, se considerará incorrecta la respuesta. Si continuara; se podrá sancionar de acuerdo al Reglamento General.
- ✓ Los integrantes tienen el derecho de tomar o no las respuestas obtenidas de los diferentes comodines.
- ✓ La sumatoria de los puntajes determinarán el vencedor y su totalidad será sumada al puntaje general del Equipo obtenido en la Gincana.
- ✓ Los participantes podrán utilizar uno, dos o todos los comodines en una misma pregunta.

Dimensión Destrezas y Habilidades:

Actividad N° 8

El Tattoo del 6:

La actividad consiste en desarrollar los artistas Tatuadores de nuestro liceo. Cada grupo seleccionará 4 (cuatro) integrantes; que tendrán diferentes funciones: Uno será el Tatuador y/o diseñador, otro será el modelo a ser tatuado, y los otros dos, serán los consultores (asesores en el diseño). Estos llevarán adelante la tarea del tatuaje de acuerdo el siguiente detalle:

- El diseño del tatuaje será con un estilo “Tribal”.
- Tendrá un tema central que será “Amistad, juntos hasta el fin”.
- Podrán usar papel, lápiz y goma para crear diferentes croquis de los diferentes diseños a ser utilizados en la creación del tatuaje.
- La actividad tendrá un tiempo máximo de 45 (cuarenta y cinco) minutos. Sin ninguna extensión de horario. Concluido el tiempo, concluye la actividad.
- Para la confección del tatuaje se utilizará un marcador negro.

- Los lugares en el cuerpo donde se realizará el tatuaje son predeterminados; los mismos son: en las manos, brazos, piernas y rostro.
- No se podrá consultar cualquier medio externo (celular, xo, Magallanes, etc.) para el asesoramiento en el diseño del tatuaje.

Pautas de Evaluación:

- ✓ El jurado especializado serán los profesores de Dibujo de nuestra institución.
- ✓ Los mismos tendrán en cuenta las siguientes variables en la evaluación: El Diseño, la Creatividad, la Prolijidad, la Relación con el Tema.
- ✓ Se penalizará la copia y/o falsedad ideológica en el tatuaje.
- ✓ Se podrá descalificar al equipo que realice un diseño ofensivo, en lugar no indicado y/u otra actitud fuera del reglamento.
- ✓ Puntaje: 5000 al 1º, 3000 al 2º, y 2000 al 3º. Los demás equipos tendrán puntajes parejos de 1000 puntos. Siendo 0 punto, aquel que no presente la actividad.

Actividad N° 9

Danza con Globos:

La misma consiste en una danza; donde los integrantes con las piernas amarradas en parejas, deberán explotar los globos de las parejas rivales. En un baile muy inusual, cuidando el equilibrio y sin separarse; parejas bailarán con el objetivo de explotar los globos de las parejas de otros equipos. Serán victoriosas “aquella o aquellas” parejas sobrevivientes de un único equipo en la pista.

- Serán 2 (dos) parejas por cada equipo.
- Las parejas estarán atadas por las piernas. Las mismas tendrán que tener mucha coordinación motora entre los participantes.
- Cada uno de los integrantes de la pareja, tendrán un globo atado a su otra pierna.
- Sin perder el ritmo de la música; deberán intentar explotar los globos de las otras parejas de los equipos rivales.
- En el momento que la pareja tenga uno de sus globos explotado, deberá dejar la pista de baile.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Será vencedor la pareja o las parejas de un solo equipo, que quede en la pista.
- ✓ El ganador obtendrá 5000 puntos por la tarea. El Segundo obtendrá 2000 puntos y el tercero 1000 puntos respectivamente.

- ✓ Con los globos explotados, la pareja no podrá explotar globos de otra pareja. Dicho hecho será penalizado con el otorgamiento de 400 puntos para el equipo que se haya visto lesionado.
- ✓ Solamente podrán explotar los globos con los pies, no pudiendo utilizar otra parte del cuerpo.
- ✓ Si la pareja se suelta, será descalificada.
- ✓ Los jurados controlarán que se cumplan las reglas, penalizando a aquellas parejas que no cumplan.

La prueba tendrá un tiempo (30 minutos) y espacio determinado. Terminado el tiempo, se podrá decretar un empate; si así se dispone de contar con parejas de más de un equipo.

Dimensión Deportiva:

Actividad N°10

Súper Copa de Manchado:

La misma consiste en un triangular mixto de Manchado. Serán partidos por puntos; quedando campeón aquel que más puntos haya obtenido.

- Los Grupos presentarán un equipo mixto de Manchado, de 15 integrantes.
- El formato será en calidad de liguilla
- Los integrantes de los equipos usarán su camiseta de la Gincana.
- Los mismos serán registrados en una planilla, no pudiendo ser modificados, luego de este registro.
- Los partidos tendrán una duración de diez (10) minutos, en un único tiempo. El mismo será cronometrado por el árbitro del partido, pudiendo dar hasta dos (2) minutos de tiempo extra, en caso de demoras por lesión u otro impedimento pertinente.
- En caso de victoria el equipo recibirá un puntaje de tres (3) puntos, en caso de empate se repartirán un (1) punto para cada equipo y el derrotado no sumará puntos (0).
- Será victorioso; aquel equipo que elimine todos los jugadores del equipo contrario, o al finalizar el tiempo, tenga mayor número de integrantes en la cancha.

Pautas de Evaluación:

- ✓ La competencia obedecerá el siguiente fixture:
 - Primera Fecha:
 - 1 vs 2 – 3 vs 4 – 5 vs 6 – 7 vs 8

- Segunda Fecha:
 - 2 vs 4 – 1 vs 3 – 5 vs 7 – 6 vs 8
 - Tercera Fecha:
 - 1 vs 8 – 2 vs 7 – 3 vs 6 – 4 vs 5
- ✓ Serán sorteados en el momento cada número que corresponderá a un equipo determinado.
 - ✓ Aquel que logre más puntos en el mini torneo; será el ganador.
 - ✓ Serán campeones aquellos que equipos que sumen más puntos, obteniendo un puntaje de 5000 puntos. El segundo lugar obtendrá 3000 puntos y el tercer lugar obtendrá 1500 puntos. Los demás equipos obtendrán 1000 puntos por la participación.
 - ✓ En caso de empate de puntos; los criterios de desempate son los siguientes: Fair Play; y en último caso, si persiste el empate, Sorteo. Se respetará ese orden.
 - ✓ Los jugadores penalizadas en la cancha por el árbitro con tarjetas, recibirán la siguiente penalización: Por Amarilla, -300 puntos y por Roja -1000 (En caso de Falta Grave, será penalizado de acuerdo al Reglamento General). Dichas penalizaciones serán descontadas al puntaje final obtenido por el equipo, no modificando los resultados finales; y sí, sus puntajes.
 - ✓ Cualquier tipo de conducta por parte de integrantes de los equipos y/o Hinchada; entre los mismos y con otros equipos, será penalizado de acuerdo al Reglamento General.
 - ✓ Los jugadores no podrán utilizar lenguaje inapropiado en la cancha, pero cada equipo tendrá un capitán, que podrá hablar en términos respetuosos con el juez, en caso que crea necesario.
 - ✓ Las decisiones del Juez en el partido son inapelables.
 - ✓ Las infracciones serán cobrados por el árbitro, pudiendo ser penalizadas con tarjeta de acuerdo a su forma con la cual se cometió la falta.

Actividad N°11

Súper Copa de Ping Pong:

Se realizará un torneo de Ping Pong. Cada grupo presentará dos equipos, uno individual y otro de duplas. Los partidos se realizarán a un total de 21 puntos. El vencedor del Torneo, se consagrará campeón.

- Los partidos se realizarán bajo la normativa del juego Ping Pong.
- Los puntos serán corridos, y el partido finalizará, cuando uno de los jugadores lleguen a 21 puntos.
- En el juego de duplas, los jugadores deberán alternar en el juego, no pudiendo repetir los golpes a la pelota, un mismo jugador.

- Cada equipo deberá tener sus propias raquetas y colaborar con al menos dos pelotitas para el campeonato.
- El mejor del Torneo, se consagrará campeón. Obteniendo un puntaje de 4000 puntos, el segundo recibirá 2000 puntos y el tercero obtendrá 1000 puntos.

Pautas de Evaluación:

- ✓ El jurado corroborará que se cumplan las reglas de juego, de forma correcta.
- ✓ Las decisiones del jurado son inapelables, pudiendo igual, los jugadores, referirse en términos respetuosos al jurado; si lo creen necesario.
- ✓ El fixture será determinado previamente por la comisión organizadora. De forma de torneo eliminatorio.
 - 1 vs 2 – 3 vs 4 – 5 vs 6 – 7 vs 8 y de esta manera seguirá las eliminaciones, en ambas categorías.
 - Se sortearán previamente los números para cada equipo.

Cualquier tipo de inconducta por parte de integrantes de los equipos y/o Hinchada; entre los mismos y con otros equipos, será penalizado de acuerdo al Reglamento General.

Actividad N° 12

Batalla Naval a Ciegas:

Este juego consiste en el disparo de bombitas de agua, a blancos de otros equipos. Los blancos son 15 integrantes de otros equipos, que estarán dispuestos de forma organizada en la espalda de los tiradores del equipo participante. La batalla será un triangular, en donde todos los equipos serán tiradores y blanco. Tanto el tirador como los blancos estarán con los ojos vendados. Además los disparos serán en caída libre, siendo que el tirador estará de espalda a los blancos.

- Los tiradores serán 4 (cuatro) integrantes de cada equipo; y dispararán uno por turno.
- Los blancos serán 15 (quince) integrantes de cada equipo.
- Los tiradores estarán de espalda y con los ojos vendados. Tendrán 5 bombitas de agua cada uno.
- Los blancos estarán diferenciados por diferentes puntajes, según la dificultad del tiro.
- El tiro solo será válido, si la munición impacta y explota en el blanco. Obteniendo así el puntaje de dicho blanco.
- Los blancos no son eliminados. Permanecen para todos los tiros del equipo tirador.
- Los blancos no pueden, bajo ninguna circunstancia, moverse de su lugar. Y no podrán cambiarse el puntaje, ni realizar cualquier tipo de esquite al disparo.
- Los disparos serán en formato de caída libre; y no de forma directa.

Pautas de Evaluación:

- ✓ Se constatará que todos los integrantes en el juego estén con los ojos vendados.
- ✓ Se corroborará que el tiro tenga el formato indicado (caída libre). Si se realizara otro tipo de disparo, se anula el mismo. Al cual no se le computa los posibles puntos obtenidos.
- ✓ Se verificará que los blancos no realicen ninguna maniobra de esquite al tiro. Si se verificara lo anterior; se le otorgará al equipo tirador el doble del puntaje del blanco incluido en la falta.
- ✓ Se computará la totalidad de los puntos obtenidos en los 20 (veinte) disparos del equipo. Sumándole las posibles faltas del equipo que hace de blanco.
- ✓ Los blancos deberán permanecer inmóviles durante la batalla. Además los tiradores estarán vendados previo a la conformación de los blancos, dispuestos por los mismos integrantes del equipo blanco.
- ✓ Los tiradores podrán ser guiados a la línea de disparo. Pero al disparar podrán recibir la ayuda de forma oral, por parte de los compañeros de grupo. Ayuda tales como dirección, altura y/o profundidad del disparo.
- ✓ Cualquier otro tipo de ayuda, fuera de las reglas; llevará a la descalificación del tirador.
- ✓ Si el tirador no cumple con lo dispuesto en el reglamento, será descalificado. No valiendo ninguno de sus tiros.
- ✓ La hinchada podrá ayudar con indicaciones y aliento. El mismo será a su competidor y no contra integrantes de otro equipo.
- ✓ El orden de las batallas no será alterado, ya que el mismo obedece a la buena organización de los juegos.

OBSERVACIÓN

A lo largo de la jornada se llevaran diferentes pruebas “Flash” que pondrán a prueba diferentes habilidades de los participantes de cada equipo, así que deben estar atentos y prontos para los desafíos.

Del Bailable en el Club Uruguay

El Bailable; se realizará el Jueves 03/12 y será una actividad integrada a la Gincana, consistirá en un desfile de Moda, en la pasarela del club que derivará en la, Miss Primavera y Miss Gincana 2015.

- Al comienzo del Bailable, que será a la hora 20:00. Las entradas estarán en venta en la administración liceal desde el día 27/11.
- Como Actividad Central, se realizará un Desfile de Pasarela; Dicho Desfile, consiste en la presentación de las chicas en la pasarela del local bailable. Al momento del desfile se detallarán algunos rasgos particulares de las Candidatas, y una exposición fotográfica en pantalla gigante.
- Al final pasarán todas al palco y se darán los resultados.
- Recibirán los siguientes premios:
-

Miss Primavera 2015		
Miss Gincana 2015		
Miss Liceo 2015		
Miss Primero 2015		
Miss Segundo 2015		
Miss Tercer 2015		
Miss Compañerismo		
Miss Simpatía		

Pautas de Evaluación:

- ✓ En el Bailable se evaluará en todo momento la conducta de los alumnos; si los mismos cometieran actos de indisciplina, serán penalizados de acuerdo al Reglamento General, pudiendo llegar a ser retirados del Bailable si así, fuera necesario.
- ✓ En el certamen de las Miss, el jurado evaluará los siguientes requisitos:
 - Actitud en la Pasarela
 - Motivación a sus compañeros
 - Elegancia y gracia en el desfile
 - La alegría y solidaridad en el certamen
 - Respuesta de la hinchada
 - Venta de votos
- ✓ Luego de la elección de las MISS se realizará la entrega del trofeo al grupo ganador de la **Gincana 2015-Liceo N°6**
- ✓ A las 24:00 terminará el Bailable.

De las disposiciones finales.

En todo momento debemos tener en cuenta, que lo importante de la Gincana es competir; en un ámbito de compañerismo y felicidad.

Debemos agradecer a la Todas las Generación previas que desde el 2012, con su conducta y aplicación han permitido hacer de la Gincana liceal una *“Fiesta de todos para todos”*. Gracias a su esfuerzo, las Gincanas han sido oportunidades para compartir entre todos; hermosos momentos de respeto y tolerancia. Y en función de esto; es que nos ha motivado a seguir realizando, tan gratificante actividad.

Y así; hagamos que esta Gincana sea una Fiesta y que todos podamos sentirnos satisfechos, con la sensación de deber cumplido, más allá de los resultados competitivos de la misma.

Es importante saber que esta instancia, es una instancia de aprendizaje para todos. Y ser conscientes que esta actividad ayuda a consolidar nuestra identidad institucional.

Comisión Organizadora