

BASES DE LA GYMKHANA **109 ANIVERSARIO**

1. La Gymkhana Molinera se llevará a cabo el miércoles 21 de septiembre en el ring principal del campo ferial de la Universidad.
 - 9:00 a.m. Concentración de barras
 - 9:30 a.m. Primera evaluación de las barras por parte del jurado calificador
 - 10:00 a.m. Inicio de los juegos
2. Cada facultad debe nombrar 02 profesores y 2 alumnos que participarán en la comisión Gymkhana.
3. Los profesores de cada facultad tendrán como función:
 - Coordinar las acciones con la Comisión Gymkhana.
 - Conocer el Reglamento del evento.
 - Velar por el estricto cumplimiento del Reglamento que rige esta actividad.
4. Las inscripciones de los equipos participantes se realizarán del lunes 12 al viernes 16 (horario 2:00pm. a 3:30pm.) en la oficina de Proyección Social, anexo 191/193 Sra. Nicty Torres incluyendo a los jurados de cada facultad.
5. Cada Facultad debe nombrar 02 profesores como miembros del jurado, la presencia de dicho miembros dará cinco puntos de bonificación a la Facultad.
6. Sólo se inscribirá un equipo por Facultad.
7. Cada equipo tendrá entre 40 a 60 personas, conformados por alumnos matriculados en el presente ciclo, egresados, docentes y/o administrativos, mínimo deberá participar 04 docentes, 02 administrativos y un máximo de 02 egresados en el transcurso de los juegos. Las listas a presentar deberán tener como datos el nombre completo de los participantes y de ser alumnos los respectivos números de matrícula y los egresados con un documento que indique ser ex alumnos. Asimismo, en la lista se deberá señalar el nombre del profesor delegado de la Facultad, el nombre de 01 alumno delegado, a los mismos que se les entregará una credencial y un distintivo que deberán portar obligatoriamente el día del evento.
8. **Solamente el profesor delegado y el alumno delegado** serán los responsables de realizar los reclamos formales ante los jueces, para solucionar las dificultades que se presenten. **La inclusión de otros miembros del equipo en el reclamo será penalizado con 10 puntos.**
9. La presencia del Decano de Facultad (o representante acreditado, en caso de problemas personales o de salud) alentando a su equipo en el transcurso del evento implicará un bono de 10 puntos y su ausencia durante éste le restará 10 puntos. El profesor delegado de cada facultad deberá informar al jurado el momento que el Decano haga su ingreso al campo ferial.

10. Cada equipo, incluida la barra, deberá llevar como distintivo un polo de color de su facultad con su logotipo respectivo. El polo distintivo es obligatorio para los participantes en cada juego; excepto en el concurso del balletón.
11. Las barras de cada Facultad con sus mascotas serán ubicadas según lo establecido por la Comisión Gymkhana, en sus áreas correspondientes y no deberán ingresar al campo de juego durante la realización del evento.
12. Está terminantemente prohibido el uso de material pirotécnico (cohetes u otros) y las agresiones físicas entre facultad, durante la realización del evento (se penalizará con 03 puntos en contra, en cada ocasión en que reporte y compruebe la agresión).
13. Las barras de cada equipo, serán calificadas de forma equivalente a un juego de Gymkhana. El consumo de alcohol en las barras será penalizado con 10 puntos. Si existe reincidencia, se retirará del campo a los infractores, descalificando a la barra.
14. Se premiará a las barras presentes a las 9:30 a.m. con un bono de 05 puntos a favor, por puntualidad; como mínimo deberán estar 25 personas más la mascota del equipo.
15. El jurado tiene la potestad de no permitir la participación de los concursantes que muestren signos de ebriedad y/o sustancias tóxicas o prohibidas, pudiendo ser reemplazados por otras personas de su equipo.
16. La tabla de calificación se mostrará durante todo el evento, el jurado se encargará de colocar y contabilizar los puntos de cada juego, el equipo ganador será el que obtenga el mayor puntaje.
17. Según el mérito los equipos participantes serán acreedores a los siguientes puntajes:

Puesto	Puntaje
1	40
2	20
3	10

18. El Jurado Calificador tiene la facultad de tomar las decisiones en situaciones imprevistas no contempladas en este Reglamento.

REGLAMENTO DE LA GYMKHANA 109 ANIVERSARIO

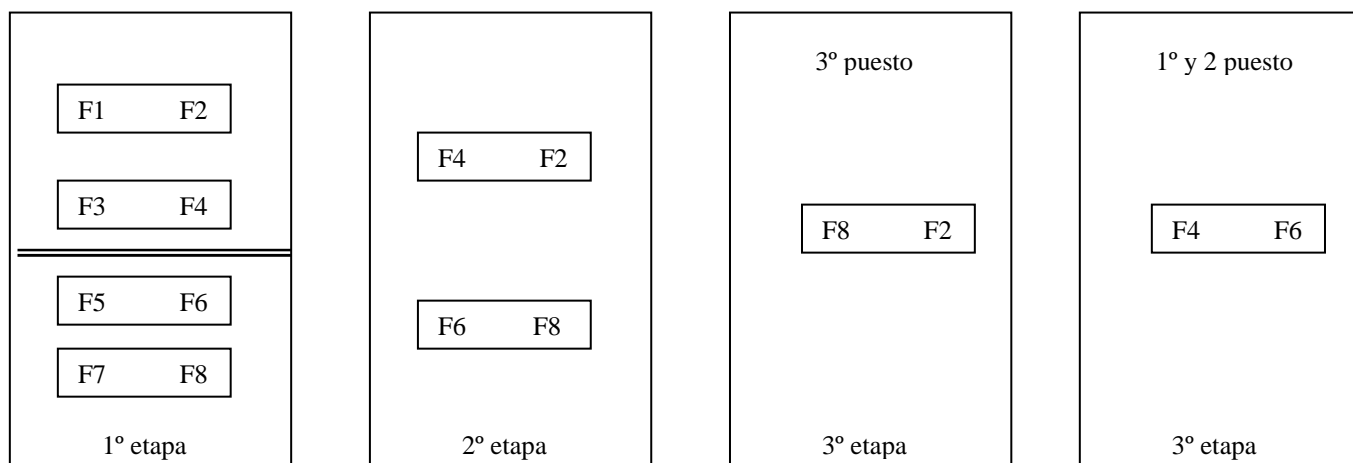
El presente reglamento tiene por finalidad establecer los criterios que serán tomados en cuenta para la evaluación de los juegos de la gymkhana que se realizará en el marco de las celebraciones del 109 Aniversario de la UNALM.

1. NUDO DE GUERRA.

- 10 Participantes por equipo.
- Cada equipo estará conformado por 01 profesor, 01 administrativo, 04 alumnos y 04 alumnas.
- Se utilizará una soga de 30 metros con una pañoleta en el centro.
- El campo se marcará con tres líneas paralelas blancas separadas 1.5 metros, que serán perpendiculares a la soga. La línea central indica el punto inicial de la pañoleta y las laterales el inicio de territorio de cada equipo.
- Ganará el equipo que logre que la pañoleta ingrese a su territorio.
- La soga solo será sostenida con las manos (no amarrada en el cuerpo)

Para 8 equipos

- El juego se desarrollará en tres etapas. En la primera etapa se elegirán por sorteo las 08 facultades que competirán en dos grupos, de los cuales saldrán 04 ganadores. En la segunda etapa por sorteo se enfrentarán los ganadores, saliendo dos ganadores que irán a la final.



2. DAR DE COMER AL BEBÉ.

- 02 participantes: un varón y una mujer.
- Distancia entre los participantes: 15 metros.
- **El participante varón por facultad debe ingresar a la zona de competencia disfrazado de bebé con pañal, babero y gorro** deberá comer sentado en el punto de partida indicando para cada Facultad, los siguientes alimentos: (02 chancay chicos, 01 plátano y 01 mazamorra), luego deberá **gatear** 15 metros donde estará esperando una compañera que debe estar disfrazada de mama, con lentes, rulos, bata, pantuflas y delantal, el participante se deberá sentar en sus faldas y ella a su vez deberá darle el biberón lleno de gaseosa light.

- No se permitirá que los participantes boten los alimentos que les sean proporcionadas.
- El participante podrá empezar a gatear sólo si ha terminado efectivamente todos los alimentos.
- La posición de gateo implica que éste se realice con las rodillas apoyadas en el suelo.
- El participante que corra o camine para cubrir la distancia será descalificado.
- Se considerará el biberón vacío cuando el participante termine con el líquido y la compañera levante el biberón vacío.
- Obtienen puntaje los tres primeros lugares.

3. VAMOS A CAZAR

- 02 participantes.
- Un concursante lanzará globos llenos de agua y el otro intentará atraparlos con redes entomológicas. La distancia entre ambos participantes será de 10 metros y estará marcada con líneas. Cada vez que se atrape un globo éste deberá ser colocado en el recipiente que tendrá a su costado.
- Al momento de atrapar el globo el participante no podrá agarrar la red (se ayudará solo con el mango), salvo para vaciar el contenido.
- El participante no podrá ayudarse de las manos para atrapar los globos.
- Los participantes durante todo el juego deberán estar detrás de las marcas establecidas (no pisar las líneas de juego).
- Gana el equipo que atrapa más globos sin reventar. Sólo se contabilizarán los globos no reventados hasta el final del juego.

4. GUSANITO SALTARÍN

- 08 participantes: 04 hombres y 04 mujeres.
- Recorrido: 30 metros lineales.
- El equipo estará conformado por 08 participantes ubicados de manera intercalada (hombre – mujer) parados, dentro de un costal y el primer participante debe llevar una máscara de gusano y el último una cola de 2m.
- Los 08 costales estarán unidos en la parte superior (cocidos) uno detrás de otro.
- El saco deberá estar a la altura de la cintura de los participantes.
- Los participantes deberán desplazarse dando saltos.
- El equipo queda descalificado si uno de los integrantes camina.
- El equipo ganará el juego cuando la cola del último miembro del equipo haya cruzado la línea de finalización. Se califica a los tres primeros.

5. CAMINO A CIEGAS

- 03 participantes (02 hombres y 01 mujer / 01 hombre y 02 mujeres) con botas altas de jebe.
- Recorrido: 30 metros curvos con obstáculos.
- Un hombre y una mujer estarán unidos con una soga en la pierna derecha (mujer) e izquierda (hombre) y se ubicarán en la línea blanca de partida.

- Cada participante tendrá la cabeza cubierta con un sombrero oscuro.
- Antes de empezar el juego se les dará dos vueltas en su sitio.
- El otro participante estará en el extremo opuesto y se encargará de guiar por el camino para que puedan pasar todos los obstáculos sin que salgan de las líneas marcadas con tiza. Si salen de las líneas se descalifica al equipo.
- El equipo terminará el juego cuando hayan cruzado la línea de finalización.
- Se calificara los tres primeros lugares

6. MOLINERAS LLEVAN LAS BOLAS.

- 04 participantes (01 mujer y 03 hombres)
- Recorrido: 30 metros lineales.
- El equipo estará conformado por 04 participantes. Cada equipo recibirá pelotas de diferente tamaño.
- La mujer recibirá las pelotas de plástico que le darán sus compañeros y puede cogérlas con brazos, piernas y cuello.
- El equipo queda descalificado si se coloca las pelotas debajo de la ropa, así mismo no se puede usar el polo o similar como bandeja para llevar las pelotas.
- La mujer debe recorrer los 30 metros hasta llegar al cesto donde ella dejará las pelotas.
- Si se caen las pelotas en el recorrido o si las pelotas caen fuera del cesto, no deben ser recogidas por la mujer pero si por un compañero para regresarlas al cesto inicial.
- El equipo podrá repetir la acción hasta que se culmine el tiempo de 3 minutos.
- El equipo que contabilice la mayor cantidad de pelotas ocupará el primer lugar.

7. SÚPER MOLINERO

- 07 participantes (01 hombre y 06 mujeres)
- Todos los equipos participan en el mismo tiempo.
- El hombre de pie tendrá que soportar el peso de las mujeres que irán colocándose encima de él sin tocar el piso.
- El hombre se colocará en el punto de referencia, se da la voz de inicio y una mujer se acerca para ser cargada, se da un tiempo de 10 segundos para que la participante se ubique y 5 segundos de tiempo de resistencia. Al terminar los 5 segundos, el animador indicará que suba la siguiente participante, repitiéndose la acción, por cada participante que ingresa se dará 3 segundos adicionales.
- El equipo queda descalificado si una de las participantes llega a tocar el suelo o si se demanda más tiempo para el acomodo.
- El equipo ganará el juego cuando el hombre resista de pie más tiempo el mayor número de mujeres.
- Se exigirá que los participantes no porten objetos que podrían ocasionar lesiones tales como aretes, lentes, anillos, pulseras, relojes, cadenas, piercing, correas con hebillas metálicas, etc.

8. BAILETÓN

- 02 participantes (01 mujer y 01 hombre)

- Primera ronda: saldrán a bailar todas las parejas y al final se seleccionaran tres parejas.
- Final: las 3 parejas bailaran y se definirán los 3 primeros puestos.
- La música será escogida al azar y puede ser: huayno, regetton, salsa, negroide, cumbia, tango, marinera, rock, vals criollo, saya, etc.
- Cada pareja se vestirá de forma libre sin los colores de su facultad, llevará un número en la espalda (el número será asignado al azar).
- Pasarán a la siguiente ronda equipo que demuestre habilidad para el baile.
- El tiempo de baile por etapa será de 8 minutos.

9. MISS ANTIFAZ

- Las participantes deben ser puntuales, la tolerancia permitida es de 5 minutos luego de lo cual el equipo quedará automáticamente descalificado.
- El jurado calificador no permitirá la participación de la representante que muestre signos de consumo de alcohol o sustancias tóxicas
- La participante será presentada únicamente por el delegado de cada facultad, quien será la única persona adicional admitida en el área de juego.
- Cada participante deberá traer su pista, siendo la música de libre elección por Facultad.
- La vestimenta deberá ser acorde con la moral y las buenas costumbres, por ser éste un espectáculo apto para todos (adultos y niños).
- La calificación se hará de la siguiente manera:

	1	2	3
Antifaz			
Vestimenta alusiva a la Facultad			
Baile coreográfico (elección libre)			
Personalidad			
Cultura general			
Físico			
TOTAL			

10. MISTER MOLINA

- Los participantes deben ser puntuales, la tolerancia permitida es de 5 minutos luego de lo cual el equipo quedará automáticamente descalificado.
- El jurado calificador no permitirá la participación del representante que muestre signos de consumo de alcohol o sustancias tóxicas.
- El participante será presentado únicamente por el delegado de cada Facultad, quien será la única persona adicional admitida en el área de juego.
- Cada participante deberá traer su pista, siendo la música de libre elección por Facultad.
- La vestimenta deberá ser acorde con la moral y las buenas costumbres, por ser éste un espectáculo apto para todos (adultos y niños).
- La calificación se hará de la siguiente manera:

	1	2	3
Vestimenta alusiva a la Facultad			
Baile coreográfico (elección libre)			
Personalidad			
Cultura general			
Físico			
TOTAL			

11. COREOGRAFÍA DE BARRA

- 15 a 25 participantes (hombres, mujeres y mascota)
- El tiempo de baile es de 5 minutos.
- Cada equipo deberá traer su pista, siendo la música de libre elección por Facultad.
- La vestimenta deberá ser acorde con la moral y las buenas costumbres.
- Saldrán los equipos en intermedio de los juegos y el turno será al azar.
- La calificación se hará de la siguiente manera:

	1	2	3
Vestimenta alusiva a la Facultad			
Baile coreográfico (elección libre)			
Trabajo en equipo			
Disciplina			
TOTAL			

12. QUIÉN MÁS SABE

- 08 participantes (04 mujeres y 04 varones)
- Estarán ubicados en una mesa y 30 metros de distancia de la bandera de la facultad. Tendrán un cuaderno y un lapicero.
- Las 8 preguntas formuladas serán de cultura general.
- Cada pregunta bien contestada tendrá 10 puntos para la Facultad.
- Los participantes deberán responder a la brevedad posible la pregunta del animador, escribir su respuesta en la hoja **y sobre la mesa**.
- El participante al tener lista su respuesta escrita, correrá hacia el juez de línea entregando la hoja de respuesta. El juez levantará el banderín.
- Cada concursante debe entregar la respuesta solo una vez.
- El jurado deberá tener en cuenta el orden de llegada de los concursantes.
- El animador recibirá las hojas de respuesta según orden de llegada, si la respuesta es la adecuada recibirá el punto sino pasará la siguiente hoja de respuesta hasta obtener la respuesta correcta.
- El equipo que acierte a mayor número de preguntas ganará. Se calificara a los tres primeros.

13. BARRAS

- Para la calificación de las barras se tendrá en cuenta lo siguiente:

	1	2	3
Respeto por normas establecidas para el evento.			
Organización.			
Originalidad en la presentación.			
Creatividad en los coros.			
Identidad con la Universidad.			
TOTAL			

Las barras podrán portar vinchas o cintas con el color distintivo de su facultad.

Puntajes:

Para el cómputo general de los juegos, se considerará en cada juego:

- 1er Puesto : 40 puntos.
- 2do Puesto : 20 puntos.
- 3er Puesto : 10 puntos.

Los equipos que no hubiesen alcanzado uno de estos puestos tendrán cero (0) puntos en el tablero de puntuación.

El puntaje general se irá exhibiendo en un tablero que ofrezca gran visibilidad.

Comodín:

Cada facultad podrá hacer uso del comodín en el juego que escoja, éste comodín le permitirá duplicar los puntos en el juego si llegara a cualquiera de los 3 primeros puestos.

Para ello cada facultad deberá tener un muñeco que porte su color distintivo, el mismo que el profesor delegado deberá entregar a los jueces antes de iniciar el juego para colocarlo en el tablero general.

El comodín debe tener como máximo el tamaño de 15cm de largo x 10cm de ancho.

PROGRAMA DE JUEGOS: Miércoles 21

ORDEN	JUEGO
	Primera Evaluación de barras
1	Caminar a ciegas
	Coreografía de barras 1
2	Gusanito saltarín
	Coreografía de barras 2
3	Vamos a cazar
	Coreografía de barras 3
4	Nudo de guerra 1º etapa
	Coreografía de barras 4
	Segunda Evaluación de barras
5	Dar de comer al bebé
	Coreografía de barras 5
6	Quién más sabe
	Coreografía de barras 6
7	Nudo de guerra 2º etapa
	Coreografía de barras 7
RECESO 20 MINUTOS	
	Tercera Evaluación de barras
	Coreografía de barras 8
8	Molinera lleva las bolas
9	Bailatón
10	Nudo de guerra 3º etapa (tercer puesto)
	Nudo de guerra 3º etapa (primer y segundo puesto)
11	Súper molinero
13	Miss antifaz
14	Mister Molina