BASES DE CONCURSOS ANIVERSARIO 26°

HOSPITAL PADRE HURTADO

Según acuerdo establecido en la segunda reunión del Comité Aniversario, con fecha 15 de octubre 2024, el jurado para este aniversario estará conformado por:

1. Dos integrantes del Consejo de Usuarios
2. Anita Neilsen, Representante de la Universidad del Desarrollo
3. Patricio Navia, Diácono del Hospital Padre Hurtado
4. Un(a) integrante del Directorio del Hospital Padre Hurtado

Concurso Tirar la Cuerda

- Cada alianza debe contar con 1 grupo de 6 participantes: 3 hombres y 3 mujeres.
- Se realizarán 4 tiradas.
- Cada tirada será entre 2 alianzas según sorteo, definiéndose 1 ganador en cada uno de ellos.
- De las 2 primeras tiradas saldrán los ganadores que jugarán la final para definir 1° y 2° lugar.
- Los perdedores jugarán una tirada que definirá el 3° y 4° lugar.

Concurso de Ajedrez

- Cada alianza presentará 1 participante. Por sorteo se las alianzas que van jugar cada partida.
- Se realizarán dos partidas con cada jugador, una partida con piezas blancas y una partida con piezas negras, ambas de 10 minutos por lado, al primero que se le termina el tiempo pierde inmediatamente la partida.
- El total de partidas a disputar por cada jugador es de 6, la asignación de puntaje será de 1 punto por victoria, de $\frac{1}{2}$ punto por tablas y de 0 puntos por derrota, en caso de empate en alguno de los tres primeros lugares, se realizará un nuevo enfrentamiento a dos partidas de desempate en la misma modalidad y en caso de persistir el empate se realizarán enfrentamientos a 5, 3 y 1 minuto por lado.

- El cuadro para el registro de los resultados es el siguiente, anotando en forma horizontal las partidas jugadas con blancas y verticalmente los encuentros disputados con piezas negras, sumando en la última columna el resultado de las 6 partidas jugadas:

	50°s	60°s	70°s	80°s	Total
50°s					
60°s					
70°s					
80°s					

Concurso Dominó

- Este juego requiere de dos jugadores por alianza, un hombre y una mujer. Las partidas se jugarán por género. Se jugarán dos partidas de manera simultánea. Los ganadores jugarán la final, y quienes hayan perdido la primera partida, disputarán el tercer lugar.
- Debe haber 28 fichas de dominó, del doble blanco al doble seis. Es importante comprobar que todas las fichas estén completas para poder jugar adecuadamente.
- Cada jugador debe coger 7 fichas y el resto dejarlas apartadas en la mesa. Una vez que todos tienen 7 fichas, empieza el juego.
- El primer jugador en salir es el que tenga el mayor doble, comenzando desde el 6/6 y hacia abajo. Ese jugador debe colocar la pieza en el centro para empezar el juego.
- Se coloca una ficha de valor similar junto a la primera ficha de dominó. Asegúrate de que los valores iguales siempre se toquen por la parte en la que coinciden. No importa en qué terminan.
- Si no se tiene una ficha de dominó que corresponda a las que están en juego, se recoge una de la pila de fichas que sobraron.
- Gana la partida la primera persona que se queda sin fichas de dominó.
- Fin de la partida si todo el mundo pasa, en cuyo caso el ganador es la persona con la puntuación más baja.

Concurso Baby Fútbol

- Cada alianza tendrá 2 equipos: 1 masculino y 1 femenino
- Cada equipo estará conformado por 5 jugadores en el campo, incluyendo al portero, 2 reservas y 2 árbitros por alianza.
- Cada partido se jugará en dos tiempos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre ellos.
- Se aplicará la regla de fuera de juego toda vez que el árbitro así lo indique.
- Se utilizará el reglamento estándar de faltas del fútbol, con tarjetas amarillas y rojas para sancionar las infracciones graves.
- Los goles podrán ser anotados dentro del área chica, y el equipo con más goles al final del partido será el ganador.

- El primer partido se realizará el 4 de noviembre, a las 12.00 del día. En esa oportunidad jugarán los equipos masculino y femenino de cada alianza. Quienes resulten ganadores, tendrán que jugar la final al día siguiente 5 de noviembre, a las 12.00 del día.
- Los perdedores jugarán un partido que definirá el 3° y 4° lugar, también el día 5 de noviembre.
- En caso de empate la definición es a penales (total 5).
    - **Responsabilidades del Árbitro:**
- Garantizar el cumplimiento de las reglas del juego.
- Mantener el orden y la disciplina en el campo.
- Resolver cualquier disputa o incidente que ocurra durante el juego.
- Anunciar los resultados y, en caso de empate, supervisar la tanda de penales.

Concurso de Decoración

Los criterios de selección se este concurso serán los siguientes:

- Al menos 3 unidades de cada alianza deben estar decoradas haciendo alusión a su década.
- La decoración debe excluir globos y productos no reciclables
- Tanto la creatividad como el uso de materiales nobles y la manufactura serán ponderados. También así el material reciclado
- Si la decoración conlleva mejoramiento de espacios de espera de usuarios también será considerado.

Concurso de Traje Reciclado

- Cada alianza tendrá 1 representante que presente su traje reciclado según su época
- La modalidad debe ser reciclado (que sea una pieza característica, no necesariamente el traje completo)
- La performance de la o el representante será un factor de mejor calificación

Concurso Si se la sabe, cante

- Cada alianza definirá a 5 participantes para este concurso. Ellos se ordenarán en fila y en la marcación que estará indicada con cinta en el suelo. Deberán seguir las orientaciones de los organizadores.
- Tanto la partida como la llegada, estará de marcada con cinta en el suelo (se solicita seguir estrictamente las instrucciones que les entreguen los organizadores)
- Las canciones sonaran por 15 segundos, si al cabo de ese plazo no hay concursantes, se pasa a la siguiente canción.
- El/La participante deberá cantar a lo menos 1 minuto la canción, SIN tarareos, ni silbidos, ni otro sonido que no sea la letra de la canción
- Si el/la participante NO sabe una palabra de la letra queda anulada esa canción, por lo que no tendrá puntaje
- El/La participante que, pida ayuda al público será anulada su participación

- Cada canción que se cante de acuerdo a las especificaciones expresadas en estas bases tendrá un puntaje de 10 puntos, ganara la alianza que haya cantado más canciones
- Todas las canciones serán en español

Concurso Show de talentos

- Cada alianza podrá tener hasta 3 participantes como máximo para este concurso.
- Los participantes pueden presentar número de: canto, baile, magia, imitación, stand up, humor, mímica.
- La presentación de cada participante debe durar 2 minutos.
- Se medirá la performance, el vestuario, la creatividad y la originalidad de cada show.

Concurso Ping Pong

- Cada alianza deberá designar dos jugadores, un hombre y una mujer, para competir en partidos singles por género.

- El primer jugador en sacar (servicio) se determina de forma aleatoria.

- Las líneas blancas de la mesa de ping pong no significan nada.
- Un juego será ganado por el jugador que primero anote 11 puntos a menos que ambos jugadores hayan anotado 10 puntos. En este caso, el ganador será el jugador que anote dos puntos más que el jugador oponente.
- El jugador que comienza en un lado en un juego deberá cambiar de lado cuando el primer jugador anote 5 puntos.
- Un servicio se realiza poniendo la pelota en la palma de la mano. Se lanza al menos a 16cm de altura y se golpea de forma que dé el primer bote en el lado de la red del jugador que sirve. Después de este primer bote la pelota debe botar en el lado del oponente antes que éste le dé con su paleta.
- Una vez la pelota está en juego comienza el periodo de rally. Cada jugador golpea la pelota para pasarla al lado del contrincante, puede ir de un lado a otro de forma indefinida.
- Cuando un jugador golpea la pelota no puede botar en su lado, pero si puede dar un bote en el lado del oponente.
- Un jugador gana un punto si la pelota da dos botes o más en el lado del oponente; si el adversario golpea la pelota y ésta cae fuera de la mesa sin que haya botado en el otro lado o la haya golpeado el otro jugador o si el oponente golpea la pelota y bota primero en su lado de la mesa.

- Mientras la pelota está en juego no se permite mover la mesa de ping pong ni tocarla con cualquier parte del cuerpo u objeto que no sea la paleta. Será punto para el equipo contrario.

    - **Habrá tres rondas de partidos por género:**

- Cada alianza jugará de manera aleatoria con otra, y avanzará hacia una final que resultará de los dos ganadores previos.
- El tercer partido se jugará entre las dos alianzas que no hayan resultado ganadoras del primer partido, a fin de competir por el tercer lugar.

Concurso Musical de la época

- Participación:

• Cada alianza debe desarrollar una presentación artística musical basada en una canción acorde a la década que representan. Debe realizar Doblaje del tema musical con coreografía, grupo de baile y puesta en escena. Con un tiempo no mayor a 5 minutos.

• Las alianzas participantes serán cuatro, y se determinarán los primeros tres lugares (primero, segundo y tercer lugar) basándose en las evaluaciones del jurado.

- Presentación:

• La presentación debe incluir una personificación adecuada, utilizando vestuario y maquillaje acorde con el tema de la canción el cual debe pertenecer a la década representada.

• La participación debe ser grupal, con un mínimo de 5 participantes y un máximo de 10.

- Evaluación:

• El desempeño de cada alianza será evaluado según una escala de notas del 1 al 7 en las siguientes categorías:

1. Personificación (vestuario y maquillaje): La calidad y adecuación del vestuario y maquillaje utilizados.

2. Participación grupal: El grado de participación e integración de todos los miembros del grupo.

3. Coreografía: La coordinación y ejecución de los movimientos y bailes durante la presentación.

4. Creatividad: La originalidad y creatividad mostrada en la presentación. Sólo se considerará la performance propiamente tal, y no la escenografía.

1. Puntuación:

• Cada categoría será evaluada individualmente por cada miembro del jurado, otorgando una nota del 1 al 7.

• La puntuación final de cada alianza será la suma de las notas obtenidas en las cuatro categorías.

• En caso de empate, el jurado deliberará para determinar el ganador basado en la impresión general de la presentación.

NORMAS GENERALES PARA TODOS LOS CONCURSOS

• Las alianzas deben respetar las bases y el tiempo asignado para su presentación.

• No se permite el uso de elementos que puedan ser peligrosos o que infrinjan las normas del lugar de la presentación. (por ejemplo, pirotecnia)

• Cualquier conducta antideportiva o falta de respeto hacia otros participantes o el jurado resultará en la descalificación de la alianza infractora.

Vestuario y maquillaje: responsabilidad de cada participante / alianza

Música / Pista: responsabilidad de la alianza en hacer llegar el nombre de la canción y artista al correo: periodista@hurtadohosp.cl

Reglas para los Jurados y Árbitros del Aniversario
HOSPITAL PADRE HURTADO 2024

1. Reglas Generales para los Jurados:

1. **Composición del Jurado:**
   - El jurado estará compuesto por cinco personas ya descritas al inicio de este documento.
2. **Objetividad e Imparcialidad:**
   - Los jurados deben mantener la objetividad y evitar cualquier tipo de favoritismo.

- Las evaluaciones deben basarse únicamente en el desempeño observado durante las actividades.

3. **Criterios de Evaluación:**

- Cada actividad tendrá criterios específicos que los jurados deben seguir para la evaluación. Entre ellos el concurso de Musical de la época
- Se asignarán puntajes según los siguientes criterios generales:
- 100 puntos: máxima puntuación, Primer lugar
- 50 puntos: media puntuación, Segundo lugar
- 25 puntos: menor puntuación, Tercer lugar.

4. **Documentación y Transparencia:**

- Los jurados deben completar una pauta de evaluación para cada actividad, registrando las notas y observaciones pertinentes.
- Se debe asegurar la transparencia de las evaluaciones, permitiendo la revisión de las puntuaciones si fuera necesario.