C.A.A.K.S

THE KENT SCHOOL

Bases Alianzas Aniversario 2023

Centro de alumnos 2023:

- Presidente: Crescente Allendes (3° medio A)
- Vicepresidente: Diego Acuña (3° medio B)
- Secretario ejecutivo: Pedro Galarce (1° medio B)
- Secretaria de finanzas: Úrsula Urquejo (2° medio A)
- Delegada Estudiantil: Macarena Espinoza (2° medio B)
- Delegada Medioambiental: Evánica Ibaceta (2° medio A)
- Delegado de Comunicaciones: Benjamín Celis (2° medio B)
- Coordinadores de Educación Básica: Sofía Sepúlveda & Martín Aguirre (8° básico A)

11 a 14 de octubre de 2023

caakstks@gmail.com

Indicaciones generales

Organización de las alianzas:

Alianza	Tema	Sala
Amarilla	Cultura Grecorromana	IV°A
Blanca	Culturas Precolombinas	IV°B
Roja	Cultura Nórdica	III°A
Verde	Cultura Egipcia	III°B

1. **Alianzas:**

   Las alianzas corresponden a los colores amarillo, blanco, rojo y verde. Los integrantes de cada alianza permanecen según su asignación tradicional, sumándose aquellos estudiantes integrados durante este año.

   Para este aniversario, cada alianza deberá abonar la suma de $50.000, destinada al financiamiento de materiales, premios y actividades.

2. **Horario:**

   Las actividades del aniversario se realizarán en 4 días:

Miércoles, 11/10	Jueves, 12/10	Viernes, 13/10	Sábado, 14/10
14:00 – 17:30	8:30 – 17:30	8:30 – 18:00	9:30 – 13:00 16:00 – 20:00

3. **Jefes de Alianza:**

   Cada alianza debe contar con 2 alumnos de IV° medio como jefes de alianza, un hombre y una mujer, quienes serán los encargados de supervisar, coordinar y motivar a sus integrantes (en especial a los de enseñanza básica), preocupándose de su presentación en cada prueba inscrita, así como de la estrategia de participación en el aniversario.

   Los jefes de alianza son los **únicos que pueden presentar sus reclamos** frente a cualquier malentendido, duda o aporte. Éstos deberán dirigirse a los miembros de CAAKS con respeto y orden.

   Los jefes de alianza contarán con identificaciones proporcionadas por CAAKS, de carácter intransferible, para poder salir de clases a organizar materias relacionadas a su alianza. Se definirán horarios especiales para la salida de integrantes de cada alianza con el objetivo de reunirse y organizarse. Ningún permiso para salir podrá interrumpir el proceso normal de una evaluación.

4. **Realeza de la Alianza:**
   Cada alianza deberá presentar dos familias reales:

   - **Familia Real de Talentos:** Formada por un rey, una reina, un príncipe y una princesa, todos de enseñanza media, que destaquen por algún talento.
   - **Familia Real Intelectual:** Formada por un rey, una reina, un príncipe y una princesa, todos de enseñanza media, que destaquen por su intelecto y conocimientos.

   Además de ambas familias, la alianza deberá presentar a un principito y princesita de primero básico, quienes participarán en la presentación de alianza de forma simbólica.

5. **Mascota:**
   Cada alianza deberá elegir a un integrante para disfrazarse de una mascota relacionada a su tema. La mascota deberá motivar a sus compañeros de alianza, siendo premiada la que mejor anime y entusiasme a su equipo. La mascota deberá estar disfrazada durante toda la jornada, cada jornada, a excepción de la visita a la Ciudad Deportiva USS. La mascota podrá ser de cualquier curso de 7° básico a IV° medio.

6. **Encargados de prueba:**
   En cada prueba estará presente al menos un representante de CAAKS, con la facultad de aclarar dudas y resolver conflictos en la realización de las pruebas. En todo caso, se sugiere a los jefes de alianza explicar las pruebas a sus integrantes antes de que sucedan.

7. **Profesores a cargo:**
   Cada prueba contará con profesores como jurado, los cuales ayudarán a que esta se realice y evaluarán los puntajes según el desempeño de cada alianza. Los profesores tendrán la facultad de eliminar de la prueba a quienes infrinjan las reglas.

8. **Comodines:**
   Cada alianza contará con los siguientes comodines para la totalidad de la duración del aniversario:

- **2 comodines tradicionales,** utilizables en cualquier prueba. Estos deben ser usados en días distintos.
- **1 comodín de básica,** utilizable en cualquier prueba de puntaje Alfa o inferior que tenga como participantes principales a alumnos de entre 5° a 8° básico.

El comodín no es selectivo, por lo que si la alianza que lo usa no obtiene el primer lugar, el puntaje se sumará a la alianza ganadora irrespectivamente. En caso de que más de una alianza utilice un comodín en una misma prueba, estos se acumularán de forma aditiva. (Ej.: En una prueba Alfa con 2 comodines, el primer lugar otorga 3000 puntos.)

9. **Participación de niños pequeños:**

   Se exige la presencia de un monitor de enseñanza media en toda prueba con participación de niños de básica (1° a 6° básico). El monitor estará a cargo de la asistencia y colaboración de los participantes. Si ningún monitor se presentara tras un tiempo prudente y aviso dado, la alianza **no podrá sumar la bonificación diaria de monitor.** La ausencia de cualquier participante resultará en la descalificación en la prueba correspondiente.

10. **Entregas previas:**

    Se exige a las alianzas la entrega de la música y videos para toda prueba que los utilice a través del **e-mail** caakstks@gmail.com a más tardar a las **17:30 del viernes 6 de octubre**, junto con una planilla que especifique el número de pista utilizada en cada prueba. Por cada hora de retraso se descontarán 100 puntos de las pruebas con material faltante. En caso de retraso excesivo, la alianza quedará descalificada por falta de material.

11. **Bonificación:**

    Durante cada jornada, las alianzas podrán obtener bonificaciones diarias según su cumplimiento de los siguientes requerimientos:

Requerimiento	Bonificación
Limpieza de la multicancha tras cada presentación grupal.	**+300 puntos por día**
Presencia de monitores en cada prueba asignada.	**+200 puntos por día**

12. **Descuento y descalificación:**

    Romper las reglas, cometer sabotaje o faltarle abiertamente el respeto a algún miembro de la comunidad será penalizado con un descuento de 500 puntos a la alianza a la que pertenezca el alumno infractor. La alianza además quedará descalificada de la prueba en transcurso, sin sumar puntos.

    Cualquier situación imprevista podrá ser analizada por CAAKS u otros miembros de la comunidad.

13. **Puntajes:**

    Los puntajes de cada prueba son asignados de acuerdo con su dificultad, el esfuerzo para organizarla y la cantidad de participantes. Las pruebas se organizan en cuatro categorías:

Categoría	Primer lugar	Segundo lugar	Tercer lugar	Cuarto lugar
Alfa Plus	1600	1200	800	400
Alfa	1000	750	500	250
Beta	800	600	400	200
Gamma	600	450	300	150

Las pruebas deportivas de competencias múltiples (género, nivel) se puntuarán repartiendo el puntaje de categoría (beta/gamma) según la cantidad de competencias ganadas.

Pruebas Previas

La Lista Insólita Puntaje: Especial (100 pts./ítem)	
Evaluación: ● Ítems cumplidos ● Honestidad	**Descripción:** A cada alianza le será entregada una lista con objetos difíciles de conseguir y retos difíciles de cumplir. La entrega será el viernes 6 de octubre y puede ser virtualmente, por una foto, o presencialmente, a CAAKS. En toda foto debe haber un integrante de la alianza presente.
Fecha de entrega: viernes, 6 de octubre, a las 17:30 a más tardar.	

La Última R Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Cantidad de materiales reciclables	**Descripción:** Cada alianza deberá recaudar la mayor cantidad de materiales reciclables (latas, Tetra Pak y envases de yogurt) durante un cierto periodo. Los materiales deberán ser entregados cada día en las oficinas de Kent Sustentable. Solo se recibirán envases limpios, secos y sin residuos orgánicos.
Fecha de entrega: viernes, 6 de octubre, a las 17:30 a más tardar.	

Go-kart Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Creatividad ● Estética ● Originalidad ● Calidad de la construcción ● Indumentaria del piloto	**Descripción:** Cada alianza deberá construir un carrito go-kart estable y funcional, de 4 ruedas impulsado a pedales por el conductor. El diseño del carrito, así como la indumentaria del piloto, debe tener relación con el tema de la alianza. El go-kart debe estar construido completamente a mano y de cero, a excepción de las ruedas, el asiento, los pedales y el manubrio. El jurado podrá solicitar evidencia fotográfica del proceso de construcción.
Fecha de presentación: viernes, 13 de octubre, al comienzo de la prueba Rápido & Furioso.	

Kent en 73 palabras Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Originalidad ● Coherencia	**Descripción:** Por el aniversario escolar n°73, deberán escribir un microcuento o poema relacionado a nuestro colegio, usando 73 palabras como máximo, sin incluir el título. Los autores de la obra deben ser especificados, y esta puede ser publicada.
Fecha de entrega: viernes, 6 de octubre, hasta las 17:30.	**Participación:** - Alumnos de 7° a 8° básico.

Pruebas Bonus

- La alianza que presente a un famoso en el colegio el jueves 12, viernes 13 o sábado 14 obtendrá un puntaje extra de 1000 puntos. La fama de quien sea presentado será evaluada por el jurado de la prueba en desarrollo en aquel momento (mínimo 100 mil seguidores en Instagram, X, Youtube o TikTok). Sólo un famoso puede ser presentado por alianza, y este no puede ser apoderado, exapoderado, alumno ni exalumno del colegio. El famoso debe ser informado a CAAKS para ser aprobado antes de entrar al colegio.

Miércoles 11/10

Básquetbol (Masculino)

Puntaje: Beta

Descripción:
Se jugarán partidos de básquetbol de 6 minutos con las reglas tradicionales del deporte. Se evaluará según el número de puntos.
Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.
Se permite un número ilimitado de reservas.

Participación:
- 5 varones de 5 a 6° básico.
- 5 varones de 7° a I° medio.
- 5 varones de II° a IV° medio.

Básquetbol (Femenino)

Puntaje: Beta

Descripción:
Se jugarán partidos de básquetbol de 6 minutos con las reglas tradicionales del deporte. Se evaluará según el número de puntos.
Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.
Se permite un número ilimitado de reservas.

Participación:
- 5 damas de 5° a 6° básico.
- 5 damas de 7° a I° medio.
- 5 damas de II° a IV° medio.

Vóleibol (Masculino)

Puntaje: Beta

Descripción:
Se jugarán partidos de vóleibol de 5 minutos con las reglas tradicionales del deporte, hasta 15 puntos.
Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.
Se permite un número ilimitado de reservas.

Participación:
- 6 varones de 7° a I° medio.
- 6 varones de II° a IV° medio.

Vóleibol (Femenino)

Puntaje: Beta

Descripción:
Se jugarán partidos de vóleibol de 5 minutos con las reglas tradicionales del deporte, hasta 15 puntos.
Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.
Se permite un número ilimitado de reservas.

Participación:
- 6 damas de 7° a I° medio.
- 6 damas de II° a IV° medio.

Cuídate la cola

Puntaje: Gamma

Descripción:
10 participantes estarán dentro de un área de la cual no podrán salir. Cada uno tendrá un pañuelo colgando de sus pantalones (la "cola") y su objetivo será quitarles las colas a sus oponentes. Quien quede sin cola deberá salir de la cancha. La alianza que mantenga a sus integrantes en juego por más tiempo ganará.

Participación:
- 10 alumnos de 5° a 6° básico.

Duración: 6 minutos.

Taca-taca

Puntaje: Gamma

Descripción:
Cada alianza deberá presentar una pareja por nivel que deberá jugar taca-taca en duplas, con partidos hasta los 7 goles.
Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.

Participación:
- 1 pareja por nivel, de 5° básico a 8° básico, por alianza.

Tarde de Videojuegos

(miércoles, 11/10)

Fall Guys

Puntaje: Beta

Descripción:
Los participantes jugarán una partida normal de Fall Guys, con el objetivo de sobrevivir la mayor cantidad de rondas posibles para vencer en la ronda final. Las posiciones de las alianzas se decidirán según su último jugador eliminado, ganando la del jugador en primer lugar tras 5 rondas.

Duración: 30 minutos, como máximo.	**Participación:** - 15 jugadores por alianza, de 5° básico a IV° medio.

FIFA 23

Puntaje: Beta

Descripción:
Los participantes jugarán partidos de FIFA 23 en formato de semifinales, 3er lugar y final. Las parejas deberán usar un equipo que tenga una equipación del color de la alianza. El orden de los enfrentamientos se definirá por sorteo. La alianza victoriosa en la final será la ganadora.

Duración: 5 minutos por tiempo, 1 hora en total.	**Participación:** - 2 jugadores por alianza, de 5° básico a IV° medio.

Valorant

Puntaje: Beta

Descripción:
Los participantes se formarán en equipos de 5 jugadores, quienes jugarán partidas en formato de semifinales, 3er lugar y final. El orden de los enfrentamientos se definirá por sorteo. La alianza victoriosa en la final será la ganadora.

Duración: 80 minutos en total, aproximadamente.	**Participación:** - 5 jugadores por alianza, de I° a IV° medio.

CS:GO Wingman

Puntaje: Beta

Descripción:
Los participantes se enfrentarán en el modo Wingman de CS:GO, en formato de semifinales, 3er lugar y final. El orden de los enfrentamientos se definirá por sorteo. En caso de empate, se realizará una nueva partida en un mapa al azar. La alianza victoriosa en la final será la ganadora.

Duración: 50 minutos en total máximo.	**Participación:** - 2 jugadores por alianza, de 7° básico a IV° medio.

Jueves 12/10

Presentación de Alianza Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Originalidad ● Coherencia ● Buena narrativa ● Desplante escénico ● Limpieza de la cancha al finalizar	**Descripción:** Cada alianza deberá presentar un sketch que introduzca el tema correspondiente, la mascota y su familia real, disponiendo para ello de la narración de 2 personas con micrófono aparte, que harán las voces de todos los personajes. Una vez pasado el tiempo reglamentario, se cortará el audio y forzará a la alianza a salir. Después de su sketch, mientras se retira la escenografía, la mascota y la realeza deberán presentarse ante el jurado y explicar lo que representan.
Duración: 5 minutos por alianza, como máximo.	**Participación:** - 2 alumnos por curso como mínimo, sin máximo. Toda la realeza y la mascota.

Marea Kent Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Volumen ● Participación	**Descripción:** Mientras la alianza correspondiente se prepara para su presentación inicial, las otras alianzas deberán demostrar su entusiasmo a través de elaboradas arengas, cánticos, bailes, uso de lienzos y banderas, etc.
Duración: 2 minutos	**Participación:** - Toda la alianza

Mascota Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Motivación ● Entusiasmo ● Participación	**Descripción:** La mascota de cada alianza deberá representar a un personaje correspondiente con su tema. Tendrá que estar disfrazada durante toda la duración del aniversario, exceptuando la visita a la ciudad deportiva USS. Ganará aquella que mejor motive y mueva a su alianza.
Duración: Todo el aniversario	**Participación:** - 1 alumno de 7° básico a IV° medio por alianza.

Posta Kent

Puntaje: Alfa

Descripción:
Alumnos de todos los niveles realizarán un circuito de pruebas, explicadas anteriormente por CAAKS.

- **1° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán tomarse de las manos y correr hasta el punto de partida de 2° básico.
- **2° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán, cada uno, traducir 5 palabras del inglés al español.
- **3° básico:** 3 hombres y 3 mujeres deberán formar una fila, con las piernas abiertas. Luego, deberán pasar una pelota entre sus piernas y el último en la fila deberá pasar adelante, avanzando hasta alcanzar el punto de partida de 4° básico.
- **4° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán encestar, una vez cada uno, una pelota de handball en un basurero.
- **5° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán hacer 2 ruedas cada uno.
- **6° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán, cada uno, beber una lata de sprite por completo.
- **7° básico:** 1 hombre y 1 mujer deberán juntarse y saltar en sapito por sobre su compañero hasta llegar al punto de partida de 8° básico.
- **8° básico:** 1 hombre y 1 mujer deben hacer, cada uno, 10 burpees.
- **I° medio:** 1 hombre y 1 mujer deberán traducir un texto del francés al español, entre los dos.
- **II° medio:** 1 hombre y 1 mujer deben ordenar una bolsa de m&m's por color, usando una bombilla.
- **III° medio:** 1 hombre y 1 mujer deberán, cada uno, buscar un objeto en un plato de harina utilizando solamente su rostro.
- **IV° medio:** 1 hombre y 1 mujer deberán, en conjunto, descifrar una frase codificada entregada por CAAKS. Una vez esta sea verificada, les será entregada una llave, la cual deberá ser entregada a un miembro de CAAKS en la jaula de las mascotas para liberar a la suya.
- **Mascota:** La mascota de cada alianza deberá correr hasta llegar a la meta designada.

Duración: 20 minutos, como máximo.	**Participación:** - Cantidad de alumnos especificada para cada prueba - Mascota de la alianza

Lienzo Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Originalidad ● Técnica ● Relación con el tema ● Estética	**Descripción:** Cada alianza deberá presentar un lienzo que caracterice a su tema y color. Las dimensiones del lienzo deben ser, por lo mínimo, de **2x3m**. El lienzo debe permanecer colgado en la multicancha durante todo el aniversario.
Presentación: jueves 12 de octubre, después de las presentaciones de alianza.	

Arte Tela Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Originalidad ● Técnica ● Estética ● Limpieza del espacio	**Descripción:** Los participantes deberán confeccionar un mural de tela sobre papel Kraft, con el tema dado en el momento.
Duración: 2 horas.	**Participación:** - 8 alumnos, desde 1° a 4 básico. - 2 monitores, desde I° a IV° medio.

Karaoke Cultural Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Número de puntos. ● Conocimiento de cultura general.	**Descripción:** Cuando suene la música, los representantes de la alianza deberán correr y encestar una pelota en un recipiente. El primero que lo logre deberá cantar 2 versos consecutivos al pie de la letra, de cualquier parte de la canción. Cuando lo hayan logrado, la pareja deberá contestar una pregunta de cultura general, y si la contestan correctamente, ganarán un punto. Si una pareja falla cantando la canción o respondiendo la pregunta, el turno se dará a la siguiente pareja. La primera pareja en llegar a 3 puntos ganará, continuando el juego hasta que desempaten el resto de las alianzas.
Duración: 40 minutos.	**Participación:** - 1 hombre y 1 mujer, desde 7º básico a IVº medio.

Baile Temático Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Creatividad ● Participación ● Coordinación ● Originalidad ● Desplante escénico ● Vestuario	**Descripción:** Las alianzas deberán preparar y presentar un baile cuya coreografía, música y vestuario deberán representar la temática asignada por CAAKS. **Tema: Productoras cinematográficas** - Amarilla: Walt Disney Animation Studios - Blanca: Universal (Illumination) - Roja: Pixar Animation Studios - Verde: DreamWorks Animation
Duración: 5 minutos por baile, como máximo.	**Participación:** - 10 alumnos como mínimo, desde 5° a 8° básico. Es obligatoria la inclusión de un mínimo de una pareja de alumnos de 5to y una de 6to.

Rockstar Kent Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Técnica instrumental ● Técnica vocal ● Desplante ● Creatividad	**Descripción:** Los participantes deberán presentar un cover creativo y entretenido de una canción que elijan, usando su voz y los instrumentos en vivo que escojan. La canción elegida deberá ser enviada al e-mail de CAAKS a más tardar el lunes, 11 de septiembre.
Duración: entre 2 y 5 minutos por cover.	**Participación:** - 1 o 2 alumnos, desde 7° básico a IV° medio.

Cover

Puntaje: Alfa Plus

Evaluación	**Descripción**
● Técnica instrumental ● Técnica vocal ● Fidelidad a la pieza original ● Armonía ● Originalidad	Los participantes deberán presentar un cover de una o más canciones a elección, usando su voz y los instrumentos en vivo que escojan. El cover debe ser lo más semejante posible a la versión original, y no puede ser de la misma canción elegida para Rockstar Kent. Además, los participantes deben estar personificados de la banda a imitar. La(s) canción(es) elegida(s) deberá(n) ser enviada(s) al e-mail de CAAKS a más tardar el lunes, 11 de septiembre.
Duración: entre 3 y 8 minutos por alianza.	**Participación:** - Alumnos de 7º básico a IVº medio. - 1 o 2 exalumnos.

Mímica

Puntaje: Gamma

Descripción:
Un profesor del jurado le dirá a un integrante del grupo un animal u objeto, para que transmita el concepto a sus compañeros a través de la mímica. Cada alianza contará con 5 minutos para adivinar el mayor número de palabras posible.

Duración: 20 minutos	**Participación:** - 5 niños de 1º a 2º básico.

La Sillita Musical

Puntaje: Gamma

Descripción:
Los participantes deberán bailar alrededor de sillas dispuestas en forma de círculo. Cuando pare de sonar la música, los participantes deberán sentarse cada uno en una silla. Aquellos competidores que no hayan logrado sentarse en una silla serán eliminados. Cada ronda, antes de que comience la música, se removerá una silla. Ganará la alianza cuyos participantes duren más tiempo en juego.

Duración: 30 minutos	**Participación:** - 2 hombres y 2 mujeres, desde 3º a 4º básico.

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Iron Kent</u>
Puntaje: Alfa</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
Velocidad
Agilidad
Capacidad física
Respeto por los demás competidores
Honestidad</td><td>Descripción:
<u>Damas</u>
Deberán: correr 8 vueltas; hacer 90 saltos con cuerda; 30 flexiones tocando una pelota de handball con el pecho; 20 dominadas con una pelota de fútbol (libres); correr hacia las trepas y sacar el banderín desde el tope de las trepas para entregárselo al profesor encargado en la glorieta.

<u>Varones</u>
Deberán: correr 10 vueltas; hacer 100 saltos con cuerda; 50 flexiones tocando una pelota de handball con el pecho; 50 dominadas con una pelota de fútbol (no seguidas), sólo con los pies y partiendo desde el suelo; correr hacia las trepas y sacar el banderín desde el tope de ellas para entregárselo al profesor encargado.

Todas las figuras están sujetas a cambios por parte del departamento de educación física.</td></tr>
<tr><td>Duración: 20 minutos</td><td>Participación:
- 1 hombre y 1 mujer, desde II° a IV° medio.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"><u>La Sillita Pide…</u>
Puntaje: Alfa</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
Honestidad
Juego limpio
Orden de sobrevivientes en la silla</td><td>Descripción:
Los participantes deberán bailar alrededor de sillas dispuestas en forma de círculo. Al parar la música, un representante de CAAKS les pedirá uno o más objetos para poder sentarse, que deberán ser conseguidos rápidamente por el resto de la alianza.</td></tr>
<tr><td>Duración: 30 minutos</td><td>Participación:
- 2 hombres y 2 mujeres, desde I° a IV° medio.</td></tr>
</table>

Los Sabelotodo

Puntaje: Beta

Evaluación: ● Número de respuestas correctas ● Honradez	**Descripción:** Cada participante sacará un número de una caja, el cual indicará qué pregunta de cultura general deberá hacerle el jurado.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 4 alumnos, desde 5º a 8º básico.

Trivia de Dibujo

Puntaje: Gamma

Evaluación: ● Cantidad de palabras acertadas.	**Descripción:** Uno de los participantes deberá dibujar en la pizarra lo indicado en una tarjeta, para que el otro participante lo adivine. La alianza que obtenga más puntaje en 7 minutos será la ganadora.
Participación: - 2 alumnos, desde 1° a 2° básico. - 2 alumnos, desde 3° a 4° básico.	

El Omnipotente

Puntaje: Beta

Descripción: Cada alianza deberá entregar, **a más tardar el lunes, 9 de octubre**, una lista con 40 participantes, entre los cuales se elegirá al azar a 4. Los elegidos deberán competir en pruebas sorpresa. En caso de que la persona seleccionada no se presente a la prueba, será descalificada.	
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 4 de 40 participantes, desde 7° básico a IV° medio.

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Mini Iron Kent</u>
Puntaje: Alfa</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
● Velocidad
● Agilidad
● Capacidad física
● Respeto por los demás competidores
● Honestidad</td><td>Descripción:
<u>Damas</u>
Deberán: correr 7 vueltas; hacer 70 saltos con cuerda; hacer 25 flexiones hincadas tocando con el pecho una pelota de handball; hacer 20 dominadas con una pelota de fútbol (libres); equilibrarse 15 segundos en un pie sobre una bola BOSU y luego deberán correr hacia las trepas para sacar el banderín desde el tope y entregárselo al profesor encargado en la glorieta.

<u>Varón</u>
Deberán: correr 8 vueltas; hacer 80 saltos con cuerda; hacer 30 flexiones tocando con el pecho una pelota de handball; hacer 40 dominadas con una pelota de fútbol (no seguidas), sólo con los pies y partiendo desde el suelo; equilibrarse 15 segundos en un pie sobre una bola BOSU y luego deberán correr hacia las trepas para sacar el banderín desde el tope y entregárselo al profesor encargado en la glorieta.

Todas las figuras están sujetas a cambios por parte del departamento de educación física.</td></tr>
<tr><td>Duración: 20 minutos</td><td>Participación:
- 1 hombre y 1 mujer de 7º básico a 1º medio.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Simón Dice</u>
Puntaje: Gamma</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
● Honestidad
● Destreza
● Juego limpio</td><td>Descripción:
Los participantes deberán seguir las órdenes entregadas por un moderador, respetando las reglas tradicionales del juego.</td></tr>
<tr><td>Duración: 20 minutos</td><td>Participación:
- 8 alumnos, desde 1º a 4º básico.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Bailetón</u>
Puntaje: Beta</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
Coordinación
Habilidad
Coherencia con la música
Trabajo en equipo</td><td>Descripción:
Las parejas deberán bailar de forma improvisada al ritmo de la música que suene en el momento. El jurado eliminará parejas a medida que avanza la prueba.</td></tr>
<tr><td>Duración: 30 minutos</td><td>Participación:
- 4 parejas por alianza, de I° a IV° medio.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"><u>FMS</u>
Puntaje: Alfa</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
Fluidez
Creatividad
Métrica
Rima</td><td>Descripción:
Al inicio de cada fase clasificatoria, se elegirán por sorteo los participantes que deberán enfrentarse en dúos.

Semifinales: Los MCs tendrán 1 minuto libre para dirigirse a su contrincante. En caso de réplica, se ocupará un formato 4x4 con 120 segundos de duración (1 réplica, como máximo).

Finales/3er y 4to lugar: Se utilizará un formato 4x4 con un tiempo total de 120 segundos por round, 2 rounds en total con derecho a réplica (1 réplica, como máximo).

El uso de lenguaje soez, inapropiado e insultos será estrictamente penalizado.</td></tr>
<tr><td>Duración: 40 minutos</td><td>Participación:
- 2 participantes por alianza, de I° a IV° medio.</td></tr>
</table>

Glow Me Up Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Concordancia con el tema ● Creatividad ● Originalidad	**Descripción:** Un participante de 5° o 6° básico maquillará a su compañero de 7° u 8° básico, bajo la dirección de un alumno de I° a IV° medio. El tema del maquillaje será entregado en el momento. **Los participantes deberán traer su propio maquillaje.**
Duración: 15 minutos	**Participación:** - 1 alumno, desde I° a IV° medio. - 1 alumno, desde 7° a 8° básico. - 1 alumno, desde 5° a 6° básico.

Salva la Bombita Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Cantidad de bombitas al final del lanzamiento	**Descripción:** Dos parejas de cada alianza deberán lanzar una bombita de agua desde una distancia determinada sin que esta reviente ni se les caiga, avanzando por la cancha hasta el final.
Duración: 10 minutos	**Participación:** - 2 parejas por alianza, desde 1° a 4º básico. - 2 parejas por alianza, desde 5° a 8º básico.

Cachipún Alemán Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Mayor cantidad de puntos.	**Descripción:** Se presentan dos estaciones con una alianza en cada una. Cada una debe correr en forma de U, en sentidos contrarios, por una pista hasta encontrarse con su contrincante. Estos deben competir jugando al tradicional cachipún y quien gane puede seguir corriendo hasta encontrarse con otro contrincante que debe derrotar para seguir avanzando, y así sucesivamente hasta que un participante logre llegar a la estación contraria. Cuando esto suceda, la alianza ganará un punto.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 10 alumnos, desde 1º a 4º básico (dos por nivel, como mínimo).

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Vértigo</u>
Puntaje: Alfa</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
● Desplante escénico
● Originalidad
● Efecto en los espectadores</td><td>Descripción:
Ambos reyes serán sometidos a una seguidilla de 6 pruebas entregadas anteriormente, eliminando a un rey o reina en cada una. La última pareja en pie será la victoriosa.</td></tr>
<tr><td>Duración: 5 minutos por alianza</td><td>Participación:
- Pareja de reyes intelectuales o de talento, que no participen en Tal para cual.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2"><u>Tarde de Video</u>
Puntaje: Alfa Plus</td></tr>
<tr><td>Evaluación:
● Impacto en el público
● Humor
● Creatividad
● Calidad de la grabación
● Calidad de la edición</td><td>Descripción:
Cada alianza deberá presentar los siguientes videos:

1. Vlog: Cada alianza deberá producir un video retratando un día en la vida de la cultura de su tema de alianza. La duración debe ser de entre 2 y 3 minutos.

2. “Hola, soy…”: Cada alianza deberá producir un video al estilo de los del canal “HolaSoyGerman.”, de temática libre. La duración debe ser de entre 3 y 4 minutos.

3. Top 5: Cada alianza deberá producir un video en formato de Top 5, de temática libre. La duración debe ser de entre 2 y 3 minutos.

En ningún video se admitirán improperios, a menos que sean censurados.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Fecha de entrega: viernes, 6 de octubre a las 17:30, a más tardar.</td></tr>
</table>

Baile Masculino Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Coordinación ● Coherencia con la música ● Originalidad ● Elaboración de la coreografía	**Descripción:** Cada alianza deberá presentar una coreografía, con temática libre, realizada por un grupo de hombres.
Duración: 5 minutos por alianza, como máximo	**Participación:** - Hombres, desde I° a IV° medio.

Baile Femenino Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Coordinación ● Originalidad ● Coherencia con la música ● Elaboración de la coreografía	**Descripción:** Cada alianza deberá presentar una coreografía, con temática libre, realizada por un grupo de solo mujeres.
Duración: 5 minutos, como máximo.	**Participación:** - Mujeres, desde I° a IV° medio.

Vóleibol Real Puntaje: Beta	
Descripción: 6 miembros de la familia real de talento e intelectual de cada alianza jugarán partidos de voleibol contra las otras alianzas. No es necesario que los 8 de la familia jueguen, pero en caso de que todos quieran deberán ir rotando para que hayan 6 en cancha.	
Duración: 5 minutos por partido	**Participación:** - Familia Real

Taca-taca Humano Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Número de goles	**Descripción:** Los jugadores deberán ser amarrados de las manos y disponerse de modo similar a la alineación que presenta un taca-taca, por lo que podrán moverse solamente hacia los lados.
Duración: 5 minutos por partido.	**Participación:** - 5 hombres y 5 mujeres, desde 5° a 8° básico.

Tarde de Videojuegos

(jueves, 12/10)

League of Legends Puntaje: Beta	
Descripción: Los participantes se enfrentarán en partidas en La Grieta del Invocador, en formato de semifinales, 3er lugar y final. El orden de los enfrentamientos se definirá por sorteo. La alianza victoriosa en la final será la ganadora.	
Duración: 90 minutos, aproximadamente.	**Participación:** - 5 participantes por alianza, desde I° a IV° medio.

Rocket League 2v2 Puntaje: Beta	
Descripción: Las parejas se enfrentarán en partidos de 5 minutos, en formato de semifinales, 3er lugar y final. El orden de los enfrentamientos se definirá por sorteo. La alianza victoriosa en la final será la ganadora.	
Duración: 30 minutos, como máximo.	**Participación:** - 2 jugadores por alianza, desde 7° básico a IV° medio.

Viernes, 13/10

Importante: Para la mañana de este día, es obligatoria la presencia en el colegio de AL MENOS DOS monitores por alianza (de II° a IV° medio). Su función será coordinar a los niños y asegurar su participación mientras el resto del colegio está en la Ciudad Deportiva.

Baby Fútbol (Masculino) Puntaje: Beta
Descripción: Se jugarán partidos de baby fútbol. Se evalúa el número de goles.
Participación: - 7 varones, de 1º y 2° básico. - 7 varones, de 3º y 4° básico.
Duración: 6 minutos por partido

Baby Fútbol (Femenino) Puntaje: Beta
Descripción: Se jugarán partidos de baby fútbol. Se evalúa el número de goles.
Participación: - 7 damas, de 1º y 2º básico. - 7 damas, de 3º y 4º básico.
Duración: 6 minutos por partido

Quemadas (Femenino) Puntaje: Gamma
Descripción: Se jugarán partidos de quemadas. Ganará el equipo que queme a más competidores del equipo contrario.
Participación: - 8 damas, de 1º y 2º básico. - 8 damas, de 3º y 4º básico.
Duración: 6 minutos por partido

Quemadas (Masculino)

Puntaje: Gamma

Descripción:
Se jugarán partidos de quemadas. Ganará el equipo que queme a más competidores del equipo contrario.

Participación:
- 8 varones, de 1º y 2º básico.
- 8 varones, de 3º y 4º básico.

Duración: 6 minutos por partido

Handball (Femenino)

Puntaje: Beta

Evaluación:
- Números de goles.

Descripción:
Un juego clásico de handball.

Duración: 6 minutos por partido

Participación:
- 7 personas, desde 3° a 4° básico.
- 7 personas, desde 5° a 6° básico.

Handball (Masculino)

Puntaje: Beta

Evaluación:
- Números de goles.

Descripción:
Un juego clásico de handball.

Duración: 6 minutos por partido

Participación:
- 7 personas, desde 3° a 4° básico.
- 7 personas, desde 5° a 6° básico.

Atletismo Mixto

Puntaje: Beta

Descripción:
Cada participante deberá correr ida y vuelta a lo largo de la multicancha, entregando el testimonio al compañero que sigue.

Participación:
- 4 varones y 4 damas por nivel, desde 1° hasta 4° básico.
- 2 alumnos por nivel, desde 1° hasta 4° básico (no se pueden repetir los de la categoría anterior).

Duración: 20 minutos

Cuídate la Cola

Puntaje: Gamma

Descripción:
Los 8 participantes estarán dentro de un área de la cual no podrán salir. Cada uno tendrá un pañuelo colgando de sus pantalones y su objetivo será quitarles la cola a sus contrincantes. Cuando esto suceda, quien quede sin cola se retirará de la cancha. La alianza que logre mantener por más tiempo a sus integrantes en el juego ganará.

Participación:
- 8 alumnos, desde 1° a 2° básico.

Duración: 20 minutos

Rápido & Furioso

Puntaje: Beta

Evaluación:
- Tiempo en llegar a la meta
- Calidad de la construcción
- Deportividad

Descripción:
Cada alianza deberá enviar a su mejor piloto para competir en una carrera de 2 vueltas hasta la meta, usando los carritos solicitados para la prueba "Go-kart". Si el auto se desarma, la alianza podrá elegir entre retirarse de la competencia o intentar reparar el vehículo de forma segura.
El sabotaje o choque intencional serán penalizados con la descalificación.

Participación: 1 alumno, desde 7° básico a IV° medio.

Hula Hula Musical

Puntaje: Gamma

Evaluación:
- Rapidez

Descripción:
A lo largo de la cancha, serán ubicados aros de hula-hula, formando una circunferencia. Los participantes deberán correr dentro de la cancha al ritmo de la canción. Cuando esta pare, los participantes que no se encuentren ubicados dentro de algún aro serán descalificados.

Duración: 20 minutos

Participación:
- 8 alumnos por alianza, desde 1° a 2° básico.

El Tiempo Es Oro Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Rapidez y agilidad ● Juego limpio	**Descripción:** Se elegirá a un pintador por equipo, que deberá correr y tratar de pintar a la mayor cantidad de oponentes posible. Todo niño pintado deberá salir de la cancha. Después del tiempo asignado la alianza que tenga la mayor cantidad de alumnos en juego ganará.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 8 alumnos por alianza, de 1° y 2° básico.

Taca-taca Puntaje: Gamma	
Descripción: Cada alianza deberá presentar una pareja por nivel que deberá jugar taca-taca en duplas, con partidos hasta los 7 goles. Cada participante **debe** usar una prenda que lo identifique según el color de la alianza.	
Duración: Equipo que llegue primero a los 7 goles.	**Participación:** - 1 pareja por nivel, desde 1° a 4° básico.

Búsqueda del Tesoro Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Honestidad ● Destreza ● Juego limpio	**Descripción:** Se esconderán pistas en todo el colegio, las cuales deberán ser encontradas por los niños. La última pista revelará la ubicación de un tesoro, el que deberá ser entregado a CAAKS. Ganará la alianza que haya encontrado el tesoro, y luego las alianzas que hayan encontrado más pistas.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 5 alumnos, desde 1º a 4º básico.

El Cajón de Palabras Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Honestidad ● Destreza ● Juego limpio	**Descripción:** Se dará una frase a la que los niños deben agregar cosas. Por ejemplo: - La frase será “Tengo una caja.”. - El primer jugador dirá “Tengo una caja con una manzana.”. - El segundo, “Tengo una caja con una manzana y una pelota.”, y así sucesivamente. El jugador que no diga la secuencia correcta quedará descalificado.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 5 alumnos, desde 1° a 4° básico.

Salva la Bombita Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Cantidad de bombitas que llegan al otro extremo de la cancha o la alianza que llegue más lejos.	**Descripción:** Dos parejas de cada alianza deberán lanzar una bombita de agua desde una distancia determinada sin que se les caiga ni se reviente. Cada vez que atrapen la bombita, la pareja deberá avanzar por la cancha hasta llegar al final.
Duración: 10 minutos	**Participación:** - 2 parejas por alianza, de I° y II° medio. - 2 parejas por alianza, de III° y IV° medio.

Zumbita Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Entusiasmo ● Coordinación	**Descripción:** Los participantes estarán agrupados por alianza y bailarán dirigidos por un integrante de su misma alianza. Ganarán los más entusiastas, enérgicos y efusivos.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 8 personas por alianza, desde 1° a 4° básico - 2 personas por alianza, desde 7° a 8° básico, que dirigirán el baile.

Mini-Bailetón

Puntaje: Beta

Evaluación: ● Coordinación ● Improvisación ● Coherencia con la música ● Trabajo en equipo	**Descripción:** Las parejas deberán bailar al ritmo de la música que suene en el momento. Serán 4 temas de música distintos, los cuales serán de sorpresa para que bailen naturalmente.
Duración: 15 minutos	**Participación:** - 1 pareja por nivel, desde 5° a 8° básico.

Carrera de Helados

Puntaje: Gamma

Descripción: Cada alianza deberá tener 8 participantes en una hilera. Los participantes tendrán un cono, el cual deberá ser sostenido de forma inversa con una pelota encima, simulando un cono de helado. A la señal de partida, el primer integrante saldrá corriendo en una carrera de ida y vuelta entregándole el "helado" al compañero siguiente en la fila, y así sucesivamente hasta terminar la hilera. Ganará la primera alianza en llegar a la meta.	
Duración: 10 minutos	**Participación:** - 4 alumnos por nivel, desde 1° a 4° básico.

El Monstruo

Puntaje: Beta

Evaluación: ● Impacto en el público ● Originalidad ● Humor ● Relación con el tema especificado	**Descripción:** A cada pareja se le hará entrega de una situación que deberán improvisar de manera humorística frente al público. Dispondrán de 1 minuto para prepararse y de 2 minutos de presentación. **El uso de lenguaje verbal y no verbal soez de forma peyorativa por parte de los participantes será penalizado.**
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 2 alumnos por alianza, desde 7° básico a IV° medio.

Salto a la Fama Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Impacto en el público ● Originalidad ● Relación con el personaje	**Descripción:** Esta prueba es un espectáculo previo a la prueba “Igualito a…” y será realizada junto a ella. Consiste en una introducción breve, en la cual el personaje deberá ingresar al lugar de la prueba, pudiendo utilizar música, efectos de sonido y hasta 4 miembros adicionales para apoyarse .
Presentación: Simultánea a "Igualito a…"	**Participación:** - El participante de “Igualito a…”. - Hasta 4 alumnos adicionales, desde 7° básico a IV° medio.

Igualito a… Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Semejanza ● Cantidad de preguntas respondidas ● Humor	**Descripción:** Una persona deberá identificarse con un personaje famoso (cantante, político, influencer, actor, etc.), disfrazándose de él e imitando su forma de ser al presentarse. Luego, será entrevistado por CAAKS, quienes le harán 4 preguntas sobre su famoso a las que este debe responder correctamente. Las alianzas deben informar a CAAKS el personaje a ser imitado, **a más tardar el lunes, 2 de octubre.**
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 1 participante por alianza, de 7° básico a IV° medio.

Canción con… Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Cantidad de canciones acertadas ● Tiempo de reacción	**Descripción:** Los participantes estarán sentados alrededor de una campana y CAAKS les entregará palabras en el momento. El primero en presionarla podrá cantar una canción que contenga la palabra definida. El primer participante en acertar 3 canciones será el ganador. Se descontará puntaje si les soplan alguna respuesta.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 1 participante por alianza, de 7° básico a IV° medio.

Tal Para Cual Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Cantidad de respuestas correctas ● Desplante escénico ● Honestidad	**Descripción:** Los reyes de cada alianza deberán contestar preguntas sobre los gustos y la vida de su pareja. Al momento de la prueba, cada rey y reina, por separado, deberá llenar una ficha con preguntas, y en base a esa ficha se le harán las preguntas a su pareja. Se descontará puntaje si les soplan alguna respuesta, ya sea la barra o su pareja.
Duración: 3 minutos	**Participación:** - Reyes intelectuales o de talento, que no participen en Vértigo.

Talento Real Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Originalidad ● Desempeño en las actividades ● Desplante escénico	**Descripción:** Los reyes, reinas, príncipes y princesas de talento de cada alianza deberán presentar algún talento especial o algo en lo que sobresalgan (por ejemplo: cantar, bailar, actuar, etc.). Cada presentación tendrá un minuto final exclusivo para los reyes y reinas.
Duración: 5 minutos por alianza.	**Participación:** - Reyes, reinas, príncipes y princesas de talento de cada alianza

Familia Intelectual Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Cantidad de respuestas correctas.	**Descripción:** Los reyes, reinas, príncipes y princesas intelectuales de cada alianza harán una posta en la cual los obstáculos serán preguntas académicas de matemática, ciencias, historia, lenguaje, inglés, artes y cultura general. Para llegar a la meta final deberán haber pasado un total de 10 obstáculos. Cada uno será de una asignatura específica, y la familia tendrá que distribuirlas como desee (3 preguntas para los reyes y 2 para los príncipes). En caso de no saber una respuesta, el participante podrá pedir ayuda a su familia para resolver la pregunta en conjunto (1 vez por alianza, como máximo), o bien pasar la pregunta (1 vez por alianza, como máximo).
Duración: 20 minutos	**Participación:** - Reyes, reinas, príncipes y princesas intelectuales de la alianza.

Baile General Puntaje: Alfa Plus	
Evaluación: ● Originalidad ● Coordinación ● Desplante escénico ● Fluidez de la coreografía	**Descripción:** Cada alianza deberá presentar una coreografía de acuerdo a su temática. Se podrá presentar una cantidad ilimitada de alumnos.
Duración: 5 minutos, como máximo.	**Participación:** - Alumnos de 7° básico a IV° medio (15 participantes como mínimo).

Sábado, 14/10

Mayúmana Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Originalidad ● Calidad musical ● Objetos utilizados ● Vestuario ● Impacto en la audiencia	**Descripción:** Los participantes deberán dar un show que consiste en la creación de una melodía, utilizando elementos no convencionales (instrumentos musicales), así como el canto.
Duración: 4 minutos por alianza.	**Participación:** - 6 participantes de I° a IV° medio, como mínimo.

El Rosco Puntaje: Gamma	
Evaluación: ● Cantidad de puntos acumulados.	**Descripción:** El juego consiste en acertar las veinticinco palabras correspondientes a las letras del abecedario, para las que se ofrece una definición. Las palabras tendrán relación a temas de cultura general, de entretenimiento o definiciones de materia.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 2 alumnos, desde I° a IV° medio.

Trono Real Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Originalidad ● Creatividad ● Relación con el tema ● Estética ● Habilidad	**Descripción:** Cada alianza deberá decorar un trono que represente su respectivo tema, sin restricción de material. La silla o sillón utilizado no puede ser parte del mobiliario del colegio. El trono debe ser utilizable, pues en este se deberá sentar el rey o la reina (a elección de la alianza) como parte de la evaluación.
Duración: 15 minutos	**Participación:** - Toda la alianza

Gala Kent

Puntaje: Alfa Plus

Evaluación:

- Originalidad
- Dinamismo
- Calidad de vestuarios
- Estética
- Desplante escénico
- Técnica
- Capacidad creativa
- Relación con el tema
- Música
- Materiales reciclables y/o biodegradables del vestido

Descripción:

La prueba consiste en una gala previa a la premiación. La alianza deberá tener dos comentaristas que explicarán el significado del vestuario y animarán al público (pueden leer un libreto). La prueba tendrá las siguientes exigencias:

Música acorde: La música debe tener relación con el tema y dar un ambiente adecuado al evento.

Princesas de talento e intelectuales: Deberán asistir vestidas y maquilladas representando a un personaje icónico de su tema de alianza.

Príncipes de talento e intelectuales: Deberán asistir vestidos formales y llevar un sombrero decorado por un integrante, de acuerdo al tema de la alianza. La decoración debe ser explicada por los comentaristas.

Pareja de exalumnos: Deberán ir vestidos representando el tema de sus últimas alianzas como alumnos, explicando cómo fue su experiencia aquel año.

Reyes de talento e intelectuales: Ambos reyes deberán disfrazarse de distintos personajes famosos relacionados al tema de su alianza, replicando casi exactamente su apariencia y vestuario. Estos deberán explicar su elección de personaje.

Reinas de talento e intelectuales: Una de las reinas deberá llevar un vestido reciclado (de periódico, latas, tapitas, etc.). El creador del vestido deberá explicar el proceso de producción y los materiales utilizados. La otra reina deberá usar un vestido intervenido por algún miembro de la alianza. El vestido intervenido debe guardar relación al tema de la alianza.

Entre cada exigencia deberán pasar por la alfombra roja dos grupos de 2 a 3 integrantes de la alianza vestidos formalmente, para así dar tiempo a los jueces para evaluar cada categoría.

Duración: 15 minutos por alianza

The Real Kentian Puntaje: Beta	
Evaluación: ● Conocimiento del colegio	**Descripción:** Se realizarán preguntas para evaluar el conocimiento del colegio de los participantes, y quien sepa la respuesta deberá correr hasta el micrófono para poder responder.
Duración: 20 minutos	**Participación:** - 2 exalumnos por alianza.

All-capella Puntaje: Alfa	
Evaluación: ● Calidad musical ● Armonía ● Coordinación	**Descripción:** Se debe interpretar una canción libre en acapella. No se pueden utilizar instrumentos y se permite el beatbox.
Duración: 5 minutos	**Participación:** - Como mínimo: 1 exalumno, 1 apoderado, 1 alumno de básica y 1 alumno de media.

Mayor número de exalumnos Puntaje: Beta	
Descripción: La alianza deberá traer el mayor número posible de exalumnos. Ganará la que tenga más exalumnos.	
Duración: 15 minutos	**Participación:** - La mayor cantidad de exalumnos posible.

Coronación de la familia real	
Descripción: Serán coronados los reyes del aniversario de The Kent School y serán premiados los mejores jefes de alianza.	
Duración: 15 minutos	**Participación:** Toda la alianza

Recuento final	
Descripción: Se sumarán todos los puntajes obtenidos por las alianzas durante los 4 días del aniversario y se anunciará la alianza ganadora del 2023.	
Duración: 15 minutos	**Participación:** Todos los participantes de las alianzas.