REGLAMENTO
CANELONCHIQUIQUEADAS 2026

REGLAMENTO GENERAL

- Solo pueden participar personas que estén inscritas a las Canelonchiqueadas 2026.

- Cada integrante del equipo deberá estar identificado con una prenda o accesorio representativo, elegido por el equipo.

- Cada disciplina proporcionará al conteo general del equipo un total de 5, 3, 2 o 1 puntos dependiendo de su clasificación en la tabla general de dicha competencia. Con excepción de las disciplinas artísticas (Presentación, Concurso de Parodistas e Imitación de Videoclip), las cuales proporcionarán al conteo general del equipo un total de 10, 6, 4 y 2 puntos. Estos resultados se sumarán y se realizará una tabla general, cuyo resultado proporcionará 10, 6, 4, y 2 puntos a la sumatoria general. En caso de empate, los equipos empatados recibirán el mismo puntaje correspondiente a esa posición.

- En el caso de las competencias que presenten categoría de edad, solo podrán competir las personas que cumplan con lo requerido a la fecha de la competencia, en casos confusos debe presentarse Cédula de Identidad.

- En caso de que falten participantes para competir en alguna disciplina, el equipo deberá suplantarlo con cualquier otro participante que cumpla con los requerimientos enumerados en esa competencia en particular. Se contará con una tolerancia **MÁXIMA de 5 MINUTOS** para completar la cantidad de participantes requerida. Transcurrido dicho plazo, si el equipo no logra hacerlo, podrá continuar con un participante menos siempre que la disciplina lo permita; en caso contrario, se dará la competencia por perdida. En las competencias disputadas en formato Play-Off, el equipo que no pueda presentarse en una instancia mantendrá el derecho a disputar el partido por el 3° y 4º puesto.

- Con el fin de favorecer la participación, si un equipo no cuenta momentáneamente con los participantes necesarios, y ambos equipos involucrados están de acuerdo, podrá intercambiarse el orden de los partidos previstos. En caso de no existir acuerdo, se mantendrá el orden establecido y, cumplidos los 5 minutos de tolerancia, se aplicará lo dispuesto anteriormente.

- **COMODÍN:** Cada equipo contará con un Comodín el cual podrá utilizar solo 1 vez por fin de semana (2 en el total de las Canelonchiqueadas): Si el equipo que lo utiliza logra ganar la actividad (quedar en primer lugar), se le otorgará el doble de los puntos en la misma. El mismo **no podrá** ser utilizado en las actividades de índole artística (salvo el Concurso de Baile). La utilización del mismo será avisada al grupo de Whatsapp de los Capitanes de las Canelonchiqueadas, antes de comenzar la jornada. 2 o más equipos pueden utilizar el comodín en una misma actividad.

- Todos los participantes deben comportarse con respeto y fair play en todo momento. La organización se reserva el derecho de expulsión y/o sanción en caso de conductas inapropiadas. Las sanciones serán notificadas en el grupo de Whatsapp al otro día de finalizada la jornada.

Cualquier queja o reclamo ante cualquier resultado, de cualquier sea la actividad, debe ser comunicado por el Capitán designado al grupo de Whatsapp dispuesto para eso.

	TARJETA VERDE La misma será proporcionada al finalizar cada jornada, los equipos deberán enviar mínimo 2 fotos de su espacio del club, si el mismo está limpio y ordenado se le dará 2 puntos al equipo.
	TARJETA AMARILLA Se aplicará una sanción de 3 puntos de descuento en el puntaje general al equipo que reciba esta tarjeta. La tarjeta podrá ser aplicada por cualquier integrante de la Comisión Organizadora cuando un participante, capitán o integrante del equipo realice **consultas**, **quejas**, **reclamos** o **cuestionamientos** relacionados con las competencias o con decisiones de la organización por **fuera de los grupos de WhatsApp** establecidos para tal fin.
	TARJETA ROJA Se descontarán 5 puntos al equipo que la reciba: La misma podrá ser efectuada por cualquier organizador de las Canelonchiqueadas, en caso de que ocurra: Faltas de respeto de cualquier índole, Agresión verbal, Insultos o Lenguaje ofensivo.
	TARJETA NEGRA Se descontarán 25 puntos al equipo que la reciba: La misma podrá ser efectuada por cualquier organizador de las Canelonchiqueadas, en caso de que ocurra: Agresión física de cualquier orden.

DEPORTES DE CANCHA

PELOTA PRISIONERA

Objetivo del Juego y Participantes: El objetivo del juego es eliminar a todos los jugadores del equipo contrario golpeándolos con la pelota. Competirán 10 jugadores de cada equipo (9 dentro de la cancha, y un prisionero inicial, el cual **no podrá eliminar rivales** en primera instancia, una vez que ingrese un prisionero producto de una eliminación, el prisionero inicial se incorporará al campo de juego).

Reglas del Juego: La cancha se divide en dos mitades, una para cada equipo, los participantes de cada equipo comienzan en el límite más alejado de su respectiva mitad de la cancha. Las pelotas se colocan en la línea central al inicio del juego. Y el juego comienza cuando el árbitro da la señal de partida, los jugadores deben correr hacia el centro para recoger la pelota.

Los jugadores deben lanzar la pelota desde su mitad de la cancha. No se permite cruzar la línea central para lanzar. Un jugador es eliminado y se convierte en "prisionero" si es golpeado en cualquier zona del cuerpo (**salvo la cabeza,** la cual no elimina**)** antes de que la pelota toque el suelo. Si la pelota toca a más de un jugador antes de caer, todos los jugadores que toque serán considerados como eliminados. Los jugadores eliminados van a la "zona de prisioneros", situada en la parte trasera de la cancha. Los prisioneros podrán tomar y lanzar pelotas desde su zona, pudiendo eliminar jugadores rivales. **Cuando haya tres o más prisioneros, podrán distribuirse por todos los sectores habilitados**. Un prisionero puede reincorporarse al juego si un compañero de equipo logra atrapar una pelota lanzada por el equipo contrario (en esta variante, el atrapar no elimina al lanzador).

Duración del Juego: El juego continúa hasta que todos los jugadores de un equipo hayan sido eliminados, o hasta que se cumpla un tiempo límite de 8 minutos. El equipo que elimine a todos los jugadores del equipo contrario será declarado ganador. Si se juega con límite de tiempo, ganará el equipo con más jugadores en el campo al finalizar el tiempo. En caso de empate, se dará un alargue de 2 minutos. Si al finalizar los 2 minutos de alargue continúa el empate, se jugará hasta la primera eliminación válida.

Categorías:

- **Niños:** Nacidos en 2014 o después.
- **Juvenil:** Nacidos entre 2013 y 2008.

HANDBALL

Número de Jugadores y Tiempo de Juego: Cada equipo está compuesto por 6 jugadores (5 jugadores de campo y 1 golero). Se permiten sustituciones ilimitadas durante el juego. El partido se divide en dos tiempos de 8 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre ellos.

Categorías:

- **Femenino:** Nacidas en 2011 o antes.

FUTVOLEY

Objetivo del Juego y Equipos: El objetivo del Futvoley es enviar la pelota sobre la red y hacer que toque el suelo en el lado del oponente, utilizando principalmente los pies, aunque también se permiten otras partes del cuerpo (excepto las manos y los brazos). Cada equipo está compuesto por 6 jugadores en cancha. No hay límite de sustituciones por equipo. Cada partido se jugará a un total de 21 puntos (el primero que llegue).

Saque y Toques: El saque se determina por sorteo. El equipo ganador del sorteo elige entre sacar o recibir el saque. El juego comienza con un saque desde detrás de la línea de fondo. Los jugadores deben recibir y pasar la pelota sin dejarla caer al suelo.

Los toques pueden ser distribuidos entre los jugadores del equipo. Cada equipo puede realizar como máximo 3 toques antes de enviar la pelota hacia el otro lado de la cancha. Cada jugador podrá tocar la pelota con un máximo de 2 veces consecutivas (contabilizando ambos dentro de los 3 toques permitidos por equipo), si lo hace más veces será contabilizado como punto para el otro equipo, ganando este el saque.

No se podrá repetir los jugadores en ambas categorías **(si juega con Masculino, no puede jugar con Mixto)**.

Categorías:

- **Masculino:** Nacidos en 2011 o antes.
- **Mixto:** 3 jugadores Femeninos y 3 jugadores Masculinos: Nacidos en 2011 o antes.

FÚTBOL SALA

Cada equipo se compone de cinco jugadores, uno de los cuales será el arquero, el cual será fijo (no varía, salvo lesión) para cada partido. Todos los jugadores deben tener puesta una camiseta del mismo color (salvo el arquero). Se permiten sustituciones ilimitadas durante el juego. El partido se divide en dos tiempos de 8 minutos cada uno, con un descanso de 1 minuto entre ellos. En caso de persistir el empate luego de los 5 penales por equipo, se continuará con un penal por equipo hasta lograr el desempate (Sin carrera, a 1 paso).

Fair-Play: *Las conductas antideportivas serán sancionadas,* en casos graves el partido se dará como ganado al equipo contrario, **la última palabra la tiene el juez.**

Categorías:

- **Masculino Sub 15:** Nacidos entre 2011 y 2013.
- **Masculino Sub 18:** Nacidos entre 2010 y 2008.
- **Masculino Adulto:** Nacidos entre 2007 y 1991.
- **Masculino Senior:** Nacidos en 1990 o antes.
- **Femenino Juvenil:** Nacidos entre 2008 y 2013.
- **Femenino Adultos:** Nacidos en 2007 o antes.
- **Niños (Mixto):** Nacidos en 2014 o más: Minimo 2 niñas en cancha.

VOLEY

Equipos y Duración del Partido: Cada equipo está compuesto por 6 jugadores en cancha. No hay límite de cambios por equipo. El partido se jugará al mejor de 3 sets, los dos primeros serán a 15 puntos, con diferencia de 2 (máximo de 17 puntos). En caso de disputarse un tercer set, será a 10 puntos, con diferencia de 2 (máximo de 12 puntos). El saque inicial se determina por sorteo, el equipo ganador del sorteo elige entre sacar o recibir el saque.

Categorías:

- **Femenino:** Nacidas en 2011 o antes.
- **Masculino:** Nacidos en 2011 o antes.
- **Niños:** Nacidos en 2012 o después.

BASKETBALL 3x3

Cada equipo está compuesto por 3 jugadores. La primera posesión se determinará mediante sorteo. Cada posesión comienza detrás de la línea de 3 puntos. Después de cada gol, el equipo rival recupera la pelota desde la línea de 3 puntos. Después de un rebote defensivo o recuperación de pelota, el equipo deberá sacar el balón fuera de la línea de 3 puntos antes de iniciar un nuevo ataque.

Duración del Partido y Puntos: Cada partido tendrá una duración de 8 minutos corridos (el reloj no se detiene). Los lanzamientos fuera del área de 3 valen 2 puntos, los de dentro 1. En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario, se definirá mediante serie de tiros libres bajo la modalidad de muerte súbita: si un equipo convierte y el otro falla, el partido finaliza.

Categoría: Masculino: Nacidos en 2008 o antes.

OTROS DEPORTES

PING PONG

Cada jugador debe presentar su **PALA** para competir.

Duración del Partido y Saque: Cada partido se jugará a un total de 11 tantos. En caso de empate 10-10, se continuará hasta que un jugador o pareja obtenga 2 puntos de diferencia.

El derecho a sacar se decide por sorteo. El ganador puede elegir sacar, recibir y lado de la mesa. El saque debe ser ejecutado desde detrás de la línea de fondo y la pelota debe rebotar una vez en el campo propio antes de pasar al campo contrario. En dobles el saque se realizará cruzado siempre desde el lado derecho del jugador que saca hacia el lado derecho del jugador del equipo contrario incluyéndose el rebote en la línea central como válido. Si durante un saque válido la pelota toca la red y pasa correctamente al campo contrario, el saque se repetirá. Después del saque, los jugadores deben devolver la pelota para que rebote una vez en el campo contrario. En dobles, durante el juego, los integrantes de cada pareja deberán golpear la pelota de forma alternada.

Cambio de Saque: En individuales, el saque cambia cada dos puntos, salvo en caso de empate a 10, en los cuales se cambia de saque en cada punto. En dobles, el saque cambia cada dos puntos y debe alternar entre los miembros del equipo, salvo en caso de empate a 10, en los cuales se cambia de saque en cada punto.

Categorías:

- **Masculino:** 2 categorías: Nacidos en 2013 o antes / Nacidos en 2014 o después.
- **Femenino:** 2 categorías: Nacidas en 2013 o antes / Nacidos en 2014 o después.
- **Doble Mixto:** 1 categoría: Un Masculino con un Femenino: Sin exigencias de edad. **No pueden repetir los jugadores que jugaron simples.**

FUTBOLITO

Duración del Partido y Reglas: Cada partido se jugará a un total de 8 goles. El primero en llegar a esa cantidad es el ganador. Los jugadores deben usar las barras para controlar y mover la pelota. No se permite el uso de las manos para jugar la pelota. Los jugadores pueden girar las barras para golpear el balón. Los giros rápidos están permitidos, pero no se permite girar una barra completa más de 360 grados (no se permiten remolinos), si un equipo realiza uno será contabilizado como un gol para el equipo contrario. De igual manera, no se permitirá levantar, mover o golpear intencionalmente la mesa. De hacerlo, se otorgará un gol al equipo contrario. Si la pelota sale de la mesa o queda inmóvil en una zona donde ningún jugador puede alcanzarla, será repuesta en el centro. El gol será válido cuando la pelota ingrese completamente al arco, aunque luego vuelva a salir.

Categorías:

- **Femenino:** 2 personas: Nacidas en 2013 o antes.
- **Masculino:** 2 personas: Nacidas en 2013 o antes.
- **Niños:** 2 niños: Nacidos en 2014 o después: En este caso se permiten remolinos.

BOCHAS

Jugadores y Reglamento: Se jugará en equipos de 3 personas. Ganará el equipo que alcance primero los **11 puntos.**

Categoría: Sin exigencia de edad. Cada equipo deberá contar con al menos 1 mujer en cancha.

ATLETISMO

Las carreras comienzan con una señal acústica o visual. Los corredores deben empezar desde una posición completamente detrás de la línea de salida. No se permite adelantar ni moverse antes de la señal de inicio. Termina cuando los corredores cruzan la línea de meta, los puntajes se darán en relación al orden de llegada, el cual se determina según el momento en que el **torso del corredor cruce la línea de meta**.

En caso de una llegada dudosa que no pueda definirse mediante observación directa, **se considerará empate** entre los corredores involucrados**. No se tendrán** en cuenta videos, fotografías ni ningún otro registro externo para modificar la decisión tomada en el momento.

100 METROS LLANOS:

Categorías:

- **Femenino Adulto:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Masculino Adulto:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Femenino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.
- **Masculino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.
- **Niños: 2 categorías:** Nacidos entre 2015 y el 2018.
  Nacidos en 2019 o después.

CARRERA DE POSTAS:

Cada competidor debe correr un total de 100 metros para luego pasarle la posta al siguiente competidor. Competirán 4 participantes por equipo. La carrera finalizará para cada equipo cuando su cuarto corredor cruce la línea de meta **con la posta**, los puntajes se darán en relación al orden de llegada.

Categorías:

- **Femenino:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Masculino:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Mixto:** 2 masculinos y 2 femeninos: Nacidos en 2008 o antes: Correrán mujer con mujer y hombre con hombre.
- **Femenino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.
- **Masculino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.
- **Mixta Juvenil:** 2 masculinos y 2 femeninos: Entre 2009 y 2014: Correrán mujer con mujer y hombre con hombre.
- **Niños:** La carrera de postas de niños se jugará alrededor de la cancha de futsal, comenzando desde abajo de un aro: Compiten 4 niños: Nacidos en 2015 o después.

MARATÓN:

Distancia y Categorías:

- **Libre:** *Correrán desde Vicente Garcia hacia el Club:* Nacidos en 2014 o antes: Se tomará como resultado de cada equipo la ubicación del primer participante femenino y del primer participante masculino en cruzar la meta.

- **Infantil:** *Correrán desde Toscanini al Club:* Nacidos en 2015 o después: Se tomará como resultado de cada equipo la ubicación del primer participante femenino y del primer participante masculino en cruzar la meta.

SALTO LARGO

Cada participante tendrá **2 intentos** para realizar el salto. Se tomará como válido, para la clasificación final, **el mejor salto obtenido** por cada participante. El salto deberá realizarse desde detrás de una **línea de despegue previamente marcada**. El participante podrá tomar carrera antes de efectuar el salto. La distancia se medirá desde la línea de despegue hasta la **marca más cercana a dicha línea dejada por cualquier parte del cuerpo del participante al caer**. El intento será considerado nulo (y contará como uno de los dos intentos) cuando el participante pise o sobrepase la línea de despegue antes de realizar el salto. Ganará el participante que registre la **mayor distancia válida**.

Categorías:

- **Femenino Adulto:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Masculino Adulto:** Nacidos en 2008 o antes.
- **Femenino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.
- **Masculino Juvenil:** Nacidos entre 2009 y 2014.

CICLISMO

No estará permitido competir con bicicletas eléctricas ni con ningún otro sistema de asistencia motorizada.

Recorrido: Todos los participantes deben comenzar desde la línea de salida designada, el inicio será señalizado por una señal audible. La vuelta ciclista comienza en el Club, se desarrollará por la Ruta 69 hasta la Gambeta (unión con la Ruta 67), luego hasta la rotonda con la Ruta 32, desde esta hasta Vicente Garcia, para direccionar nuevamente hacia el Club. Los niños, comenzarán la carrera en el Bar Silvio y correrán hasta el Club.

La clasificación se determinará por el orden de llegada a la meta. Se tomará como resultado de cada equipo la ubicación del primer participante femenino, del primer participante masculino y el primer niño en cruzar la meta.

Categorías:

- **Adultos:** Nacidos en 2014 o antes.
- **Niños:** Nacidos en 2015 o después.



PATINES

Reglamento Sorpresa.

Categoría: 4 Niños con Patines (1 Niño extra): Nacidos en 2014 o después.

CARRERA MULTIDISCIPLINARIA

Reglamento Sorpresa.

PADEL TENIS

Reglamento: Se jugará en parejas utilizando las medidas de la cancha de Vóley, a 15 puntos (En caso de empate 14-14, se disputará punto de oro, resultando ganador quien obtenga ese punto). El saque deberá realizarse desde detrás de la línea de base y será **picado**, debiendo la pelota picar en el suelo antes de ser golpeada. Se considerará punto perdido cuando la pelota caiga fuera de los límites de la cancha o no supere la red. La pelota podrá picar una sola vez antes de ser devuelta. Cada jugador dispondrá de **un único intento** de saque.

Categoría: Un Femenino y un Masculino: Nacidos en 2012 o antes.

POOL

Objetivo y Reglamento: El objetivo del juego es embocar todas las bolas de tu grupo (lisas o rayadas) y finalmente embocar la bola 8 en el mismo agujero donde embocó la última bola de su grupo. Los jugadores pueden decidir de **mutuo acuerdo** quién rompe en la partida, en caso de que no exista acuerdo será realizado por sorteo.

Categorías:

- **Masculino:** Nacidos en 2011 o antes.
- **Femenino:** Nacidos en 2011 o antes

DARDOS

Dinámica del Juego: Cada equipo participa con 20 integrantes, cada jugador lanza un único dardo al tablero. Se registra el puntaje de cada jugador y se suma el puntaje individual para obtener el puntaje total del equipo. Los lanzamientos deberán realizarse desde detrás de la línea marcada, sin sobrepasarla. Si el dardo no queda clavado en el tablero o cae luego del impacto, se contabilizarán **0 puntos**.

En caso de empate entre dos o más equipos, se elige 1 jugador de cada equipo empatado para hacer un tiro de desempate. El equipo cuyo jugador obtenga el mayor puntaje en el desempate será el ganador.

Categoría: Libre.

JUEGOS DE CARTAS

TRUCO URUGUAYO

Objetivo del Juego y Reglas a Considerar: Se jugará a un total de 30 puntos en el caso del Truco en Parejas y a un total de 50 puntos en el caso del Truco de a 6. Si lo desean los equipos pueden cambiar de jugadores entre los partidos.

- **Falta Envido:** Si el equipo ganador del envido está en buenas, es partida para este, si no lo está se anotarán los puntos hasta el valor de buenas (25 puntos).
- **Contraflor al Resto:** Si el equipo ganador de la contraflor está en buenas, es partida para este, en caso de estar en Pico a Pico representa un valor de 15 puntos.

En todo lo no especificado, se aplicarán las reglas tradicionales del Truco Uruguayo.

Categorías:

- **En Parejas:** 2 personas sin exigencia de edad ni sexo.
- **De a Seis:** 1 categoria: Libre de Sexo, podran jugar todos Masculino, todos Femenino o mixto: Sin exigencias de edad.

CONGA

Participarán 2 jugadores por equipo, jugando de forma individual en dos mesas de 4 jugadores cada una. Se jugará a mazo completo y se podrá cortar con **menos de 5.** Cuando un jugador alcance o supere los 100 puntos, quedará eliminado de la partida.

En todo lo no especificado, se aplicarán las reglas tradicionales de la Conga Uruguaya.

Categoría: Libre.

ESCOBA DE 15:

Participarán 2 jugadores por equipo, jugando de forma individual en dos mesas de 4 jugadores cada una. La puntuación se determinará por **cantidad de cartas, cantidad de oros, Setenta, 7 de Oro (Velo) y cantidad de escobas**.

En todo lo no especificado, se aplicarán las reglas tradicionales de la Escoba de 15.

Categoría: Libre.

RUMMY

Jugadores: Participarán 2 jugadores por equipo, equipo contra equipo (sistema playoff).
Cartas: 11 cartas Bajar: Con 50 hasta 1500 puntos. De los 1505 hasta 3000 con 90. De los 3005 a 5000 con 120.
Pozo: 5 cartas y un espejo. Comodines: Joker y Dos.
Canastas puras: 500 puntos 7 cartas iguales. De Ases: 800 puntos.
Canastas impuras: 300 puntos 7 cartas (máximo 3 comodines).
Ganador del Juego: Cuando un jugador alcanza los 5000 puntos.

JUEGOS DE MESA

JENGA

Objetivo del Juego y Reglamento: El objetivo de Jenga es retirar bloques de una torre sin que se derrumbe. El último jugador que logra retirar y apilar un bloque sin que la torre caiga es el ganador.

En su turno, un jugador debe retirar un bloque de cualquier capa ubicada por debajo de la **capa completa más alta**, usando solo una mano para retirar el bloque. El bloque retirado debe ser colocado en la parte superior de la torre, en una capa que alterna la dirección con respecto a la capa inmediatamente inferior. El turno se considerará finalizado cuando el siguiente jugador toque la torre.

En la categoría de adultos, **todo bloque que sea tocado deberá ser retirado y jugado**. En la categoría de niños, **se permitirá tantear distintos bloques antes de elegir cuál retirar**. El juego termina cuando la torre se derrumba, el jugador que provocó la caída de la torre pierde.

Categorías:

- **Adultos:** Nacidos en 2013 o antes.
- **Niños:** Nacidos en 2014 o después.

PUZZLE

Objetivo del Juego y Reglamento: Cada participante o equipo recibirá un puzzle idéntico, con la misma cantidad de piezas. A la señal del organizador, comenzarán a armarlo. Ganará quien complete correctamente el puzzle en el menor tiempo.

El puzzle deberá quedar **completamente armado y ubicado** para considerarse finalizado.

Categorías: Todos los participantes del equipo pueden competir. Debe haber un mínimo de 4 niños nacidos en 2014 o después.
Ganara el equipo que lo complete primero y así sucesivamente los siguientes órdenes.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS

Objetivo: Cada equipo deberá presentar un nombre, una bandera y una canción, los cuales serán evaluados en conjunto con la puesta en escena y la participación general del equipo. Cada equipo dispondrá de **10 minutos** para realizar la presentación (el tiempo comenzará a contar desde el momento que la Organización señala el comienzo de la presentación, luego de contabilizar la cantidad de integrantes).

Criterios de Evaluación: Cada aspecto será evaluado mediante criterios específicos, con un máximo de 5 puntos por criterio. La suma de todos los criterios determinará el puntaje obtenido por el equipo en la prueba**.**

- **Nombre del Equipo:** Se evaluará: Originalidad, Creatividad y Relación con la identidad del Equipo (Color asignado).
- **Bandera:** Se evaluará: Diseño e Impacto Visual (capacidad de la bandera para destacarse visualmente por su composición, tamaño y presencia).
- **Canción:** Se evaluará: Letra, Ritmo y Relación con la identidad del equipo (Color asignado).
- **Puesta en Escena:** Uso de Recursos (Vestuario, Carteles, Accesorios u otros elementos) y Número de Participantes (Se puntuará según la cantidad de integrantes que participen efectivamente de la presentación, otorgándoles 5 puntos al equipo con mayor participación, 3 al segundo, 2 al tercero y 1 al cuarto. En caso de empate en cantidad de participantes, los equipos empatados recibirán el mismo puntaje correspondiente a esa posición).

La planilla a utilizar por el jurado será la siguiente:

	VERDE	AMARILLO	ROJO	AZUL
NOMBRE DEL EQUIPO				
Originalidad y Creatividad	/5	/5	/5	/5
Relación con la Identidad	/5	/5	/5	/5
BANDERA				
Diseño	/5	/5	/5	/5
Impacto Visual	/5	/5	/5	/5
CANCIÓN				
Letra	/5	/5	/5	/5
Ritmo	/5	/5	/5	/5
Relación con la Identidad	/5	/5	/5	/5
PUESTA EN ESCENA				
Uso de Recursos	/5	/5	/5	/5
Número de Participantes	/5	/5	/5	/5

CONCURSO DE PARODISTAS

Cada equipo deberá preparar una parodia completa, combinando actuación, canto, baile, humor, maquillaje, vestuario y escenografía, creando una puesta en escena con un hilo conductor claro. La temática es **totalmente libre**. Cada equipo podrá realizar su parodia sobre lo que quiera: una persona conocida, un personaje, una película, un programa, una situación, una época, un acontecimiento, un género musical o cualquier otra idea que el equipo elija. No se asignarán personajes ni temáticas. **La elección queda en manos de cada equipo.** La presentación deberá contar con un **mínimo de 6 participantes en escena**. Podrán participar más integrantes si el equipo así lo desea.

Tiempo: Cada equipo contará con 50 minutos en total, distribuidos de la siguiente manera:

- **15 minutos:** Armado: Ingreso, preparación y montaje de la escenografía y demás elementos.
- **25 minutos:** Actuación: Realización de la Parodia completa.
- **10 minutos:** Desarmado: Retiro de escenografía, utilería y todos los elementos utilizados.

Se permitirá una tolerancia máxima de **2 minutos** en **cada instancia**. **Si el equipo supera este tiempo de tolerancia, tendra una penalizacion de 2 puntos en la sumatoria general.** El tiempo comenzará a contabilizarse desde que se indique oficialmente el inicio de cada instancia.

¿Cómo debe ser la parodia? No se busca una sucesión de números independientes. Todo lo que suceda en escena deberá formar parte de una misma propuesta**.**

- **Presentación con Canto:** La parodia comenzará con una presentación cantada que introduzca al público en la temática, los personajes o la historia que se desarrollará.
- **Desarrollo:** Debe existir una historia o hilo conductor. Durante su desarrollo podrán combinar actuación, canto, baile, humor y todos los recursos que el equipo considere necesarios.
- **Humor:** Debe estar presente como una de las características del género. Podrá aparecer mediante situaciones, diálogos, canciones, personajes, exageraciones u otros recursos.
- **Bajada o Cierre:** La parodia deberá finalizar con una bajada, es decir, un cierre que deje una reflexión, un mensaje o una idea final relacionada con la temática presentada.

Información para el Jurado: Antes de la realización de la prueba, cada equipo deberá entregar una breve reseña de su propuesta. No será necesario entregar el libreto completo ni tener la presentación terminada al 100 %. Esta información tendrá como finalidad que el jurado pueda conocer y comprender previamente el contexto de lo que verá en escena. La reseña deberá incluir:

- Título de la Parodia.
- Breve resumen de lo que se va a presentar.
- Explicación general del hilo conductor.
- Personajes principales.
- Si se representa o Parodia a una persona real, una pequeña biografía o reseña que permita al jurado conocer quién es y comprender mejor las referencias utilizadas.
- Cualquier otra información que el equipo considere importante para contextualizar la propuesta.

Jurado: La prueba contará con jurados idóneos en las diferentes áreas que serán evaluadas, buscando que cada aspecto de la propuesta sea valorado por personas con conocimientos acordes. Durante la presentación se evaluarán: Actuación, Canto, Baile, Humor, Maquillaje,

Vestuario y Caracterización, Escenografía, Presentación y Puesta en Escena, Hilo Conductor, y Bajada o Reflexión Final.

Todos los aspectos tendrán el mismo valor al momento de la evaluación. Se tendrá en cuenta no solamente la realización individual de cada uno, sino también cómo logran integrarlos para construir una verdadera parodia.

Cabe destacar, que como cualquier actividad de índole artística, no se repetirá entre los equipos la temática de la Parodia. Por lo que, el equipo que presente primero al **Whatsapp Oficial (097931341)** de la comisión organizadora su temática (ya sea personaje, película, obra, etc) será quien tenga el derecho a presentarla.

IMITACIÓN DE VIDEOCLIP

No se repetirá entre los equipos el Videoclip a interpretar. Por lo que, el equipo que presente primero al **Whatsapp Oficial (097931341)** de la comisión organizadora su videoclip, será quien tenga el derecho a interpretarla. Como **última fecha** a presentarlo será el **26/09/2026** a las **23:59.**

Cada equipo deberá elegir un **Videoclip Oficial** (*Se considerará videoclip oficial aquel publicado en el Canal Oficial de Artista de YouTube, en el canal oficial del artista o grupo, o en el canal de su sello discográfico*). El enlace del videoclip deberá ser enviado previamente a la Organización, quien verificará y aprobará su validez antes de confirmar la elección. Una vez aprobado, ese será el único video de referencia para la evaluación. Podrán competir todos los integrantes del equipo, sin limitaciones de edad ni de sexo.

Puntuación: El jurado designado evaluará: Puesta en Escena (Escenografía), Coreografía, Vestuario, e Interpretación (Imitación).

EL VIDEOCLIP NO SE PODRÁ EDITAR NI RECORTAR

CONCURSO DE BAILE

No se repetirá entre los equipos las canciones a interpretar. Por lo que, el equipo que presente primero al **Whatsapp oficial (097931341)** de la comisión organizadora sus canciones, será quien tenga el derecho a interpretarla. Como **última fecha** a presentar las canciones será el **26/09/2026** a las **23:59.**

No se puede **repetir los participantes** entre los géneros, por ende, cada persona podrá bailar una sola vez. Cada baile debe ser de **2 minutos aproximadamente** (+/- 30 segundos), en el caso de los MIX se permite un máximo de 3 temas. El día de la competencia, cada equipo debe presentarse con **su PENDRIVE,** el que debe contener una carpeta con el **Color del Equipo** y cada tema con el **Nombre del Género** en formato **mp3**.

Puntuación: El jurado puntuará vestimenta, coreografía y coordinación.

BACHATA, ROCK, FLAMENCO, SAMBA BRASILERA, BAILE COREOGRÁFICO, BAILE NIÑOS:

Categorías:

- **Flamenco:**Participación libre (mínimo 2): Nacidos en 2013 o antes.
- **Bachata:** Se participará en Pareja (2) (Femenino y Masculino): Nacidos en 2013 o antes.
- **Rock:** Se participará en Pareja (2) (Femenino y Masculino): Nacidos en 2013 o antes.
- **Samba:** Se participará en **varias parejas** (Entre 4 a 6 personas en total): Nacidos en 2013 o antes.
- **Baile Coreográfico:** Podrán participar un mínimo de 6 personas: Nacidos entre 2014 y 2008.
- **Niños (***Shakira & Burna Boy: DAI DAI***):** En **grupo** (de 4 a 8 personas): Nacidos en 2014 o después: Pueden participar del baile más integrantes del equipo (de la misma categoría de edad, los cuales no serán evaluados): La duración y la parte que deberán bailar será presentada por la organización: https://drive.google.com/drive/folders/103NSHYneTWpfb3LKhkHKHXYIY6NWXFVp?usp=sharing

CONCURSO DE CANTO (NIÑOS)

Podrán competir la cantidad de niños que deseen.

Categoría: Nacidos en 2014 o después.

OTRAS ACTIVIDADES

BINGO MUSICAL

Jugadores y Desarrollo del Juego: 3 participantes por equipo, de género y edad libre. Cada equipo recibe tres cartones, los cuales contienen nombres de canciones y el artista que la interpreta, los tres jugadores podrán trabajar en conjunto sobre los tres cartones).

Durante el desarrollo de la actividad se van a reproducir fragmentos breves de distintas canciones. Los participantes deben identificar si el título y el artista se encuentra en su cartón (deben adivinar artista y canción, en el mismo casillero). En caso afirmativo, marcan ese casillero.

Se exclamará “¡BINGO!” cuando los jugadores crean haber completado los tres cartones. El juez revisará el cartón para verificar que todas las canciones marcadas hayan sido efectivamente reproducidas.

En caso de empate, gana quien gritó "Bingo" primero (según quien lo diga más rápido), y si aun continua el empate se dividirán los puntos. Si hay un error en el cartón (marcó algo que no estaba), será anulado y continuarán jugando.

CONCURSO DE STAND UP

Objetivo y Reglamento: Cada equipo deberá realizar una presentación de Stand Up! con una propuesta humorística. Podrán participar como máximo 3 personas por equipo, sin exigencias de edad, ni de sexo. Dispondrán de un máximo de **10 minutos** para realizar la presentación**,** en caso de superar dicho tiempo, se descontarán 2 puntos del puntaje final de la prueba. Se permitirá utilizar un máximo de 2 elementos o recursos externos (como máximo), pudiendo ser Música, Disfraces o Utilería.

No se permitirán agresiones directas, amenazas ni ataques personales, debiendo mantenerse en todo momento el respeto hacia participantes, jurados, organizadores y público. En caso de incumplimiento, la organización se reserva el derecho a aplicar una sanción. No es necesario presentar a la organización el temario del Stad Up.

LAS CANES AL FUEGO

Reglamento Sorpresa.

CONCURSO DE SABORES

Objetivo y Reglamento: Poner a prueba el paladar, la memoria sensorial y el conocimiento culinario de los participantes, desafiándolos a identificar correctamente distintos sabores, ingredientes o alimentos sin ayuda visual.

Participan 8 personas por equipo. Los cuales serán llamados por turno, recibirán el alimento o muestra a identificar (puede ser sólida, líquida o en polvo), y tendrán **15 segundos** para dar su respuesta. Cada alimento identificado correctamente dará 1 punto.

Está prohibido abrir los ojos o hacer trampas durante la prueba a ciegas. Cada participante tendrá una única oportunidad para probar la muestra y responder. El equipo que sople o diga la respuesta **perderá ese punto,** si se repite, **quedará descalificado**. El jurado o moderador será el único encargado de controlar el turno, el tiempo y validar las respuestas.

CANECHEF KIDS

Reglamento Sorpresa.

ZUMBA

Los equipos eligirán una canción a interpretar, la misma debe durar entre 3 a 5 minutos, competirán 13 participantes en total (12 interpretes y 1 guia), sin limite de edad, ni de sexo. El ganador se decidirá de forma digital.