



CONCURSO INFANTIL DE DISFRACES DE BLACK PANTHER

Sábado 21 de Abril, 18:00h

Pabellón Deportivo del C.E.I.P. Príncipes de Asturias

Quijorna



Excmo. Ayuntamiento
de Quijorna

Descripción del Concurso de disfraces de Black Panther (Condiciones y bases legales)

Con motivo del estreno de la película Black Panther, el Ayuntamiento de Quijorna organiza un concurso de disfraces del personaje Black Panther para niños comprendidos entre las edades 4 y 12 años (inclusive). En este documento se detallan los requisitos para la participación en el concurso de disfraces, así como la puesta en escena, pruebas de la gincana y demás aspectos del concurso de disfraces.

El concurso de disfraces tendrá lugar el sábado 21 de abril, a las 18:00h en el Pabellón Deportivo del Colegio Público Príncipes de Asturias, en Quijorna.

Habrán tres primeros puestos con trofeos para los mejores disfraces y un detalle para todos los demás participantes. También habrá premios para los participantes en las pruebas de la gincana.

Para poder participar es necesario e imprescindible la inscripción previa en el concurso, la cual es totalmente gratuita.

El plazo de inscripción está abierto hasta el 13 de Abril de 2018 para participantes oficiales de entre 4 y 12 años en Concurso de Disfraces y Pruebas de Gincana de la siguiente manera:

1. Mandar mail a la organización jbau84@hotmail.com con:

- * Nombre del niño@/s.
- * Edad/es.
- * Participación en Concurso de disfraces: Sí o NO.
- * Categoría a concursar en disfraces: individual, parejas o grupal (indicar nombre del resto de participantes y edad).
- * Participación en Gincana de pruebas: Sí o NO.
- * Teléfono de contacto.

La organización responderá al mail mandando la confirmación de la inscripción y/o solicitando información adicional.

2. Para cualquier duda, consulta o por carecer de correo electrónico, informarse e inscribirse también está disponible el teléfono de contacto: 626 56 74 65

- Después del concurso de disfraces habrá 10 pruebas en la gincana con juegos para todos los niños@s, y también habrá premios para todos los participantes en las gincanas.

- Estará en persona el personaje de BLACK PANTHER para que todos aquellos que lo deseen puedan conocerle y hacerse una foto con el SUPERHÉROE más de moda.

- BASES PARA CONCURSO DISFRACES BLACK PANTHER

1. Sólo se podrá concursar una vez de forma individual, en parejas o grupales (no más de 6 integrantes), y sólo se premiará al participante que lleve el disfraz de Black Panther.

RANGO DE EDAD: De 4 a 12 años para los participantes oficiales del concurso de disfraces.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com

2. En parejas o grupales, cualquier integrante NO OFICIAL puede ir de otro personaje que sea diferente de Black Panther por si se quiere hacer algún tipo de representación acompañada de su propia música, una coreografía, un cierto decorado personal que pueden llevar y cada actuación no será superior a 1 minuto y 30 segundos, con 1 minuto adicional si se requiere poner algún decorado propio por el participante o ayudantes del participante al concurso en cuestión. Pero sólo se premiará al personaje principal del evento Black Panther.

Músicas o vídeos para las actuaciones serán enviados previamente antes del cierre de plazo de la inscripción a la organización por "mail" o "wetransfer" o consultar, para su supervisión y preparación previa, no se admitirán pendrives o análogos el mismo día del concurso.

Los integrantes NO Black Panther de parejas o grupales también pueden ser adultos, así fomentamos la participación entre padres e hijos, otros familiares o amigos con los niñ@s, es una tarde para disfrutarla tod@s!

3. Puntuaciones.

Las puntuaciones se obtienen dentro de 1 punto completo en cada categoría, dicho punto será fraccionado en los decimales que el jurado considere oportunos, desde el 0 como primer valor, siguiendo al 0,10 y así hasta el 0,99 y finalmente el 1, es decir, la mínima puntuación final a obtener es "0" y la máxima "3". Serán puntos completos sobre las siguientes bases:

- 1 Punto por el detalle y fidelidad al personaje.
- 1 Punto por elaboración, puede ser comprado o hecho a mano. ¡OJO! No implica que se lleve más puntaje un disfraz hecho a mano que no conlleve cierta rigurosidad o complementos en materiales y detalles.
- Puntos de categoría: Si se hace algo representativo que no sea sólo desfilarse se obtendrá más puntuación.
 - * 1 Punto de Categoría Individual.
 - * 1 Punto de Categoría Parejas.
 - * 1 Punto de Categoría Grupal.

BASES LEGALES ¡Atención a TODOS LOS PARTICIPANTES!

Ya sabéis que la normativa vigente impone ciertas restricciones a la hora de equipar vuestros disfraces (Cosplays) con determinados accesorios que pueden considerarse como armas. Esto es lo que dice la legislación actual, a la que debéis ateneros:

Artículo 105

1. Para poder llevar y usar las armas de la categoría 4.0 fuera del domicilio habrán de estar documentadas singularmente, mediante tarjetas de armas, que las acompañarán en todo caso. Las tarjetas de armas serán concedidas y retiradas, en su caso, por los Alcaldes de los municipios en que se encuentren avecindados o residiendo los solicitantes, previa consideración de la conducta y antecedentes de los mismos. Su validez quedará limitada a los respectivos términos municipales.

Artículo 146

1. Queda prohibido portar, exhibir y usar fuera del domicilio, del lugar de trabajo, en su caso, o de las correspondientes actividades deportivas, cualquiera clase de armas de fuego cortas y armas blancas.
2. Deberá en general estimarse ilícito el hecho de llevar o usar armas los concurrentes a establecimientos públicos y lugares de reunión, concentración, recreo o esparcimiento, así como en todo caso los que hubieran sufrido condena por delito o falta contra las personas o la propiedad o por uso indebido de armas o sanción por infracción de este Reglamento.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com

Dicho con otras palabras: no se permiten réplicas, armas de airsoft o perdigones, patines, katanas, espadas de madera y, en general, la más simple de las lógicas: nada que pueda ser peligroso para ti o los demás. ¡Somos muchos, evitemos golpes por despiste entre tanta fiesta!

ADVERTENCIA DE SEGURIDAD

Hay que ser seguro para uno mismo y los demás. No se permiten armas de metal o contundentes, ni réplicas lúdico-deportivas como las de Airsoft o Paintball, como tampoco patines o similares si no ha sido requerido específicamente.

DESCRIPCIÓN DE PRUEBAS DE GINCANA “LAS 10 PRUEBAS DEL REY DE WAKANDA”

- 1ª PRUEBA – EL TRONO DE LA PANTERA

Se pone a concursar a uno o varios integrantes de los grupos que se formen, poniendo música para que los niñ@s bailen alrededor de unas sillas y, cuando ésta se pare, automáticamente todos deben correr a sentarse en las sillas disponibles. Quien no tenga silla, una vez los puestos estén ocupados, es eliminado.



ORGANIZA

Excmo. Ayto. de Quijorna

Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y

<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>

Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN

Tel: 626567465

Email: jbau84@hotmail.com

- 2ª PRUEBA – LA HABILIDAD DE LA PANTERA

Todos los integrantes del equipo formarán 2 grupos separados por una distancia, se harán relevos por equipos, en los cuales los niñ@s deben realizar unas distancias llevando una pelota de ping pong en una cuchara sin que caiga al suelo, sujeta en la boca o en la mano dependiendo de las edades previstas y habilidades o del tamaño de la cuchara en cuestión. Si se cae, habrá que empezar desde el punto de partida. Gana el equipo que acabe antes los relevos.



- 3ª PRUEBA – LA GUARIDA DE LA PANTERA

Todos los integrantes del equipo formarán una línea recta, unos detrás de otros y agarrados por los costados unos a otros con los brazos en "L", nunca estirados, en los que el último integrante tendrá que pasar por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar a la primera posición. Ésta será la señal de que salga el segundo integrante de la fila haciendo el mismo proceso. Esto se hará sucesivamente hasta que un equipo llegue a realizar con esos relevos una distancia determinada. El equipo que antes lo haga será el ganador.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com

- 4ª PRUEBA – EL HAMBRE DE LA PANTERA

Todos los integrantes del equipo formarán un círculo alrededor de sus dos o tres donuts atados a una cuerda y colgando, para que a la señal de comienzo empiecen a “devorar su presa”. Gana el equipo que antes acabe de comer. Habrá que tener cuidado de no tirar los donuts al suelo puesto que no se podrán coger del suelo y reponer. En el caso de que caigan al suelo, ganaría el equipo que más cantidad apreciable de donuts haya conseguido comer.



- 5ª PRUEBA – EL SALTO DE LA PANTERA

Todos los integrantes del equipo formarán 2 grupos separados por una distancia, se harán relevos por equipos, comenzarán a salir los participantes de una parte y tendrán que llegar al otro extremo para dar el relevo a su compañero, todo ello dando saltos y llevando un saco o bolsa. Esto se hará sucesivamente hasta que un equipo acabe los relevos de sus integrantes, éste será el ganador.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com

- 6ª PRUEBA – EL TESORO DE LA PANTERA

Todos los integrantes de los equipos formarán un gran círculo central, tendrán que buscar un objeto, el VIBRANIUM, el tesoro más preciado de Wakanda, que se mostrará y dirá cómo es. Este objeto estará escondido en el recinto donde se realiza la prueba. A la señal de salida todos correrán en todas direcciones a buscar, ya que tendrán un máximo de 5 minutos para encontrarlo, hacerse con el “tesoro” y presentárselo al Rey de Wakanda, Black Panther. Sólo en ese momento finaliza la prueba y el tiempo. Si el tiempo se acaba antes de llegar ante el Rey Black Panther, no sería válido, pero el participante que lo consiga, hará que su equipo gane el punto de la prueba. Todos los integrantes del grupo tienen que ir de la mano sin soltarse durante la búsqueda.



- 7ª PRUEBA – LA LUCHA DE LA PANTERA

Todos los integrantes de los equipos formarán un “trenecito”, el último integrante de cada equipo en su trenecito portará un pañuelo a modo de “cola de pantera”, y el primer integrante del equipo será “el cazador”. Los demás integrantes serán el “cuerpo de la pantera”. La prueba consiste en conseguir atrapar la cola de la pantera de los otros equipos, pero ésta sólo podrá ser atrapada por el primer integrante del equipo, es decir, sólo puede cogerla el cazador. No será válida la captura de un equipo si en el momento que el cazador coge la cola de la pantera de otro equipo el cuerpo de la pantera (trenecito) no estaba unido completamente. Gana el equipo que más “colas de pantera” haya conseguido en un tiempo determinado.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com

- 8ª PRUEBA – LA FUERZA DE LA PANTERA

Todos los integrantes de los equipos formarán una línea sujetando una cuerda, a la señal de comienzo todos tirarán para intentar llevar al otro equipo a cruzar una señal intermedia entre ambos. El primer integrante del equipo que cruce la línea pierde.



- 9ª PRUEBA – EL OÍDO DE LA PANTERA

Todos los integrantes de los equipos formarán un círculo, desde un punto central, el presentador del evento les pondrá unos segundos de una melodía de una canción, podrá ser una película de Disney, canción representativa de Superman, Star Wars, etc... y los integrantes de los equipos tendrán que debatir unos segundos, para finalmente un portavoz dar una respuesta definitiva al presentador. Cada acierto será un punto para cada equipo acertante.



- 10ª PRUEBA – LA VELOCIDAD DE LA PANTERA

Todos los integrantes del equipo formarán 2 grupos separados por una distancia, se harán relevos por equipos, comenzarán a salir los participantes de una parte y tendrán que llegar al otro extremo para dar el relevo a su compañero que hará el recorrido inverso, todo ello sobre sus manos y pies, es decir, a cuatro patas como las panteras negras, y portarán un testigo. Gana el primer equipo que complete los relevos.



Recuerda:

Sábado 21 de Abril, 18:00h

Pabellón Deportivo del C.E.I.P.

Príncipes de Asturias. Quijorna.



ORGANIZA
Excmo. Ayto. de Quijorna
Bases en: <http://www.aytoquijorna.org/> y
<http://www.facebook.com/aytoquijorna.org/>
Tel: 91816 8108

MÁS INFORMACIÓN
Tel: 626567465
Email: jbau84@hotmail.com