



**DEL 18 AL 22 DE SETIEMBRE DE 2023**

---

**BASES DE LA  
COMPETENCIA  
INTERFACULTADES**

# XXVII SEMANA UNIVERSITARIA

DEL 18 AL 22 DE SETIEMBRE DE 2023

---

BASES DE LA COMPETENCIA  
INTERFACULTADES

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b>	<b>5</b>
<b>CONDICIONES GENERALES</b>	<b>6</b>
Objetivos	6
Calendario de actividades	6
Programa	8
Representantes de los equipos	9
Inscripciones	10
Faltas y sanciones	11
Competencias y puntajes	12
Premios y reconocimiento	13
<b>BASES DE DEPORTES</b>	<b>14</b>
Ajedrez	15
Atletismo Damas/ Atletismo Varones	16
Básquet Damas /Básquet Varones	17
Escalada	18
Fútbol Damas / Fútbol Varones	19
Futsal Damas / Futsal Varones	20
Natación Damas / Natación Varones	22
Tenis de Mesa Damas / Tenis de Mesa Varones	23
Vóley Damas / Vóley Varones	25
Vóley Sentado Mixto	26
eSPORTS: Mobile Legends Bang Bang*	27
<b>BASES DE RETOS</b>	<b>29</b>
Bailotón	29
Desfile de Facultades**	30
Impro Reto	31
Reto Creativo	32
Reto Cacería del QR *	33
Reto Extraño	35
Reto Humanitario	36
Reto Periodístico	37

## CONDICIONES GENERALES

### OBJETIVOS

Los objetivos de la XXVII Semana Universitaria son:

- Desarrollar un espacio de diversión e integración entre los miembros de una misma facultad, además de una sana y estimulante competencia entre las distintas facultades.
- Promover actividades creativas, físicas, deportivas y recreativas como complemento de la formación académica que brinda nuestra casa de estudios.

### CALENDARIO DE ACTIVIDADES

#### Publicación de Bases 2023

Miércoles 31 de mayo

Hora: 6:00 p.m.

Lugar: Redes sociales de Vida Universitaria (Facebook e Instagram)

#### Primera reunión informativa

- Presentación de las interfases
- Resolución de consultas sobre las bases

Viernes 02 de junio

Hora: De 1:00 p.m. a 3:00 p.m.

No presencial (Zoom): <https://bit.ly/43AjGPO>

#### Segunda reunión informativa

- Registro de delegados de facultad
- Resolución de consultas sobre las bases

Viernes 23 de junio:

Hora: De 1:00 p.m. a 3:00 p.m.

No presencial (Zoom): <https://bit.ly/3IPoOSJ>

Presencial:

Campus San Isidro: Aula A-615

Campus Villa: Aula A-104

Campus San Miguel: Aula C-402

Campus Monterrico: Aula D-22

#### Recepción de Fichas de Inscripción

Recepción de las fichas correctamente llenadas por los delegados de facultad.

Del lunes 28 de agosto al viernes 01 de setiembre

Hora: De 9:00 a.m. a 1:00 p.m. y de 3:00 p.m. a 5:30 p.m.

Si es en formato digital, deben remitirlo al correo [vidauniversitaria@upc.pe](mailto:vidauniversitaria@upc.pe) y, si es en formato físico, deben acercarse a las oficinas de **Servicios Académicos** en cualquiera de los **4 campus**:

Campus Monterrico: Pabellón J – Primer piso.

Campus San Isidro: Pabellón A – Primer piso.

Campus Villa: Pabellón B – Primer piso.

Campus San Miguel: Pabellón C – Primer piso.

#### 1era reunión de delegados de facultad:

Resolución de consultas sobre las bases

Viernes 25 de agosto

Campus Monterrico: Aula D-24

Hora: De 1:00 p.m. a 3:00 p.m.

#### 2da reunión de delegados:

Resolución de consultas sobre las bases

Entrega de carpeta y credenciales

Sorteo de llaves para actividades (deportes y retos)

Viernes 08 de setiembre

Campus Monterrico: Aula D-24

Horario: De 1:00 p.m. a 3:00 p.m.

#### Inauguración de la XXVII Semana Universitaria

Viernes 15 de setiembre

Hora: 1:00 p.m.

Lugar: La Rotonda, Campus San Miguel

#### XXVII Semana Universitaria

Del lunes 18 al viernes 22 de setiembre

Lugar: Campus Monterrico, San Isidro, Villa y San Miguel

## Cierre de la XXVII Semana Universitaria

Viernes 22 de setiembre

Hora: 1:00 p.m.

Lugar: Losas deportivas, Campus Villa

## PROGRAMA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
De 9:00 a.m. a 10:00 a.m.					
De 10:00 a.m. a 11:00 a.m.		RETO CREATIVO	RETO CÁCEREA DEL QOR		
De 11:00 a.m. a 12:00 m.	FÚTBOL VARONES VOLEY DAMAS VOLEY VARONES	RETO CREATIVO	RETO EXTRAÑO	ESCALADA	
De 12:00 m. a 1:00 p.m.		ESPORTS - MOBILE LEGENDS PANG BANG	VOLEY SENTADO	TENIS DE MESA	
De 1:00 p.m. a 2:00 p.m.		FÚTBOL DAMAS BÁSQUET DAMAS Y VARONES			DESFILE DE FACULTADES Y CLAUSURA
De 2:00 p.m. a 3:00 p.m.		ESPORTS - MOBILE LEGENDS PANG BANG	FÚTBOL DAMAS FUTSAL VARONES		
De 3:00 p.m. a 4:00 p.m.		NATACION DAMAS Y VARONES	FUTSAL DAMAS Y VARONES	BAILE TON	
De 4:00 p.m. a 5:00 p.m.		AJEDREZ	ATLETISMO DAMAS Y VARONES		
De 5:00 p.m. a 6:00 p.m.			IMPROBETO		
De 6:00 p.m. a 7:00 p.m.					
De 7:00 p.m. a 8:00 p.m.					
De 8:00 p.m. a 9:00 p.m.					
	RETO PERIODÍSTICO				
	RETO HUMANITARIO				

-  Campus Monterrico
-  El Break, Monterrico
-  Campus San Isidro
-  Campus Villa
-  Campus San Miguel
-  Modalidad virtual

## REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS

La competencia se realizará entre las **trece (13) facultades** de la Universidad. Todas las carreras que pertenecen a la misma facultad conforman **un mismo equipo** y comparten un color y una mascota.

Los delegados de facultad son los representantes de la facultad ante el comité organizador. Cada facultad debe escoger a **cuatro (4) delegados**, los cuales, deberán pertenecer a distintas carreras y a diferentes campus según la conformación de su facultad. Un alumno solo podrá ser delegado de facultad para Semana Universitaria hasta en **dos oportunidades a lo largo de su paso por la universidad**.

Son funciones de los delegados de facultad:

- Inscribir a los participantes de su facultad a las actividades competitivas.
- Asistir al sorteo del orden de enfrentamientos y apariciones.
- Canalizar las consultas, reclamos y pedidos de sus equipos al comité organizador.
- Velar por el buen comportamiento de su barra y equipo.
- Estar identificados con la credencial que le entregará Vida Universitaria.

Toda actividad competitiva, ya sea deporte, reto o desfile debe tener un coordinador de actividad, **el cual puede o no ser el delegado de facultad**.

Son funciones del coordinador:

- Organizar a los participantes de su facultad en la actividad.
- Entregar la relación de inscritos antes de cada juego.
- Asistir y permanecer en las actividades (deportes o retos).
- Canalizar las consultas, reclamos y pedidos de sus equipos al comité organizador
- Velar por el buen comportamiento de su barra y equipo.
- Estar identificados con la credencial que le entregará Vida Universitaria al momento de su inscripción.

Los participantes en cada actividad son los alumnos inscritos en la ficha firmada por el coordinador o delegado de facultad al inicio de la competencia, **que han firmado la Declaración de Responsabilidad** y cumplen cualquier otro requisito adicional que demande la actividad.

Todo participante deberá de estar matriculado durante el ciclo 2023-2 además deberá presentar su identificación (TIU, carné universitario y/o la app Symmetry mobile) para poder competir.

**Solo podrán participar los alumnos que se encuentren matriculados en el semestre 2023-2 en la modalidad de pregrado regular en que se realiza la XXVII Semana Universitaria.** No podrán participar alumnos suspendidos o separados de la universidad, ni egresados. Los alumnos pertenecen a la facultad que indique el sistema interno de la universidad en la sección resumen académico.

Los alumnos no tendrán límite de participación salvo las determinadas en las bases específicas o en caso de cruce de horarios. Donde las bases específicas lo indiquen, podrán participar profesores, administrativos y autoridades de la universidad.

Cualquier excepción, en caso la facultad no cuente con alumnos y alumnas suficientes para los requerimientos, se llevará a discusión con los delegados y se determinará desde el comité organizador. Solo en el caso de la Facultad de Educación, pueden participar docentes varones adscritos a la Facultad para completar los equipos de competencia en competencias masculinas colectivas (fútbol, futsal, vóley y básquet).

La participación de los estudiantes será en todas las competencias con el **polo de facultad para la Semana Universitaria del presente año 2023**. El diseño del polo deberá contemplar el año 2023 en una sección visible del mismo como la manga, el pecho o la espalda con las únicas dos excepciones de Natación y Desfile de Facultades.

La participación de los alumnos en los eventos deportivos es voluntaria, por lo tanto, la universidad no se responsabilizará de los eventuales accidentes que pudieran sufrir los participantes ni por la acumulación de faltas en sus cursos.

## INSCRIPCIONES

Para la inscripción de las facultades en la XXVII Semana Universitaria, los delegados de facultad deberán presentar dos (2) elementos que identifican y representan a su facultad:

- **Color:** Es el color de las bases de la facultad y cintas de la graduación de cada facultad.
- **Mascota:** Debe ser una persona, animal u objeto personificado que representa de manera positiva y alegre a la facultad. Debe usar en su atuendo los colores de

su facultad. El delegado deberá presentar una foto de la mascota de cuerpo entero. Se priorizarán las mascotas utilizadas en versiones anteriores de la Semana Universitaria.

Son requisitos para que las facultades puedan participar en cada actividad:

- El delegado de facultad debe haber inscrito a la facultad con el cumplimiento de los requisitos de inscripción antes descritos (color y mascota) a la XXVII Semana Universitaria.
- Al inicio y durante cada actividad debe estar presente el delegado de facultad o el coordinador de actividad para confirmar la lista de participantes y verificar que se haya cumplido con firmar la Declaración de Responsabilidad y los requisitos especiales de cada actividad.

## FALTAS Y SANCIONES

Se considera una falta la inscripción indebida de uno o varios jugadores, así como el ocultamiento o falsificación de cualquier información que perjudique el normal desarrollo del juego. Es responsabilidad de los delegados y/o coordinadores que los participantes cumplan con los requisitos. El comité organizador puede considerar hacer una revisión aleatoria o completa para verificar la condición de matrícula de los alumnos. En caso un alumno no estuviera matriculado y en la facultad que le corresponde, y la competencia ya haya iniciado, se anulará la participación de la facultad en la actividad.

El comportamiento inadecuado de uno o varios jugadores o barristas pertenecientes a una facultad, dentro y fuera del campo de juego, sea antes, durante e inmediatamente después de finalizada la actividad que:

- Perjudique el normal desarrollo del juego.
- Ofenda el honor, la moral o las buenas costumbres.
- Constituya agresión física o moral contra los participantes de la actividad que se desarrolla.
- Produzca daños materiales a los bienes de terceros o a las instalaciones o equipos de la universidad.
- Instigue a la violencia contra personas y/o bienes.

De cometer alguna de las faltas mencionadas, el alumno estará sujeto a sanciones de acuerdo con la gravedad de los hechos y el orden de las mismas no serán necesariamente correlativo:

- Amonestación escrita, con copia dirigida al decano de su facultad.
- Suspensión de seguir participando en la actividad o incluso en la Semana Universitaria.

Si se tratara de una barra o grupo de alumnos pertenecientes a una facultad, la facultad podría ser eliminada de la actividad donde se produjo la falta teniendo como puntaje cero (0) en esa actividad.

El tiempo es contabilizado por el jurado de cada actividad. Los deportes contemplan sus propias restricciones dentro de sus bases específicas. En ese caso, el tiempo es contabilizado por el árbitro.

## COMPETENCIAS Y PUNTAJES

### Deportes:

Ajedrez	Natación Damas
Atletismo Damas	Natación Varones
Atletismo Varones	Tenis de Mesa Damas
Básquet Damas	Tenis de Mesa Varones
Básquet Varones	Vóley Damas
Escalada	Vóley Varones
eSPORTS – Mobile Legends Bang Bang*	Vóley Sentado Mixto
Fútbol Varones	
Fútbol Damas	
Futsal Damas	
Futsal Varones	

### Retos:

Baileton	Reto Extraño
Desfile de Facultades**	Reto Humanitario
Impro Reto	Reto Periodístico
Reto Creativo	
Reto Cacería del QR*	

Una vez asignado el puntaje correspondiente a cada una de las actividades de la XXVII Semana Universitaria detallado en las bases de cada actividad, este será traducido a un esquema de puntaje por puesto a colocar en la Tabla de Puntaje General.

Puesto	Puntaje
1°	130
2°	120
3°	110
4°	100
5°	90
6°	80
7°	70
8°	60
9°	50
10°	40
11°	30
12°	20
13	10
No participó	0

Puntaje especial\*: En el caso del eSPORTS MOBILE LEGENDS BANG BANG y para el Reto de Cacería del QR, la facultad que gana el deporte o reto recibirá 70 puntos en la tabla general y las facultades que hayan participado, 30 puntos. Las facultades que no participen recibirán 0 puntos.

Puntaje especial\*\*: En el caso del Desfile de Facultades, este duplica el puntaje obtenido al momento de ser incluido en la tabla general.

## PREMIOS Y RECONOCIMIENTO

Se entregarán trofeos al primer puesto de cada competencia, así como al Mejor Cuarteto de Delegados y a la Mejor Mascota.

A las facultades que ocupen los tres (3) primeros puestos en el Puntaje General, se les otorgará un (1) trofeo de Campeón, Sub-Campeón y Tercer puesto.

**Estas bases se complementan con las bases específicas de cada disciplina o reto.** Cualquier disposición que no incluya la presente, será resuelta por el comité organizador de la XXVII Semana Universitaria.

## BASES DE DEPORTES

En las actividades deportivas participan las facultades inscritas a la fecha programada según bases generales. El sistema de juego es por “eliminación simple”, salvo en las disciplinas de Natación, Pruebas de Atletismo, Tenis de mesa, Ajedrez, Escalada e eSports, donde participan varias facultades a la vez y donde dependerá de la cantidad de participantes. Los turnos dentro de las llaves serán sorteados en la reunión de delegados de facultad y se hará en base a las facultades en competencia.

Desde que se abra la mesa de inscripción hasta 30 minutos previos al inicio de cada competencia, el delegado debe entregar la **Hoja de Inscripción** de jugadores para esa disciplina y adjuntar las **declaraciones de responsabilidad de los participantes**, excepto en las competencias donde las bases específicas indiquen lo contrario. En el caso de los deportes colectivos, podrán presentar la documentación hasta 30 minutos antes de la hora programada de su primer encuentro. Si a la **hora programada**, el delegado o un representante no han entregado la documentación necesaria, el equipo perderá automáticamente por W.O.

Cada facultad podrá presentar en el horario de inscripción correspondiente de cada competencia/partido la relación completa o mínima de sus integrantes en el formato de inscripción, el cual se entregará a la **Mesa de Control**. No podrá hacerlo luego de la hora establecida. La inscripción máxima (incluir nuevos jugadores) se podrá realizar hasta antes de finalizada la competencia, salvo en Atletismo, Tenis de mesa, Ajedrez, Escalada, eSports y Natación que, por cuestiones técnicas, deberá entregarse la lista completa al inicio de la competencia.

Todos los integrantes de los diferentes equipos deberán estar uniformados con el polo de la facultad para la XXVII Semana Universitaria, ropa deportiva (buzo, leggins, short deportivo) y zapatillas, salvo consideraciones especiales propias de cada deporte a revisar en las bases. En la disciplina de Ajedrez bastará con el polo de la facultad. En el caso de Natación usarán los trajes de baño permitidos, gorro, lentes y sandalias.

En los deportes colectivos (Básquet, Fútbol, Futsal y Vóley) **se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada**. De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar sobre su **polo de facultad correspondiente al año 2023**. Los delegados y/o coordinadores deben solicitarlos.

Para efecto de reclamos, el delegado de facultad podrá solicitar el asesoramiento del técnico responsable de la disciplina deportiva, en cuanto a su viabilidad. Los reclamos serán de entera responsabilidad de los delegados acreditados por cada facultad.

El control y arbitraje serán designados por el comité organizador, quién resolverá cualquier duda que no se encuentre en el presente reglamento.

### AJEDREZ

#### Sobre los participantes

Cada equipo deberá estar compuesto por cinco (5) deportistas y todos serán considerados titulares. Cada equipo deberá incluir damas y varones, siendo uno (1) el número mínimo de cada uno de ellos. De no contar con este número mínimo ya sea en damas o en varones el equipo presentará en cada ronda solo cuatro (4) deportistas perdiendo en un (1) tablero por W.O. en todas las mismas donde esto suceda. Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con tres (3) Jugadores para iniciar el match.

Durante las partidas está terminantemente prohibido:

- El uso de teléfonos celulares, debiendo estos permanecer completamente apagados. Pierde la partida el jugador cuyo teléfono celular suene durante la sesión de juego.
- Conversar con sus oponentes o con el público.
- Hacer uso de notas u otras fuentes de información.
- Abandonar la sala de juego sin autorización del árbitro.
- Distraer o molestar al oponente.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

El torneo se jugará bajo el sistema suizo a cinco rondas y cada jugador tendrá un tiempo total de 25 minutos por partida. La alineación del equipo durante toda la competencia será manteniendo el orden que presenten en la planilla oficial de inscripción. Las malas conformaciones de los representantes en los encuentros serán penalizadas con la pérdida de los puntos en los tableros mal ubicados.

En caso de empate en puntos para la competencia individual se aplicará el siguiente sistema de desempate en el orden siguiente:

- Resultado mutuo
- Bucholz (con ajuste FIDE)
- Progresivo con cortes
- Mayor número de partidas ganadas con negras

### Sobre el puntaje

En cada ronda, cada uno de los jugadores sumará puntos individuales de la siguiente manera:

- Partida ganada: 3 puntos
- Partida empatada: 2 puntos
- Partida perdida: 1 punto
- Partida perdida por WO: 0 puntos

A su vez, cada ronda otorgará el siguiente puntaje:

- Match ganado: 3 puntos
- Match empatado: 1 punto
- Match perdido: 0 puntos

Para efectos de la realización de los pareos en cada ronda, los puntajes de los equipos al terminar los encuentros serán de la siguiente manera:

- Match ganado: 1 punto
- Match empatado: 0.5 punto
- Match perdido: 0 puntos

## ATLETISMO DAMAS/ ATLETISMO VARONES

### Sobre los participantes

Los equipos de cada categoría, damas y varones, estarán conformados por mínimo uno (1) y máximo diez (10) participantes, de los cuales dos (2) serán suplentes. Cada facultad podrá inscribir a dos (2) participantes por prueba. Un participante podrá participar en más de una prueba.

Los participantes deberán registrarse en la mesa de control hasta 45 minutos antes de su prueba. Deberán estar en la cámara de llamados 15 minutos antes de su prueba. Si no se encuentran en la misma, cuando el juez los llame, **no podrá participar de la prueba.**

**El sembrado se realizará en orden alfabético por facultad.** En el caso de las pruebas de atletismo se harán series de 4 corredores. En el caso de las pruebas de fondo y de saltos será una sola serie.

### Sobre la competencia y su desarrollo

Las pruebas consideradas dentro de cada categoría son:

- 100 metros planos (semifinal y final)

- 110 metros con vallas (solo final): 76 cm de alto en vallas de Damas y 1 metro de alto en vallas de Varones
- Salto largo: Tres saltos cada participante / El mejor de cada facultad tendrá 3 saltos finales
- 3km (10 vueltas al campo de fútbol)

Cada categoría, damas y varones, funciona como un deporte independiente en la tabla de puntaje general de Semana Universitaria.

Todas las pruebas son finales por tiempo. Los participantes deben demostrar respeto dentro y fuera de la pista atlética, y aceptar las decisiones de los jueces como inapelables.

Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

### Sobre el puntaje

En cada prueba suman puntos el mejor ubicado de cada facultad, de la siguiente manera: 1: 130pts; 2: 120pts; 3: 110pts; 4: 100pts; 5: 90pts; 6: 80pts; 7: 70pts; 8: 60pts; 9: 50pts; 10: 40pts; 11: 30pts; 12: 20pts y 13: 10pts. Las facultades que no hayan participado en todas las competencias recibirán 0 puntos.

El puntaje obtenido en este deporte determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

## BÁSQUET DAMAS / BÁSQUET VARONES

### Sobre los participantes

Los equipos de cada categoría, damas y varones, estarán conformados por cinco (5) titulares. Si el equipo no presenta el equipo titular completo, será inmediatamente descalificado.

El equipo está formado por un número máximo de 15 participantes. Al inicio del partido el delegado debe entregar la lista de los doce (12) jugadores para ese partido. Se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada. De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar sobre su polo de facultad correspondiente al año 2023. Los delegados y/o coordinadores deben solicitarlos.

### Sobre la competencia y su desarrollo

El número mínimo para comenzar un partido es de cinco (5) jugadores. La duración para cada partido será de dos (2) tiempos de 10 minutos con dos (2) minutos de descanso. Durante el partido se podrá realizar cambios y reingresos indefinidos.

Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de puntos. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos. De persistir el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis (6) ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo.

**Los jugadores deben demostrar respeto y fair play dentro y fuera de la cancha.** El jugador que se haga acreedor de una expulsión durante la realización de un partido será automáticamente suspendido de jugar el siguiente partido. Las amonestaciones quedarán al criterio del árbitro del encuentro y estarán basados en el reglamento de FIBA. El árbitro puede expulsar jugadores suplentes, así mismo puede expulsar jugadores antes y después del partido.

**Las decisiones del árbitro son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria. El orden de puestos será calculado por diferencia de puntos, en segundo lugar, puntos a favor, y en tercer lugar por sorteo de moneda.

### ESCALADA

#### Sobre los participantes

Los equipos estarán integrados por dos (2) participantes: una (1) dama y un (1) varón.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

La prueba consiste en mostrar habilidad y resistencia. El muro de escalada estará dividido en 4 sectores y en cada uno habrá una ruta para damas y una para varones en la cual se le otorgará un puntaje de acuerdo con su progresión y cantidad de intentos con un periodo fijo de rotación de 3 minutos. Gana la facultad que tiene mayor puntaje acumulado entre sus miembros.

**Las decisiones de los jueces son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

### Sobre el puntaje

Sector ganado:	1 punto
Prueba perdida:	0 puntos

Se otorgará un puntaje de acuerdo con la progresión del participante en cada equipo. Se le restará 0.5 puntos a partir del segundo intento. En caso de haber empates se definirá por una ruta extra.

### FÚTBOL DAMAS / FÚTBOL VARONES

#### Sobre los competidores

El equipo de la facultad debe estar conformado mínimo por once (11) participantes, de los cuales uno (1) será el arquero. Todos los integrantes deberán ser del mismo sexo que la prueba señala. El equipo está formado por un número máximo de veinticinco (25) participantes. Se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada. De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar sobre su polo de facultad que deberá ser del 2023. Los delegados y/o coordinadores deben solicitarlos.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

Para iniciar el partido el equipo deberá contar con al menos siete (7) jugadores en cancha. La duración de cada partido será de dos (2) tiempos de veinte (20) minutos con cinco (5) minutos de descanso. En caso de empate, se ejecutarán tres (3) penales por equipo. De persistir el empate se ejecutarán penales intercalados hasta que algún equipo gane.

**Los cambios son ilimitados.** El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro principal lo autorice, en el momento que el juego esté detenido.

Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de goles. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de goles. De persistir el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo.

Los integrantes del equipo deberán presentarse identificados con el polo de carrera numerado al dorso y short deportivo. Se recomiendan medias largas y canilleras. **No se permitirá buzos ni bermudas, trajes de baño o short de vestir como parte del uniforme.** Podrán jugar con chimpunes o zapatillas con coquitos. No se podrá jugar con toperoles de aluminio por requerimientos de uso de la cancha de grass sintético. Podrán utilizar chalecos brindados por el equipo organizador.

Se aplican las reglas oficiales de juego de fútbol 11. **Los jugadores deben mostrar respeto y fair play dentro y fuera de la cancha.** En caso de cometer una falta grave, serán amonestados con una tarjeta roja, acompañada de una observación hecha por el árbitro del encuentro en la planilla de juego. Los jugadores que obtengan una tarjeta roja o dos amarillas durante la realización de un partido serán automáticamente suspendidos de jugar el siguiente partido. Las amonestaciones quedarán al criterio del árbitro del encuentro. El árbitro puede expulsar jugadores suplentes.

Asimismo, puede expulsar jugadores antes y después del partido. En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en el terreno de juego quedan menos de siete jugadores en uno o ambos equipos (incluido el arquero). Si un jugador es expulsado quedará suspendido por un partido.

**Las decisiones del árbitro son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

El orden de puestos será calculado por diferencia de goles, en segundo lugar, goles a favor, y en tercer lugar por sorteo de moneda.

## FUTSAL DAMAS / FUTSAL VARONES

### Sobre los competidores

Los equipos de cada categoría, damas y varones, estarán conformados por cinco (5) participantes como mínimo, de los cuales uno (1) será el arquero. Todos los integrantes deberán ser del mismo sexo que la prueba señala.

El equipo está formado por un número máximo de quince (15) participantes. Al inicio del partido el delegado debe entregar la lista de los doce (12) jugadores para ese partido. Cada categoría funciona como un deporte independiente en la tabla de puntaje. **Se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada.** De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar

sobre su polo de facultad que deberá ser del 2023. Los Delegados y/o Coordinadores deben solicitarlos.

### Sobre la competencia y su desarrollo

Para iniciar el partido el equipo deberá contar con al menos tres (3) jugadores en cancha. La duración de cada partido será de dos (2) tiempos de quince (15) minutos con dos (2) minutos de descanso. En caso de empate, se ejecutarán tres (3) penales por equipo. De persistir el empate se ejecutarán penales intercalados hasta que algún equipo gane. Cada equipo tendrá derecho a solicitar un (1) tiempo técnico de un (1) minuto por cada tiempo; estos no son acumulables. Los jugadores no pueden salir del campo de juego. En estos tiempos técnicos no se pueden hacer cambios ni sustituciones.

Los cambios son ilimitados, deberán realizarse cuando el balón está en juego y se hará la salida y el ingreso por la línea de banda, por el sector denominado "zona de sustituciones". El arquero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro principal lo autorice, en el momento que el juego esté detenido.

Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de goles. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de goles. De persistir el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo. El arquero no podrá hacer pases con las manos más allá de la media cancha. Los saques de banda o laterales y los tiros de esquina se harán con pies. Serán válidos los tiros de esquina dados por el arquero. Los goles y autogoles valdrán desde cualquier parte del campo de juego, con excepción del saque de banda.

**Los jugadores deben mostrar respeto y fair play dentro y fuera de la cancha.** En caso de cometer una falta grave, serán amonestados con una tarjeta roja, acompañada de una observación hecha por el árbitro del encuentro en la planilla de juego. Los jugadores que obtengan una tarjeta roja o dos amarillas durante la realización de un partido serán automáticamente suspendidos de jugar el siguiente partido. Las amonestaciones quedarán al criterio del árbitro del encuentro.

El árbitro puede expulsar jugadoras suplentes; asimismo, puede expulsar jugadores antes y después del partido. En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el arquero). Las decisiones del árbitro son inapelables. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana universitaria.

El orden de puestos será calculado por diferencia de goles, en segundo lugar, goles a favor, y en tercer lugar por sorteo de moneda.

En esta competencia podrán participar docentes de la facultad.

## **NATACIÓN DAMAS / NATACIÓN VARONES**

### **Sobre los participantes**

Los equipos estarán conformados hasta nueve (9) titulares y un (1) suplente. Un participante podrá participar en más de una prueba. Cada facultad podrá inscribir un (1) equipo por categoría. Las categorías son damas y varones. Cada categoría funciona como un deporte independiente en la tabla de puntaje.

Los participantes deberán registrarse en la mesa de control hasta 45 minutos antes de su prueba. Deberán estar en la cámara de llamados 15 minutos antes de su prueba. Si no se encuentran en la misma cuando el juez los llame, no podrá participar de la prueba.

El sembrado se realizará en orden alfabético por facultad. Las series serán de hasta 6 competidores a la vez.

### **Sobre la competencia y su desarrollo**

Las pruebas son:

- 50 metros, estilo Libre.
- 50 metros, estilo Mariposa.
- 50 metros, estilo Pecho.
- 50 metros, estilo Espalda.
- Postas 4x50 metros, estilo Combinado (Espalda, Pecho, Mariposa y Libre).
- Postas 4x50 metros, estilo Libre.

Todas las pruebas son finales por tiempo. En los estilos Libre y Espalda, el alumno deberá tocar la pared con una mano para que su tiempo sea válido. En los estilos de

Mariposa y Pecho, el alumno deberá de llegar con las dos manos al mismo tiempo para que su tiempo sea válido. Se aplicará el reglamento FINA.

**Las decisiones de los jueces son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

### **Sobre el puntaje**

En cada prueba puntuán el mejor ubicado de cada facultad de la siguiente manera: 1: 130pts; 2: 120pts; 3: 110pts; 4: 100pts; 5: 90pts; 6: 80pts; 7: 70pts; 8: 60pts; 9: 50pts; 10: 40pts; 11: 30pts; 12: 20pts y 13: 10pts. Las facultades que no hayan participado en todas las competencias recibirán 0 puntos.

El puntaje obtenido determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes. Natación Damas funciona como un deporte independiente a Natación Varones.

## **TENIS DE MESA DAMAS / TENIS DE MESA VARONES**

### **Sobre los participantes**

Los equipos de cada facultad estarán conformados por mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) participantes.

Las facultades deberán presentar un equipo por cada categoría: Damas y varones.

Deberán presentarse a la mesa hasta 45 minutos antes de la hora programada. De no presentarse en los tiempos establecidos perderán por W.O.

### **Sobre la competencia y su desarrollo**

El torneo se disputará bajo el sistema Copa Davis, de la siguiente manera:

- Cada Equipo alineará a sus jugadores en un formato "A, B y Dobles" o "X, Y Dobles", según el sorteo previo.
- El orden de los partidos será en el siguiente orden: A vs. X, B vs. Y, Dobles Equipo 1 vs. Dobles Equipo 2, A vs. Y, B vs. X.
- Los partidos serán al mayor de 3 sets (2-0 o 2-1).
- El Equipo que gana primero 3 partidos vencerá la serie (3-0, 3-1 o 3-2).
- El torneo se disputará en un formato de eliminación simple, los equipos que ganen sus series irán avanzando hasta llegar a la final.
- Las posiciones finales se definirán por "arrastre".

Un partido se disputará a dos (2) sets ganados. El juego será continuo durante todo el partido, excepto en los intervalos autorizados. Ganará un juego el jugador que alcance once (11) puntos (con dos puntos de diferencia). Los partidos serán en simultáneo.

Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de puntos. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos. De persistir el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis (6) ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo.

El derecho a elegir el orden inicial de servir, restar o lado de la mesa se decidirá por sorteo, y el ganador puede elegir servir o restar primero, o empezar en un determinado lado de la mesa.

Cuando un jugador ha elegido servir o restar primero, o empezar en un lado determinado, el otro jugador o pareja tendrá la otra elección.

Después de haberse jugado dos (2) tantos, el restador o restadora pasará a ser el servidor, en el caso de dobles el servicio pasará al receptor del otro equipo, y así hasta el final del juego, a menos que ambos jugadores o parejas hayan anotado 11 tantos. En caso de empate a 10 puntos los servicios serán alternativos hasta que uno de los jugadores o parejas alcance una diferencia de 2 puntos. La jugada será anulada: si, en el servicio, la pelota toca el conjunto de la red al pasar por encima de él, siempre y cuando, por lo demás, el servicio sea correcto o si la pelota es obstruida; si los fallos en el servicio o al hacer una devolución correcta, o cualquier otro incumplimiento de las reglas, se deben a causas que escapan al control del jugador; o si el árbitro interrumpe el juego. Se puede interrumpir el juego: para corregir un error en el orden de servicio, resto o lados; para amonestar o penalizar al jugador; cuando las condiciones de juego se ven perturbadas de forma tal que podrían afectar al resultado de la jugada.

**El campeonato se registrará por lo estipulado en estas bases, complementado con el Reglamento de la Federación Internacional de Tenis de Mesa.**

**Las decisiones de los árbitros son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

## VÓLEY DAMAS / VÓLEY VARONES

### Sobre los participantes

Los equipos de cada categoría, damas y varones, estarán conformados por seis (6) titulares. Si el equipo no presenta el equipo titular completo, será inmediatamente descalificado.

Cada equipo deberá estar correctamente uniformado con el color de uniforme de su facultad y con la numeración respectiva (alternativo), para poder tener un mejor control al momento de la rotación. **Se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada.** De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar sobre su polo de facultad que deberá ser del 2023. Los Delegados y/o Coordinadores deben solicitarlos.

El equipo está formado por un número máximo de 15 participantes. Al inicio del partido el delegado debe entregar la lista de los doce (12) jugadores de cada categoría para ese partido.

Cada categoría funciona como un deporte independiente en la tabla de puntaje.

### Sobre la competencia y su desarrollo

El número mínimo para comenzar un partido es de seis (6) jugadores. Se jugarán dos (2) sets de quince (15) puntos cada uno, bajo la modalidad Rally Point.

En caso de empate, se jugará un set adicional de quince (15) puntos. Para ser declarado ganador, deberán ganar 2 sets consecutivos o alternados con una diferencia de dos (2) puntos.

Durante el partido se podrá realizar todos los cambios que crea conveniente. Solo se puede reingresar por el jugador que fue sustituido. Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de puntos en el tercer set. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en el tercer set. De persistir el empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en la suma de los tres sets. De continuar el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo.

**Los jugadores deben demostrar respeto y fair play dentro y fuera de la cancha.** El jugador que se haga acreedor de una expulsión durante la realización de un partido

será automáticamente suspendido de jugar el siguiente partido. Las amonestaciones quedarán al criterio del árbitro del encuentro y estarán basados en el reglamento de FIVB. El árbitro puede expulsar jugadores suplentes, así mismo puede expulsar jugadores antes y después del partido.

**Las decisiones del árbitro son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

El orden de puestos será calculado por sets ganados, en segundo lugar, diferencia de puntos, en tercer lugar, puntos a favor y en cuarto lugar sorteo de moneda.

## VÓLEY SENTADO MIXTO

### Sobre los participantes

Los equipos, estarán conformados por seis (6) titulares, 3 damas y 3 varones y hasta 6 suplentes. El equipo no podrá jugar con menos de 6 jugadores en cancha. Manteniendo siempre la presencia de 3 damas y 3 varones. Cada equipo deberá estar correctamente uniformado con el color de uniforme de su facultad y con la numeración respectiva (alternativo). Se requiere que los polos de la facultad lleven una numeración estampada. De no contar con ello o si la enumeración no corresponde o no se ha fijado correctamente, los organizadores contarán con chalecos con números al dorso a usar sobre su polo de facultad que deberá ser del 2023. Los Delegados y/o Coordinadores deben solicitarlos.

Hasta 45 minutos antes del inicio del partido el delegado debe entregar la lista de los doce (12) jugadores. Antes del inicio de cada partido el árbitro repasará brevemente las reglas con los participantes. Así mismo se podrá participar de una charla informativa de Deporte Paralímpico (vóley sentado) en fechas a definir con los delegados de facultad.

### Sobre la competencia y su desarrollo

El número mínimo para comenzar un partido es de seis (6) jugadores. Se Jugarán dos (2) set de doce (12) puntos cada uno, bajo la modalidad Rally Point.

En caso de empate, se jugará un set adicional de quince (15) puntos. Para ser declarado ganador, deberán ganar 2 sets consecutivos o alternados con una diferencia de dos (2) puntos. Durante el partido se podrá realizar todos los cambios que crea conveniente. Solo se puede reingresar por el jugador que fue sustituido.

Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero. El mejor perdedor será determinado como el equipo que perdiese por la menor cantidad de puntos en el tercer set. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en el tercer set. De persistir el empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en la suma de los tres sets. De continuar el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados. Los seis ganadores se enfrentarán entre sí en la segunda ronda, siguiendo lo establecido en el sorteo.

**Los jugadores deben demostrar respeto y fair play dentro y fuera de la cancha.** El jugador que se haga acreedor de una expulsión durante la realización de un partido será automáticamente suspendido de jugar el siguiente partido. Las amonestaciones quedarán al criterio del árbitro del encuentro y estarán basados en el reglamento de World ParaVolley (<http://paravolleypanam.com/communities/9/004/013/270/659/files/4635362739.pdf>)

El árbitro puede expulsar jugadores suplentes, así mismo puede expulsar jugadores antes y después del partido.

**Las decisiones del árbitro son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

### Sobre el puntaje

El orden de puestos será calculado por el equipo que perdiese por la menor cantidad de puntos en el tercer set. De ocurrir un empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en el tercer set. De persistir el empate será el equipo que anotó la mayor cantidad de puntos en la suma de los tres sets. De continuar el empate se procederá a un sorteo por lanzamiento de moneda entre los delegados de los equipos involucrados.

## ESPORTS - MOBILE LEGENDS BANG BANG\*

### Sobre los participantes

Cada facultad podrá inscribir un (1) equipo. Los equipos deben estar compuestos por un mínimo de cinco (5) jugadores de la misma facultad (Damas y/o Varones), tienen la opción de registrar hasta dos (2) suplentes. Los equipos pueden hacer como máximo 2 sustituciones solamente en una serie BO3. Cada equipo deberá designar un capitán para las coordinaciones y pueden comenzar con cualquier combinación de 5 jugadores registrados en el equipo. De no encontrarse el equipo antes de cada partida se considerará como WO.

No se permiten coach ni espectadores, ya que la partida será transmitida por las redes de UPC.

### **Sobre la competencia y su desarrollo**

El formato del torneo es de eliminación simple, las llaves de los enfrentamientos se realizarán por sorteo previo al inicio de la competencia. Los equipos deben tener al menos cinco (5) miembros. Los árbitros informarán sobre la puntuación final a través del Discord UMLBB, en el apartado resultados del Torneo. Vida Universitaria no se hace responsable de los problemas de latencia (retraso) que enfrenten los y las jugadores, el partido continuará sin importar eso.

Los equipos durante el juego no tienen permitido abusar del chat general o de radio. Cualquier comentario que se pueda considerar ofensivo los árbitros podrán sancionarlo según su criterio. El equipo organizador de Vida Universitaria se reserva el derecho, a su sola discreción, de revisar, actualizar, cambiar, modificar, agregar, complementar o eliminar ciertos términos de las Reglas Oficiales por cualquier motivo.

Cada capitán es responsable de presentar el Nombre en el Juego de cada jugador. Él o ella es responsable de inscribir los nombres correctamente. Los nombres de los jugadores deben guardar respeto y no incluir palabras inapropiadas al espíritu de la competencia. La inscripción debe darse de forma ordenada en los forms que se brindará previa a la competición.

### **Sobre el puntaje**

Es un campeonato de eliminación simple. El equipo campeón será el que ganó en la final y el segundo puesto es para el otro equipo finalista. Los puestos siguientes se darán según la etapa donde quedaron en el torneo.

### **Integridad Competitiva**

Cualquier eventualidad no prevista se resolverá de forma inapelable por los árbitros de la competencia. De igual forma se invita a la buena competencia por parte de los y las jugadores y, por medio de los capitanes, se les compartirá el código de conducta previo a la competencia y deberá leerlo cada equipo.

## **BASES DE RETOS**

### **BAILETÓN**

#### **Sobre la idea general del reto**

Los participantes mostrarán habilidades rítmicas y de expresión, además de trabajo en equipo, creatividad y resistencia a través del baile en parejas.

#### **Sobre los participantes**

Cada facultad debe inscribir parejas (3) parejas en el reto. Estas pueden ser conformadas por un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres, indistintamente.

#### **Sobre la competencia y su desarrollo**

Se delimitará el espacio donde deberán bailar. Una vez empezado el concurso no deberán salir de esos límites. Asimismo, no podrán hacer el ingreso de implementos para la caracterización excepto un pañuelo y/o huaraca.

Las parejas deberán bailar al ritmo de los diferentes géneros que se vayan proponiendo. El Jurado irá eliminando una a una a las parejas participantes que muestren el menor nivel de aquello que es la idea general del reto, dejando siempre a las mejores hasta que quede la mejor pareja al final. El representante del Jurado para designar qué pareja debe salir de la pista del baile es El Chacal.

El Jurado, a través del animador, puede pedir que intercambien parejas entre los bailarines de la misma facultad o que hagan pequeñas coreografías entre ellas. Las parejas que se retiren antes de ser eliminadas, por cansancio o cualquier otro motivo serán considerados como retirados por el Jurado. Las parejas o bailarines que cometan alguna infracción serán separadas sin asignárseles puntaje (cero puntos).

Quedarán descalificados los participantes que intercambien parejas sin autorización y quienes fomenten el desorden. Las mascotas podrán bailar por fuera de la pista, como parte de las barras de cada equipo, salvo la invitación del jurado o el animador. Con referencia a los polos de la facultad, estos podrán ser intervenidos para la comodidad de los participantes, sin exagerar en las modificaciones de tal manera que guarde a buen recaudo el pudor de la competencia. **Solo estará permitido el uso de pañuelos, gorros o sombreros que los participantes lleven consigo.** No está permitido el ingreso de elementos o artículos adicionales a la pista de baile.

### Sobre los criterios de calificación

El Jurado evaluará continuamente la presentación de la pareja, gracia y buen desempeño de baile, así como su resistencia y creatividad.

De acuerdo con el orden de eliminación, las parejas recibirán un puesto en la tabla. Se considerará solo el mejor puesto obtenido por la mejor pareja de cada facultad. El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

**Las decisiones del Jurado son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la XXVII Semana Universitaria.

### DESFILE DE FACULTADES\*\*

#### Sobre la idea general del reto

Los participantes tendrán que escenificar una danza como cierre final con el vestuario, la utilería y la escenografía necesarios para complementar su presentación. El género de la música es libre y a criterio de cada facultad. El tema general de este reto estará vinculado a los ODS – Objetivos de desarrollo sostenible, y se sorteará cual es el objetivo le corresponderá a cada facultad.

#### Sobre los participantes

Cada facultad puede hacer una presentación con un máximo de ocho (8) participantes sobre el escenario (ya sea como actores o utileros). **En este desfile podrán participar alumnos, profesores, administrativos y autoridades que estén adscritos a la facultad.** No pueden participar personas que no sean parte de la universidad.

#### En esta actividad no es necesario que los participantes tengan el polo de la facultad

Tomar en cuenta que el escenario tendrá las medidas de nueve (9) metros de largo por cinco (5) metros de fondo, para que puedan prever que no deben salir del espacio para la presentación.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

Cada facultad tiene un (1) minuto para la ubicación en el escenario y un máximo de cuatro (4) minutos para su presentación y salida. Contaremos con un contador para marcar el total de tiempo por cada presentación, considerando ubicación y presentación.

Los delegados de facultad deberán entregar el audio que acompañará la presentación en formato MP3, ya editado con el tiempo acordado de presentación y salida, desde una cuenta de correo UPC correctamente identificado con el nombre de la facultad al buzón vidauniversitaria@upc.pe hasta el miércoles 20 de setiembre como máximo 5:30 pm. De no usar pista, la facultad deberá confirmarlo al mismo correo también hasta el miércoles 20 de setiembre, para que se le incluya dentro de la programación. Tomar en cuenta que no se permitirá la entrega del audio el mismo día.

### Sobre los criterios de calificación

El jurado tendrá como puntos a calificar, los siguientes:

- Destreza / Cohesión de la danza (0 - 30 puntos).
- Creatividad: Vestuario / Escenografía (0 -20 puntos).
- Ejecución: Organización / Fluidez (0 - 20 puntos).
- Disciplina y puntualidad en la presentación (0 - 20 puntos).
- Mensaje (0-30 puntos)

El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final y que será multiplicado por dos a colocar en la tabla de puntajes por el peso de esta actividad sobre las de toda la semana.

**Las decisiones del Jurado son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la XXVII Semana Universitaria.

### IMPRORETO

#### Sobre la idea general del reto

Los participantes crearán y presentarán un sketch teatral con un tema proporcionado al inicio de la prueba y que será el mismo para todos.

#### Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de mínimo cuatro (4) y máximo ocho (8) personas. Todos los participantes del equipo deben contar con el polo de la facultad o del color de su facultad.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

El Improreto ocurrirá en el auditorio del campus San Miguel.

Contando con la información del tema y las condiciones de presentación, los equipos contarán con una (1) hora para preparar su presentación, luego de la cual harán su presentación en el orden que lo indique el sorteo.

#### **Sobre los criterios de calificación**

- Originalidad (0 – 25 puntos)
- Estética de la puesta (0 – 25 puntos)
- Claridad en la transmisión del mensaje (0 – 25 puntos)
- Cumplimiento con todas las condiciones solicitadas (0 – 25 puntos) El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

**Las decisiones del Jurado son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

### **RETO CREATIVO**

#### **Sobre la idea general del reto**

Los participantes crearán una obra de arte en un mural.

#### **Sobre los participantes**

Cada facultad puede inscribir a un equipo de mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) participantes que pintarán, dibujarán y crearán el mural.

#### **Sobre la competencia y su desarrollo**

El reto se realizará el lunes 18 de setiembre en La Plazuela del Campus San Isidro. El mural será realizado con una técnica mixta que incorporará pinturas, plumones-marcadores y otros elementos que los equipos puedan utilizar para plasmar su idea en el espacio brindado. Los participantes recibirán de forma equitativa los elementos necesarios con el que pintarán el mural. La entrega es por equipo y es independiente a la cantidad de participantes. Los equipos no podrán utilizar materiales adicionales a los recibidos.

La temática del mural será sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible – ODS. Se sorteará el ODS a desarrollar por equipo. La temática del mural estará relacionada al ODS elegido por el comité organizador y vinculada con la facultad de cada equipo.

El mural será construido como una unidad con todas las piezas de cada equipo por facultad, en total 13. Y, al finalizar el reto, será colocado en exhibición con las demás propuestas, en el orden que nos indiquen los equipos participantes.

Los participantes tienen dos horas y quince minutos (2h y 15) para diseñar y desarrollar su idea. Luego de ese plazo, no podrán hacer ninguna modificación.

Cada equipo tendrá hasta un minuto y medio por facultad (90 segundos) para presentar su obra al jurado.

#### **Sobre los criterios de calificación**

- Originalidad (0 – 25 puntos)
- Estética de la obra (0 – 25 puntos)
- Claridad en la transmisión del concepto (0 – 35 puntos)
- Utilización adecuada y creativa del producto (0 – 25 puntos)

El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

Las decisiones del Jurado son inapelables. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de la Semana Universitaria

### **RETO CACERÍA DEL QR\***

#### **Sobre la idea general del reto**

Los participantes utilizarán todas sus capacidades de investigación y observación para encontrar 25 códigos QR escondidos en los cuatro (4) campus de la UPC y en la plataforma virtual de UPC Cultural.

Una vez que los encuentren, deberán tomarse un selfi con el QR (debe aparecer el rostro de uno de los participantes donde se vea el QR).

Cada QR deriva a un sitio web donde encontrarán una pregunta sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible - ODS y una opción para adjuntar la foto que se tomaron con el QR. De responder bien la pregunta y adjuntando la foto correcta, se considerará el QR como "cazado".

La tabla de posiciones del reto será por cantidad de QR cazados, teniendo el primer lugar el equipo que más QR cazó. Luego de 5 cazadas el QR se bloquea para los demás grupos.

#### **Sobre los participantes**

Cada facultad puede inscribir a un equipo de cuatro (4) participantes. Los equipos deben tener al menos una mujer o al menos un hombre por equipo. Está permitido

que más personas de la facultad puedan ayudar a encontrar los QR, pero solo serán válidas las fotos del QR con las personas inscritas en el reto.

### Inscripción

Cada facultad deberá inscribir a sus 4 participantes de forma presencial en la plazuela del Campus San Isidro el martes 19 entre las 9:00 a.m. y las 10:30 a.m.

Ahí señalarán el nombre de la facultad, los nombres de los integrantes (deben ser alumnos/as matriculados en el semestre), sus códigos y se le tomará una foto a los integrantes.

Ahí se les brindará el primer QR para ser cazado.

### Sobre la competencia y su desarrollo

En diferentes puntos de los campus de la universidad y en la plataforma de UPC Cultural estarán ocultos los QR. Están escondidos en lugares donde toda persona de la universidad tiene acceso. El reto consiste en cazar la mayor cantidad de QR. El equipo que cace más será el ganador. Para considerar que ha sido cazado el QR el equipo deberá acceder al sitio web que entrega el código, responder bien la pregunta (la pregunta será sobre los ODS) y adjuntar una foto donde salga el/la integrante y el QR de esa pregunta, demostrando que lo encontró.

No se considerará como punto si la respuesta es incorrecta y/o no contiene una foto con intención clara de que aparezca el/la participante inscrito con el QR de esa pregunta. Foto con intención clara se entiende que la/el participante muestra el rostro y está posando para la foto.

Desde el martes 19 de setiembre 10:00 a.m. hasta el miércoles 20 6:00 p.m. se mantendrán activos los QR. Posterior a esta fecha se bloqueará el acceso y no se podrá acceder a las direcciones. El inicio del reto se realizará de forma presencial en el campus San Isidro.

Diferentes personas de la facultad pueden colaborar con la cacería, pero solo los cuatro (4) integrantes inscritos pueden tomarse la foto con el QR para que sea válido.

Cualquier daño al QR que tenga intención que otros grupos no lo puedan cazar se considerará como falta grave y descalifica al grupo de la competencia.

La comunicación de la facultad ganadora y la asignación de puntajes se realizará el jueves 21 de setiembre a las 12:00 m a través de los canales oficiales de Vida Universitaria.

### Sobre los criterios de calificación

La tabla de posiciones del reto se dará por el equipo que cazó más QR. En caso de empate en cantidad de QR, ganará (obtendrá una posición mayor) quien haya completado primero el número alcanzado

El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

Las decisiones del Jurado son inapelables. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de la Semana Universitaria.

### RETO EXTRAÑO

#### Sobre la idea general del reto

Los participantes conseguirán completar una lista de pedidos extraños, que será la misma para todos, con condiciones y tiempo determinados.

#### Sobre la competencia y su desarrollo

Cada facultad puede inscribir a un equipo de mínimo cuatro (4) y máximo ocho (8) participantes. Sin embargo, en esta actividad pueden participar como colaboradores un número ilimitado de participantes entre todos los miembros de la facultad: alumnos, profesores, personal administrativo y autoridades. La facultad no podrá comenzar el reto si no cuenta con el mínimo de inscritos en su equipo.

Los participantes deben estar en el punto de inscripción, en este caso la rotonda del Campus Monterrico 08:30 a.m. En caso alguna facultad llegue pasada la hora de inicio, podrá participar, sin embargo, el tiempo de fin continuará siendo el mismo para todas las facultades.

Todos los participantes del equipo deben contar con el polo de la facultad o del color de su facultad.

#### Sobre los criterios de calificación

La facultad que más artículos traiga y acertijos descifre de la lista será la ganadora.

Los veedores evaluarán la calidad de entrega de lo recibido de la siguiente manera:

- Originalidad (5 puntos)
- Adaptación (2 puntos)
- No presentó (0 puntos).

La evaluación del veedor será meramente a criterio del mismo, en caso requiera un apoyo solicitara apoyo al jurado presente, las decisiones de los veedores son inapelables.

Los participantes pueden ir llevando a la estación los pedidos extraños durante todo el tiempo de la prueba. Una vez cerrada la estación, no se recibirá ningún pedido más. En ese momento se hará la verificación y conteo final para definir el nivel de cumplimiento de cada facultad. El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

**Las decisiones del Jurado son inapelables.** Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador de la Semana Universitaria.

## RETO HUMANITARIO

### Sobre la idea general del reto

Con el fin de ayudar a la Organización Juguete Pendiente, todos los miembros de cada facultad deberán recolectar durante la XXVII Semana Universitaria la mayor cantidad de unidades a donar.

La Organización fue fundada en el 2013 y desde entonces, han ayudado a más de 600,000 personas a través de más de 700 proyectos, programas e iniciativas de voluntariado y responsabilidad social, llegando a 20 regiones del país.

Su propósito es mejorar la calidad de vida de comunidades en situación de vulnerabilidad, mediante proyectos sociales sostenibles y sustentables que dignifiquen al ser humano, potencien su desarrollo y aseguren la cobertura de sus necesidades básicas.

De acuerdo a estas necesidades, la organización nos ha solicitado colaborar con la donación de alimentos de primera necesidad (envasados).

Por lo que la recepción y medición de unidades donadas será de la siguiente manera:

Cada 5 kilos de arroz se considerará 1 unidad.

Cada 2 kilos de azúcar se considerará 1 unidad.

Cada 2 kilos de avena se considerará 1 unidad

Cada 1 kilo de menestras (arverjas, lentejas, garbanzos, frejoles o pallares) se considerará a 1 unidad.

Cada 2 litros de aceite vegetal se considerará 1 unidad.

Cada 3 kilos de fideos (pasta larga y/o corta) se considerará 1 unidad.

Cada 3 litros de leche fresca envasada en tetrapack (no evaporada) se considerará 1 unidad.

Cada 20 litros de agua envasada sin gas se considerará 1 unidad.

### Atención:

Por seguridad de los beneficiarios, sólo se recibirán artículos nuevos y sellados. Sólo se recibirán aquellos productos que tengan fecha de vencimiento o caducidad mínima a diciembre de 2023.

### Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de cuatro (4) participantes quienes se encargarán de llevar lo recolectado al conteo diario. Sin embargo, en esta actividad pueden participar como colaboradores un número ilimitado de participantes entre todos los miembros de la facultad: alumnos, profesores, personal administrativo y autoridades.

### Sobre la competencia y su desarrollo

Se recibirá y registrará cada donación en el horario de 9:00 a.m. a 4:00 p.m. entre el lunes 18 de setiembre al jueves 21 de setiembre, en el punto de acopio establecido. El veedor tiene la opción de no considerar algún objeto en caso no cumpla con lo solicitado.

### Sobre los criterios de la calificación

El viernes 22 de setiembre se hará el conteo final para determinar el orden de puestos según la mayor cantidad de unidades registradas.

Se realizará la sumatoria de unidades según las equivalencias establecidas para obtener el puntaje final por facultad. Serán considerados dos decimales.

El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes. Las decisiones del jurado son inapelables. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de la Semana Universitaria.

## RETO PERIODÍSTICO

### Sobre la idea general del reto

Los participantes pondrán en práctica la tarea de contar de manera creativa y utilitaria cómo su facultad vive la XXVII Semana Universitaria. No se trata de un reporte de puntajes, sino de la información de convocatorias, procesos y resultados de cada facultad.

### Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de cuatro (4) personas, uno por cada campus, como administradores. Sin embargo, en esta actividad pueden participar como colaboradores y creadores de contenido complementario (como fotos, videos,

ilustraciones, entrevistas, etc.) un número ilimitado de participantes, así como comentando y compartiendo los posts de su facultad.

### **Sobre la competencia y su desarrollo**

Se brindará acceso al perfil de Instagram de Reto Periodístico de su facultad.

Pueden compartir contenido en Yammer y en la cuenta de Facebook del Reto Periodístico de su facultad de manera opcional. Sin embargo, se tomará en cuenta para la evaluación solo las fotos/videos compartidos en la página de Instagram.

Se darán ambos accesos a cada integrante del equipo el martes 12 de setiembre, mediante un mensaje a su correo UPC. Es importante, que coloquen su correo UPC en la ficha de inscripción.

El contenido será evaluado desde el viernes 15 hasta el viernes 22 de setiembre.

Todo contenido deberá incluir el hashtag: #XXVIISemanaUniversitariaUPC

El diseño y el contenido son completamente libres, siempre y cuando no se atente contra la dignidad humana y el respeto a los Derechos de la Persona. Los comentarios y contenidos pueden ser reportados y descolgados.

La foto y el nombre del perfil no deben modificarse, para poder reconocer a cada Facultad.

### **Sobre los criterios de calificación**

Estética y diseño del perfil (0 - 10 puntos)

Cantidad y coherencia de los contenidos (0 - 20 puntos)

Empleo de diversos recursos digitales (hashtags, enlaces, audios, fotos, transmisiones en vivo, entrevistas, Facebook, etc.) (0 - 15 puntos)

Nivel de interacción con la comunidad. (0 - 15 puntos)

Cantidad de tareas cumplidas y creatividad empleada. (0 - 20 puntos)

Bonus: Cantidad de nuevos seguidores en Instagram. (hasta 5 puntos)

Adicionalmente a los criterios de evaluación, se deben cumplir cuatro (4) tareas específicas a desarrollar y colgar dentro de las fechas establecidas.

El viernes 22 de setiembre a las 12m se hará la revisión final de los perfiles para determinar el orden de puestos según los criterios de calificación.

El puntaje obtenido en este reto determinará un orden de puestos que se traduce en el puntaje final a colocar en la tabla de puntajes.

Las decisiones del Jurado son inapelables. Los casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Organizador de la Semana Universitaria.

