



**XXV SEMANA
UNIVERSITARIA**

DEL 16 AL 20 DE SETIEMBRE

**BASES DE LA
COMPETENCIA
INTERFACULTADES**

XXV SEMANA UNIVERSITARIA

Del 16 al 20 de setiembre de 2019

**BASES DE LA COMPETENCIA
INTERFACULTADES**



ÍNDICE

ÍNDICE	5
CONDICIONES GENERALES	7
Objetivos	7
Calendario de actividades	7
Programa	9
Representantes de los equipos	10
Inscripciones	11
Faltas y sanciones	12
Competencias y puntajes	13
Premios y reconocimiento	15
BASES DE DEPORTES	15
Ajedrez	17
Atletismo Damas/ Atletismo Varones	19
Básquet Damas /Básquet Varones	20
Desafío Funcional	21
Escalada*	23
Fútbol Varones	23
Futsal Damas / Futsal Varones	25
Karate**	27
Natación Damas / Natación Varones	27
Taekwondo**	28
Tenis de Mesa Damas / Tenis de Mesa Varones	29
Vóley Damas / Vóley Varones	30
Vóley Sentado Mixto*	32
Wushu (Kung Fu)**	33
BASES DE RETOS	34
Bailetón	34
Desfile de Facultades***	35
Impro Reto	37
Reto Creativo	37
Reto de Moda	38
Reto Extraño	39
Reto Fulbito de Mano*	41



Reto Gastronómico	42
Reto Humanitario	45
Reto Jenga Gigante*	46
Reto Periodístico	48
Reto Rally UPC*	49
Si la sabes, ¡Canta!*	49
Batalla de Fuerza*	51
¡A Tu Compás! *	52
Michi gigante*	53

CONDICIONES GENERALES

OBJETIVOS

Los objetivos de la XXV 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 2019

Miércoles 19 de junio

Hora: 4:00 pm

Lugar: upc.pe/semana-universitaria

Primera reunión de Coordinación

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

Viernes 21 de junio

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula C-310, Campus San Miguel

Segunda reunión de Coordinación

- Registro de Delegados de Facultad
- Resolución de consultas sobre las bases
- Entrega de Fichas de Inscripción

Jueves 18 de julio

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula A-301, Campus San Isidro

Recepción de Fichas de Inscripción

Recepción de las fichas correctamente llenadas por los Delegados de Facultad

Del 18 julio al 16 de agosto





Hora: 9:00 am a 1:00 pm y de 3:00 pm a 5:30 pm
Lugar: Oficinas de Servicios Académicos

Campus Monterrico: Pabellón J – Primer piso
Campus San Isidro: Pabellón A – 1er piso
Campus Villa: Pabellón B – 1er piso
Campus San Miguel: Pabellón C – 1er piso

Tercera reunión de Coordinación

- Resolución de consultas sobre las bases
- Viernes 16 de agosto
Hora: 1:00 pm
Lugar: H-107, Campus Villa

Cuarta reunión de Coordinación

- Recepción de carpetas
 - Sorteo de llaves para actividades (Deportes y Retos)
- Viernes 23 de agosto
Hora: 1:00 pm
Lugar: D-24, Campus Monterrico

Inauguración de la XXV Semana Universitaria

Viernes 13 de setiembre
Hora: 1:00 pm
Lugar: La Rotonda, Campus San Miguel

XXV Semana Universitaria

Del lunes 16 al viernes 20 de setiembre
Lugar: Campus Monterrico, San Isidro, Villa y San Miguel

Cierre de la XXV Semana Universitaria

Viernes 20 de setiembre
Hora: 1:00 pm
Lugar: Losas deportivas, Campus Villa

PROGRAMA

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9 a 10 am					
10 a 11 am					
11 a 12 am					
12 a 1 pm					
1 a 2 pm					
2 a 3 pm					
3 a 4 pm					
4 a 5 pm					
5 a 6 pm					
6 a 7 pm					
7 a 8 pm					
8 a 9 pm					
	RETO PERIODÍSTICO				
	RETO HUMANITARIO				

■ EL BREAK/ LOS ÁLAMOS
 ■ CAMPUS MONTERRICO
 ■ CAMPUS SAN ISIDRO
 ■ CAMPUS VILLA
 ■ CAMPUS SAN MIGUEL





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, mascota y símbolo distintivo.

Los Delegados de Facultad son los representantes de la facultad ante el Comité Organizador. Cada facultad debe escoger a cuatro (4) delegados, los cuales deben pertenecer a distintas carreras, a menos que la facultad tenga una sola carrera, y a diferentes campus (si la facultad está solo en un campus, los cuatro delegados serán de ese campus; si está en dos, dos delegados serán de un campus y dos del otro; si está en tres, habrán dos delegados de un mismo campus y los otros dos representando cada uno a un campus; si está en los cuatro, cada delegado será de un campus diferente). 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 debe presentar su TIU o carné universitario para poder competir.

Solo podrán participar los alumnos que se encuentren matriculados en el semestre 2019-2 en que se realiza la XXV Semana Universitaria (No incluye inglés, ni Actividades Extraacadémicas). 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.

La participación de los alumnos en todos los eventos 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 XXV Semana Universitaria, los Delegados de Facultad deberán presentar tres (3) 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.

• **Símbolo o logo:** Representa a la facultad e integra a las distintas carreras o ramas de la carrera (si la facultad tiene una sola carrera). Este deberá ser presentado mediante una foto o ilustración y además en versión digital.

Las facultades deberán presentar la Ficha de Inscripción confirmando su participación en cada actividad designando un Coordinador de actividad.

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, mascota y diseño de polo) y a la misma en las actividades que participará durante la XXV 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 se 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 a la gravedad de los hechos y el orden de las mismas no será 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	Karate**
Atletismo Damas	Natación Damas
Atletismo Varones	Natación Varones
Básquet Damas	Taekwondo**
Básquet Varones	Tenis de Mesa Damas
Desafío Funcional	Tenis de Mesa Varones
Escalada*	Vóley Damas
Fútbol Varones	Vóley Varones
Futsal Damas	Vóley Sentado Mixto*
Futsal Varones	Wushu (Kung Fu)**

*Deportes con puntajes diferenciados



Retos:

- Bailetón
- Desfile de Facultades***
- Impro Reto
- Reto Creativo
- Reto de Moda
- Reto Extraño
- Reto Fulbito de mano*
- Reto Gastronómico
- Reto Humanitario
- Reto Jenga Gigante*
- Reto Periodístico
- Reto Rally UPC (Si la sabes ¡Canta!, Batalla de fuerza, ¡A tu compás!, Michi gigante)*

*Retos con puntajes diferenciados

Una vez asignado el puntaje correspondiente a cada una de las actividades de la XXV 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 de Escalada, el Reto Rally UPC, el Reto Fulbito,



el Reto Vóley sentado y el Reto Jenga gigante, la facultad que gana el deporte o reto recibirá 80 puntos en la tabla general y las facultades que hayan participado, 20 puntos. Las facultades que no participen recibirán 0 puntos.

Puntaje especial**: En el caso de Karate, Taekwondo y Wushu (Kung Fu) cada facultad que participe con el mínimo de alumnos requerido en las bases, recibirá 30 puntos. Las facultades que no participen o no cuenten con el mínimo de alumnos requeridos 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. En algunas actividades los dos (2) primeros puestos podrán recibir premios especiales.

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 XXV 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, Desafío Funcional, Tenis de Mesa, Ajedrez, Escalada, Karate, Taekwondo y Wushu (Kung Fu) 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 cuarta reunión de Coordinación y se hará en base a las facultades en competencia.

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**. Si a la hora programada, el delegado o un representante no han entregado la documentación necesaria, el equipo perderá automáticamente por walk over.

Cada facultad tiene que presentar desde 60 y hasta 30 minutos antes de la hora programada 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 de inicio programada. La inscripción máxima de sus jugadores (incluir a los nuevos jugadores) se podrá realizar hasta antes de finalizada la competencia, salvo en Atletismo, Wushu, Taekwondo, Karate, Tenis de Mesa, Funcional, Ajedrez, Escalada 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 Semana Universitaria XXV, 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 de la presente edición de la Semana Universitaria.

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. Los Delegados y/o Coordinadores deben solicitarlos.

Si un deportista es detectado utilizando un polo que no corresponde se le retirará del campo hasta que se cambie. El árbitro del encuentro deberá autorizar su reingreso al campo, respetando los reglamentos específicos de cada deporte.

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

En caso de empate en puntos para la competencia por equipos 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

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

- Resultado mutuo
- Suma de los puntajes individuales de todos sus integrantes
- Mayor número de encuentros ganados

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 puntos
- 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 y cada participante podrá competir en una (1) sola prueba.

Los participantes deberán registrarse en la mesa de control desde 60 minutos hasta 30 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 m planos (semifinal y final)
- 110 m con vallas (solo final): 76 cms de alto en vallas de Damas y 1 m de alto en vallas de Varones
- Salto largo: Tres saltos cada participante / El mejor de cada facultad tendrá 3 saltos finales
- 3 kms (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 los primeros 13 ubicados, 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.

Una facultad puede ubicar a dos competidores entre los primeros 13 lugares de cada prueba, sumándose el puntaje de ambos en los resultados de la categoría.

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.

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 quince (15) 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.

DESAFÍO FUNCIONAL

Sobre los participantes

Los equipos, estarán conformados por cinco (5) titulares. Si la facultad no presenta al equipo completo no podrá participar y será inmediatamente descalificado del desafío.

Sobre la competencia y su desarrollo

El número mínimo para comenzar el circuito es de cinco (5) alumnos, teniendo que ser mínimo dos (2) damas o dos (2) varones. Para el caso de las facultades que no cuenten con alumnos varones, podrán participar los profesores de dicha facultad.

Para la participación en la competencia, se dividirá en dos series: la primera de 7 equipos y la segunda de 6 equipos, según sorteo. Asimismo, la competencia se dividirá en cuatro fases:

Parte 1: CALENTAMIENTO

10 min Explicación de la dinámica
15 min Calentamiento

Parte 2: RUNNING/POSTAS/OBSTÁCULOS

Los 5 participantes inscritos harán de la 1era a la 5ta pasada. La sexta y última pasada la hacen solo 4 participante (2 parejas).

1era pasada: Piques ida y vuelta corriendo

2da pasada: Saltos con squad en la ida y vuelta en sapos

3era pasada: Burpees lanzando la pelota arriba en la ida y vuelta



corriendo de espaldas

4ta pasada: Salto en saco ida y vuelta

5ta pasada: Una vuelta a la cancha corriendo

6ta pasada: Carretilla ida y vuelta, por dos parejas

Para el resultado de la Fase 2, se sumarán los tiempos de cada pasada y se armará una tabla de posiciones del puesto 1 al puesto 13. El puesto 1 lo obtendrá el equipo que haya acumulado la menor cantidad de tiempo y el orden de posiciones avanzará a medida que aumentan los registros de los tiempos acumulados.

Parte 3: FIT TEST

Los participantes realizarán 5 retos de fuerza/resistencia. Un participante por reto será el encargado de ganar el puntaje para su facultad.

Retos:

1. Reto "Plank" (Ganará el que cae último) *

2. Reto "Guerra de Planchas" (mayor cantidad de planchas en 5 min)

3. Reto "Burpees" (mayor cantidad de Burpees en 5 min)

4. Reto "Pliométrico" (Salto con ambas piernas al pecho) - (mayor cantidad de saltos en 5 min)

*Se considerará caída a la persona que toque el suelo con alguna parte del cuerpo que debería estar suspendida.

Para obtener el resultado de la Fase 3, se tomará en cuenta la tabla de posiciones de cada reto (las posiciones van del puesto 1 al puesto 13). Al finalizar los 5 retos se promediarán los puntaje obtenidos de los 5 retos.

Parte 4: RELAJACIÓN Y ESTIRAMIENTO ESTIRAMIENTO 15 MIN

Los competidores deben demostrar respeto dentro y fuera del escenario de la competencia y se considerará la técnica usada en cada una de las Fases 2 y 3. 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

Para definir a la facultad ganadora del Desafío Funcional se sumará los puntajes obtenidos en la Fase 2 y Fase 3. Cabe mencionar que la Fase 1 (Calentamiento) y la Fase 4 (Relajación y estiramiento) no acumula puntos para la calificación.

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 a 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

Se otorgará un puntaje de acuerdo a 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.

La facultad que gana el deporte recibirá 80 puntos en la tabla general y las facultades que hayan participado, 20 puntos. Las facultades que no participen recibirán 0 puntos.

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. Al inicio del partido, el delegado debe entregar la lista de los veinte (20) jugadores para ese partido.

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.

Se aplican las reglas oficiales de juego de fútbol 11. Los jugadores deberán 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 (7) 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.

Las diferencias entre este puntaje las determinan los goles. 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.

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 esté 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.



KARATE**

Sobre los participantes

Los equipos estarán integrados por dos (2) participantes.

Sobre la competencia y su desarrollo

Esta será una competencia de exhibición. Los equipos de cada facultad deberán completar una rutina de KATA (Danza Guerrera Japonesa).

Para esto deberán:

- 1) Presenciar la exhibición de la selección UPC de Kata
- 2) Participar de un taller de 30 minutos
- 3) Realizar la rutina frente a sus compañeros

Sobre el puntaje

Todas las facultades participantes recibirán 30 puntos.

NATACIÓN DAMAS / NATACIÓN VARONES

Sobre los participantes

Los equipos estarán conformados por mínimo cuatro (4) y máximo diez (10) participantes. Un alumno podrá competir en dos (2) de las cinco (5) pruebas individuales más las postas. 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 desde 60 minutos hasta 30 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
- 100 metros, estilo Combinado (Espalda, Pecho, Mariposa y Libre)
- 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

Puntúan los TOP 13 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.

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. Natación Damas funciona como un deporte independiente a Natación Varones.

TAEKWONDO**

Sobre los participantes

Los equipos estarán integrados por dos (2) participantes.

Sobre la competencia y su desarrollo

Esta será una competencia de exhibición. Los equipos de cada facultad deberán completar una rutina de Taekwondo (sin rival). Para esto deberán:

- 1) Presenciar la exhibición de la selección UPC de Taekwondo
- 2) Participar de un taller de 30 minutos
- 3) Realizar la rutina frente a sus compañeros

Sobre el puntaje

Todas las facultades participantes recibirán 30 puntos.



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 desde 60 minutos antes de la hora de inicio programada, y hasta 30 minutos antes. De no presentarse en los tiempos establecidos perderán por *walk over*.

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 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 "arrastré".

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 regirá 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.

Sobre el puntaje

Partido ganado: 5 Puntos

Partido perdido: 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.

Ambas categorías obtendrán puntajes separados.

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.

El equipo debe estar formado por quince (15) participantes como máximo. 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 (3) 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 FIVA. 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 seis (6) suplentes. El equipo no podrá jugar con menos de 6 jugadores en cancha. Cada equipo deberá estar correctamente uniformado con el color de uniforme de su facultad y con la numeración respectiva (alternativo).

Desde 60 y hasta 15 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 (revisa reglamento en el minisite).

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.

WUSHU (Kung Fu)**

Sobre los participantes

Los equipos estarán integrados por dos (2) participantes.



Sobre la competencia y su desarrollo

Esta será una competencia de exhibición. Los equipos de cada facultad deberán completar una rutina de Wushu (sin rival). Para esto deberán:

- 1) Presenciar la exhibición de la selección UPC de Wushu
- 2) Participar de un taller de 30 minutos
- 3) Realizar la rutina frente a sus compañeros

Sobre el puntaje

Todas las facultades participantes recibirán 30 puntos.

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 tres (3) parejas en el reto. Estas pueden ser conformadas por un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres, indistintamente. Así mismo, podrán participar profesores, personal administrativo y autoridades de la facultad sin que esto influya en la calificación.

Sobre la competencia y su desarrollo

Se delimitará el espacio donde deberán bailar. Una vez empezado el concurso no deberán salir de esos límites.

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 quiénes 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 al 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 XXV 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 será Urbano y debe tener un mensaje positivo para la comunidad.

Sobre los participantes

Cada facultad puede hacer una presentación con un máximo de quince (15) participantes sobre el escenario (ya sea como actores o utileros). En este desfile podrán participar alumnos, profesores, administrativos y autoridades. No pueden participar personas que no sean parte de la universidad.

Tomar en cuenta que el escenario tendrá las medidas de diez (10) 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 un USB (formato MP3) ya editado con el tiempo acordado de presentación y salida y correctamente rotulado con el nombre de la facultad hasta el miércoles 18 de setiembre como máximo 5:30 pm en las oficinas de Servicios Académicos de cualquiera de los 4 campus. De no usar pista, la facultad deberá confirmarlo por correo también hasta el miércoles 18 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)

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 XXV 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) participantes.

Sobre la competencia y su desarrollo

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 plastilina con un tema al inicio de la prueba y que será el mismo para todos.

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) participantes.

Sobre la competencia y su desarrollo

Los participantes recibirán diez (10) paquetes de plastilina de colores, un

(1) rollo de papel metálico, un (1) paquete de palitos de chupete y un (1) bastidor de 30 cm x 30 cm; con ellos deberán plantear un diseño sobre el bastidor mencionado.

Los participantes tienen tres (3) horas para diseñar y desarrollar su idea. Luego de ese plazo, no podrán hacer ninguna modificación. Cada equipo tendrá un (1) minuto 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 - 25 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 DE MODA

Sobre la idea general del reto

Los participantes utilizarán todas sus capacidades para diseñar, crear y presentar una vestimenta que muestre de manera creativa un tema proporcionado al inicio de la prueba y que será el mismo para todos. Cada facultad estará representada por una pareja que debe desfilarse por la pasarela.

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de cinco (5) personas; tres (3) de ellos serán diseñadores y los otros dos (2) serán la pareja de modelos. Esta puede ser conformada por un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres, indistintamente, pero debe mostrar vestimentas que se complementen. Como modelos y como ayuda al equipo de diseñadores podrán participar alumnos, docentes, administrativos y/o autoridades de la facultad.



Sobre la competencia y su desarrollo

• Confección de la vestimenta

Los equipos se registrarán y recibirán el tema y condiciones para la confección de la vestimenta el día de entrega de carpetas a los delegados de la XXV Semana Universitaria. Se darán las condiciones para la elaboración de los atuendos.

• Presentación de la vestimenta

Durante el desfile, el discurso estará a cargo de uno (1) de los participantes del equipo, mientras que los modelos desfilan. El presentador debe describir los atuendos, peinados y accesorios; debe justificar los materiales utilizados y explicar brevemente la intencionalidad. No habrá opción de elegir una música de fondo especial para el desfile.

Cada facultad tiene un máximo de tres (3) minutos para el total de su presentación. No se permitirá realizar fuego abierto, o utilizar fuegos artificiales, instrumentos punzo-cortantes u otros que puedan representar daño inminente para los modelos y los espectadores.

Sobre los criterios de calificación

- Estética de la vestimenta (0 - 20 puntos)
- Relación entre diseño y tema (0 - 20 puntos)
- Creatividad en el cumplimiento de condiciones y elementos utilizados (0 - 20 puntos)
- Presentación del diseño (0 - 20 puntos)
- El performance de los modelos (0 - 20 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 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, 8:30 am. 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 del año representativo de la 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:

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

La evaluación del veedor será meramente a criterio del mismo, en caso requiera un apoyo solicitará 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 FULBITO DE MANO*

Sobre los competidores

Cada facultad puede presentar un (1) equipo de dos (2) participantes cada uno (1 titular y 1 suplente). Cada equipo puede estar conformado por un hombre y una mujer, dos mujeres o dos hombres, sin que ello influya en la calificación final.

Sobre la competencia y su desarrollo

La competencia se da en un Fulbito de Mano grande y de manera individual. El sistema de juego es por eliminación simple. El equipo que pierde queda automáticamente eliminado. Los jueces son las únicas personas que pueden estar dentro del perímetro definido para realizarse las acciones del juego.

Los jueces pueden mantener diálogos referentes al juego, consultas, observaciones, reclamos, exclusivamente con los jugadores. En situaciones donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

Durante la primera etapa, habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero.

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

Sobre el puntaje

Partido ganado: 5 puntos

Partido perdido: 0 puntos

Bono: el equipo campeón obtiene un bono de 10 puntos.

El equipo que pierde un partido queda automáticamente eliminado. El equipo ganador esperará su próximo turno.

Fin del juego: 5 minutos o 5 goles, lo que ocurra primero. Las decisiones del juez son inapelables.

La facultad que gana el reto recibirá 80 puntos en la tabla general y las facultades que hayan participado, 20 puntos. Las facultades que no participen recibirán 0 puntos.

RETO GASTRONÓMICO

Sobre la idea general del reto

Los participantes utilizarán todas sus capacidades para idear y cocinar un plato de fondo para dos (2) porciones, en un tiempo limitado y con ingredientes y tema proporcionado al inicio de la prueba y que será el mismo para todos.

Durante todo el reto, los participantes recibirán un gorro de chef así como un mandil y no podrán quitárselo en ningún momento hasta que finalice la prueba.

Los equipos deberán estar como máximo 15 minutos antes de la prueba en el primer piso del pabellón G para su inscripción. Una vez iniciada la prueba no se permitirá el ingreso de más equipos, por lo cual dicha facultad tendrá 0 puntos.

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de tres (3) participantes. Ellos se encargarán de completar sus recetas y de preparar el plato a presentar.

Sobre la competencia y su desarrollo

• Selección de ingredientes

Los participantes desarrollarán su creatividad durante la competencia elaborando un plato principal frío o caliente con los ingredientes que se les proporcionará en la “canasta abierta”, que contendrá productos elegidos por el Comité Organizador, y los insumos que consideren convenientes.

Los ingredientes serán:

- Un (1) insumo principal obligatorio: Papa nativa (lo provee el Comité).
- La “canasta abierta” que contiene: 1 atado pequeño de culantro, 2 unidades de ají amarillo, ajos pelados, 3 tomates italianos, 3 cebollas rojas, pasta de ají amarillo, 1 huevo, pasta de ají panka, sillao (100 ml),



vinagre blanco (100 ml), vino blanco (100 ml), vino tinto (100 ml), aceite vegetal (500 ml), harina sin preparar (100 gr), chicha de jora (100 ml), sal, pimienta blanca, pimienta negra, orégano, hojas de laurel.

• Preparación del plato

Los participantes trabajarán por turnos de 45 minutos en la sala de cocina del pabellón G asignados por sorteo. Se contará con la supervisión de un chef para controlar el uso de la cocina y sus implementos.

Todos los equipos contarán con los ingredientes indispensables: Papa nativa de uso obligatorio, y una “canasta abierta” que contiene: (por definir según el plato).

Los participantes podrán traer sólo 4 insumos principales “sin cocción o preparación previa” y sin estar mezclados, y pueden ser:

- Carne de res o cerdo; ave, pollo fresco; pescado, mariscos o crustáceos (solo puede ser, pulpo, langostinos, conchas o cangrejos)
- Frutas, verduras
- Lácteos, quesos
- Condimentos adicionales (cada condimento se considerará como unidad)

En todos los casos, las cantidades no deberán sobrepasar de un (1) kilo o un (1) litro.

Son ejemplos de set de ingredientes:

- Ejemplo 1 (1kg pechuga de pollo, 1 litro de leche fresca, 1kg de manzanas verdes, 1 apio),
- Ejemplo 2 (500gr filete de pescado blanco, 500gr limón ácido, 750 gr de camarones, 100gr de hojas lechuga criolla).

Todos los equipos contarán con los siguientes utensilios en la cocina: cacerolas grande, mediana y chica, sartenes de aluminio grande y chica, bowls grande, mediano y chico.

Los participantes podrán utilizar los siguientes equipos: horno combi, horno microondas, horno calentador, licuadora, salamandra, mandolina. Todos los demás utensilios que no se señalen en las listas deberán ser traídos por los participantes.



El Comité Organizador elaborará las canastas abiertas con insumos definidos iguales para todos y revisará que las estaciones de cocina estén igualmente implementadas con los elementos básicos que requieren las facultades.

• **Presentación del plato**

Los organizadores proveerán platos redondos de 30 cm de diámetro para realizar la presentación. Los participantes servirán una porción y mostrarán la preparación restante, la cual debe ser suficiente al menos para otra porción igual a la servida.

Como parte de la presentación el equipo deberá explicar el nombre del plato, sus ingredientes y las propiedades del mismo.

Al momento de la presentación del plato, la estación donde trabajaron deberá estar limpia, de no ser así podrían perder puntos en la calificación.

Sobre los criterios de calificación

- Sabor (0 - 20 puntos)
- Presentación del plato: Nombre y sustentación del plato (0 - 20 puntos)
- Creatividad en el cumplimiento de condiciones (0 - 20 puntos)
- Uso de recursos (tamaño de las raciones) (0 -20 puntos)
- Limpieza del lugar utilizado (0 - 20 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.

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 en el fin de ayudar a la Organización Siloé, todos los miembros de cada facultad deberán recolectar durante la XXV Semana Universitaria la mayor cantidad de unidades a donar.

La organización Siloé brinda un servicio solidario que vela por la salud integral (emocional, espiritual y económica) de los pacientes pediátricos del Hospital del Niño a través de visitas los días domingo desde hace 30 años.

Debido a su historia, el Hospital del Niño alberga a pacientes de diversas partes del Perú. Tales pacientes enfrentan una situación difícil y momentos de inseguridad, no solo por las carencias de salud y recursos básicos, sino también por carencias de amor y afecto.

De acuerdo a estas necesidades, la organización nos ha solicitado colaborar con la donación de artículos de cuidado y limpieza para los pacientes pediátricos.

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

- Cada 24 unidades de toallitas húmedas se considerarán 1 unidad.
- Cada 4 pañales de bebé (entre las tallas RN, P, M y G) se considerarán a 1 unidad.
- Cada 3 pañales de bebé (entre las tallas XG, XXG y XXXG) se considerarán 1 unidad.
- Cada 48ml de shampoo de bebe se considerarán 1 unidad.
- Cada 1 jabón de glicerina (no menos de 100g) se considerará 1 unidad.

Se debe especificar en el empaque o envase que el producto es para bebé.

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 marzo de 2020.

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de cuatro (4) participantes, quiénes 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, docentes, administrativos y autoridades.

Sobre la competencia y su desarrollo

Se recibirá y registrará cada donación (número de pañales, número de toallitas y número de mililitros de shampoo y jabón) en el horario de 9:00 am a 4:00 pm entre el lunes 16 y el jueves 19 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 20 de setiembre se hará el conteo final para determinar el orden de puestos según la mayor cantidad de unidades.

Se realizará la sumatoria de unidades según las equivalencias establecidas para obtener el puntaje final por facultad. Serán considerados los 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 JENGA GIGANTE*

Sobre la idea general del reto

Los participantes demostrarán su estrategia, habilidad y destreza para retirar los bloques de una torre y colocarlos en la parte superior evitando que esta se caiga.

Sobre los participantes

Cada facultad estará formada por dos (2) participantes por equipo que



deberán estar previamente inscritos. Los equipos deberán contar, por lo menos, con uno (1) de sus participantes para iniciar el juego.

Sobre la competencia y su desarrollo

El juego cuenta con cincuenta y cuatro (54) bloques de madera que se ubican en forma cruzada por niveles de tres bloques por piso formando una torre de dieciocho (18) niveles de altura. En su turno, cada participante deberá retirar un bloque de cualquiera de los niveles y colocarlo de forma ordenada en la parte superior de la torre utilizando solo las manos y procurando que no se caiga la torre. Cada participante tiene 45 segundos para hacer su jugada. EL turno de cada uno comienza inmediatamente después que el participante del equipo contrario termina su jugada. De pasar 45 segundos sin haber realizado ninguna jugada, el equipo pierde el partido. El tiempo será medido por un reloj oficial provisto por los organizadores.

Es importante considerar que los participantes:

- No pueden coger los bloques de los tres últimos pisos completos.
- Pueden tocar los bloques para ver cuán flojos están, pero si no los seleccionan deben dejarlos en su lugar.
- No pueden apilar una nueva capa por encima sin completar la capa anterior de cinco piezas.

El proceso es de eliminación simple. Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero.

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

Sobre los criterios de calificación

Partido ganado: 5 puntos

Partido perdido: 0 puntos

El puntaje obtenido en este deporte determinará un orden de puestos. La facultad que gana el reto recibirá 80 puntos en la tabla general y las facultades que hayan participado, 20 puntos. Las facultades que no participen recibirán 0 puntos.

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 XXV 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) participantes, 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 calificando los posts de su facultad.

Sobre la competencia y su desarrollo

- Se creará un solo perfil de Facebook y Workplace por facultad.
- Se deberán presentar las Fichas de Inscripción de este reto máximo hasta el 6 de setiembre, de lo contrario, se les otorgará instantáneamente el acceso a los 4 delegados de Facultad (posterior a ello, no habrá cambios).
- Se darán los accesos a cada integrante del equipo el día martes 10 de setiembre, luego de que entreguen sus correos (con el que están registrados en Facebook) y una captura de pantalla de sus perfiles en Facebook mediante la ficha de inscripción.
- El contenido será evaluado desde el viernes 13 hasta el viernes 20 de setiembre.
- Todo contenido deberá incluir el hashtag: #SemanaUniversitariaUPC, #UPC25 #25SemanaUniversitariaUPC.
- Pueden crear una cuenta de Instagram de manera opcional. Se tomará en cuenta para la evaluación solo las fotos/videos compartidos en la página de Facebook.
- 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 retirados.
- La foto de portada puede ser cambiada por otra imagen que los participantes creen más conveniente, pero la foto de perfil debe mantenerse, 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, Instagram etc.) (0 - 15 puntos)
- Nivel de interacción con la comunidad Facebook y Workplace (0 - 15 puntos)
- Cantidad de tareas cumplidas y creatividad empleada (0 - 20 puntos)
- Bonus: Cantidad de nuevos seguidores en Workplace (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 20 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.

RETO RALLY UPC*

Sobre la idea general del reto

Las facultades participantes tendrán cuatro (04) oportunidades para ganar un puntaje diferencial en la XXV Semana Universitaria a través de pequeños juegos en todos los campus.

SI LA SABES, ¡CANTA!*

Sobre los participantes

Cada facultad debe inscribir a dos (2) participantes. Estos pueden ser un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres, indistintamente. Se pondrá a prueba su conocimiento y oído musical. Los participantes tendrán hasta las 9:00 am para presentarse en la mesa de inscripción.

Sobre la competencia y su desarrollo

Se dividirá a las trece (13) facultades en cuatro (4) series. De cada una



de estas se tendrá un ganador que irá a la final. Antes de cada ronda de juego se pondrá una pista musical con la intención de que los participantes reconozcan la canción. Una vez que el participante recuerde la canción, se dejará caer por el inflable y tendrá que tocar la campana para dar fe que conoce la canción. Luego de ello tendrá que cantar por lo menos 15 segundos de la canción elegida obteniendo así un punto; de no saber la canción se dará turno al siguiente equipo, siempre y cuando este haya tocado a su vez la campana.

El espacio en el que se desarrollará la competencia contará con un inflable, un participante de cada facultad se pondrá en la línea de salida, una vez la canción empiece a sonar (si el participante sale antes que suene la canción tendrá una penalidad de 5 segundos), los participantes tendrán que subir al inflable, para luego deslizarse, correr y tocar la campana. El primer participante en tocar la campana cantará la canción de fondo, si la letra es correcta y avalada por los jurados, es punto para la facultad, caso contrario se dará chance a la siguiente facultad que llegó en segundo lugar y tocó la campana.

Todos los participantes deberán tocar la campana al llegar a la meta, en caso no toquen la campana y tengan chance de ganar ese punto no podrán hacerlo y el punto no se dará a nadie.

Una vez los participantes empiecen a cantar, las barras y/o acompañantes deberán respetar el turno de las otras facultades. Asimismo, no pueden ayudar a los participantes en caso estos no recuerden la letra de la canción. En caso suceda lo mencionado, se le amonestará a la facultad y perderán ese punto, y en caso la barra haciendo bulla sea de otra facultad, se sancionará a dicha facultad.

El Jurado contará con las letras de las canciones elegidas, su veredicto es inapelable a su criterio, no hay derecho a reclamo en cuanto a algún error que detecte el Jurado al cantar dicha canción.

El equipo ganador será la facultad que consiga obtener los 5 primeros puntos de su serie.

Importante

Los participantes deberán usar el polo de su facultad, caso contrario



no podrán participar.

Los participantes deberán rotar, un mismo participante no puede hacer dos rondas consecutivas, en caso se detecte esto, se procederá a dar punto al rival contrario, siempre y cuando sepan la canción.

En caso exista alguna conducta innadecuada, se evaluará la sanción por el Jurado y Comité organizador de la XXV Semana Universitaria. Las sanciones podrán ser: Sanción de 5 segundos, punto para el equipo contrario e inclusive descalificación del concurso.

Sobre los criterios de calificación

La facultad que consiga ganar la final obtendrá ochenta (80) puntos de puntaje en el reto a colocar en la tabla de puntajes, y las facultades que hayan participado veinte (20) puntos. Las facultades que no participen recibirán cero (0) puntos.

BATALLA DE FUERZA*

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de seis (6) participantes; este debe ser conformada por tres (3) hombres y tres (3) mujeres.

Todos deben estar vestidos con el polo de la Facultad de este año. Si la Facultad no presenta el equipo completo, no podrá participar.

Sobre la competencia y su desarrollo

- El sistema de juego es por eliminación simple.
- La sog a es marcada con una línea central o pañuelo y dos marcas a tres metros de cada lado del centro de la línea.
- El equipo comienza con la línea central o pañuelo directamente sobre una línea marcada en el piso, y una vez comenzado la batalla, intentan jalar al otro equipo hasta que la línea central o pañuelo cruce la línea del equipo oponente, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la sog a).
- El equipo que suelte la sog a en su totalidad queda descalificado.

Sobre el puntaje

La facultad que consiga ganar la final obtendrá ochenta (80) puntos que se

incluirán en la tabla de puntaje, y las facultades que hayan participado veinte (20) puntos. Las facultades que no participen recibirán cero (0) puntos.

¡A TU COMPÁS! *

Sobre los participantes

Los equipos están compuestos por trece (13) personas: 12 jaladores y un recolector.

Se podrá reemplazar al recolector solo una vez y en cualquier momento del juego. Para ello, el recolector deberá salir del círculo del juego para que su compañero ingrese.

Los participantes deberán usar ropa y zapatillas deportivas y los implementos de seguridad (guantes y casco para el recolector) que se les brindará. No se permite chimpunes, collares, lentes, anillos, relojes y ningún objeto punzo cortante. Además no deben contar con lesiones previas o enfermedades que pudieran ponerlos en riesgos o impedir el correcto desempeño del juego.

Sobre la competencia y su desarrollo

Para esta competencia las 13 facultades serán divididas en series. Se tomará el tiempo de cada facultad.

Antes de iniciar el juego se les otorgará 5 minutos de planificación, que empezarán a correr al primer silbato. En estos minutos deberán escoger al recolector y la división del resto de participantes entre las 4 sogas que sostienen al compás. Al sonar el segundo silbato, los participantes deberán tomar la posición planificada y una vez que todos estén acomodados se realizará la cuenta regresiva y sonará el tercer silbato que indicará el inicio del juego. A partir de este momento tendrán 15 minutos máximo para desarrollar el juego.

El recolector posicionado en el compás, sostenido por los demás participantes, deberá recoger una por una las piezas del rompecabezas del logo de Semana Universitaria, que se encontrarán esparcidas dentro del círculo de juego, y colocarlas en la caja indicada junto a él/ella. Una



vez recogidas todas las piezas el recolector deberá llevarlas a la mesa correspondiente, armar el rompecabezas lo más rápido posible y tocar la campana. El tiempo de cada facultad se medirá al tocar la campana y ganará la facultad que lo realice en el menor tiempo.

Consideraciones para el recolector, de lo contrario el equipo será eliminado:

- Si se cae o toca el piso con los pies.
- El armado del rompecabezas deberá ser realizado unicamente por el recolector o el suplente, pero no al mismo tiempo.
- No se deberán quitar el casco ni los guantes mientras se encuentre dentro del círculo de juego. Sin embargo, podrá quitárselos para el armado del rompecabezas.
- Solo el recolector que arme el rompecabezas deberá tocar la campana.

Consideraciones para los jaladores, de lo contrario el equipo será eliminado:

- Deberán usar en todo momento los guantes.
- No podrán ingresar al círculo de juego, se deben mantener en todo momento fuera de este, sujetando la soga.
- No deberán acercarse, ni acercar las piezas del rompecabezas al recolector.
- Podrán dirigir al recolector en el armado del rompecabezas, pero no deberán tocar las piezas.

Sobre los criterios de calificación

La facultad que consiga ganar la final obtendrá ochenta (80) puntos que se incluirán en la tabla de puntaje, y las facultades que hayan participado veinte (20) puntos. Las facultades que no participen recibirán cero (0) puntos.

MICHI GIGANTE*

Sobre los participantes

Cada facultad debe inscribir a un equipo de tres (3) participantes. Si la facultad no presenta el equipo completo, no podrá participar.

Sobre la competencia y su desarrollo

El proceso es de eliminación simple. Durante la primera etapa habrá un equipo que clasifique como mejor perdedor y jugará en la segunda etapa con el décimo tercero.

A los equipos se les asignará un color de pesitas y los participantes saldrán uno por uno desde la línea de partida llevando las pesitas al tablero delimitado. Los participantes podrán mover las pesitas del equipo contrario hasta que uno logre posicionar tres en línea.

Sobre los criterios de calificación

La facultad que consiga ganar la final obtendrá ochenta (80) puntos que se incluirán en la tabla de puntaje, y las facultades que hayan participado veinte (20) puntos. Las facultades que no participen recibirán cero (0) puntos.





25 AÑOS
UPC
exígete, innova