



XXIV



SEMANA UNIVERSITARIA

DEL 17 AL 21 DE SETIEMBRE

**BASES DE LA
COMPETENCIA
INTERFACULTADES**

XXIV SEMANA UNIVERSITARIA

Del 17 al 21 de setiembre de 2018

**BASES DE LA COMPETENCIA
INTERFACULTADES**

ÍNDICE

ÍNDICE	5
CONDICIONES GENERALES	6
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
BASES DE DEPORTES	14
Reglas generales	14
Ajedrez	15
Atletismo Damas/ Atletismo Varones	16
Básquet Damas /Básquet Varones	17
Desafío Crossfit	18
Escalada*	19
Fútbol Varones	19
Futsal Damas / Futsal Varones	21
Karate**	23
Natación Damas / Natación Varones	23
Taekwondo**	24
Tenis de Mesa Damas / Tenis de Mesa Varones	24
Vóley Damas / Vóley Varones	26
Wushu (Kung Fu)**	27
BASES DE RETOS	28
Bailetón	28
Desfile de Facultades***	29
Impro Reto	30
Reto Creativo	31
Reto de Moda	32
Reto Extraño	33
Reto Fulbito de Mano*	34
Reto Gastronómico	35
Reto Humanitario	38
Reto Jenga*	39
Reto Periodístico	40
Reto Rally UPC*	42
Si la sabes, ¡Canta!	42
Menú UPC	42
Circuito UPC	43
Funball	43





CONDICIONES GENERALES

OBJETIVOS

Los objetivos de la XXIV 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 2018

Miércoles 30 de mayo

Hora: 4:00 pm

Lugar: www.upc.edu.pe/vida-universitaria/semana-universitaria

Primera reunión de Coordinación

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

Viernes 1ro de junio

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula A-301, Campus San Isidro

Segunda reunión de Delegados de Facultad

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

Viernes 22 de junio

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula E-205, Campus Villa

Recepción de Fichas de Inscripción

Recepción de las fichas correctamente llenadas por los Delegados de Facultad

Del 22 junio al 22 de agosto

Hora: 9:00 am a 1:00 pm y de 3:00 pm a 5:30 pm

Lugar: Oficinas de Servicios Universitarios

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 Delegados de Facultad

- Resolución de consultas sobre las bases

Viernes 20 de julio

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula C-307, Campus San Miguel

Cuarta reunión de Delegados de Facultad

- Recepción de carpetas
- Sorteo de llaves para actividades (Deportes y Retos)

Viernes 24 de agosto

Hora: 1:00 pm

Lugar: Aula D-28, Campus Monterrico

Inauguración de la XXIV Semana Universitaria

Viernes 14 de setiembre

Hora: 1:00 pm

Lugar: La Rotonda, Campus San Miguel

XXIV Semana Universitaria

Del lunes 17 al viernes 21 de setiembre

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

Cierre de la XXIV Semana Universitaria

Viernes 21 de setiembre

Hora: 1:00 pm

Lugar: Losas deportivas, Campus Villa





PROGRAMA

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

	CAMPUS MONTERRICO		EL BREAK/ ÁLAMOS		CAMPUS VILLA		CAMPUS SAN ISIDRO		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 2018-2 en que se realiza la XXIV Semana Universitaria y aquellos que tengan reserva de matrícula. 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 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 XXIV 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 XXIV 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 Crossfit	Tenis de Mesa Varones
Escalada*	Vóley Damas
Fútbol Varones	Vóley Varones
Futsal Damas	Wushu (Kung Fu)**
Futsal Varones	

*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*
 Reto Periodístico
 Reto Rally UPC (Si la sabes ¡Canta!, Menú UPC, Circuito UPC, Funball)*

*Retos con puntajes diferenciados

Una vez asignado el puntaje correspondiente a cada una de las actividades de la XXIV 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 y el Reto Jenga, 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 XXIV Semana Universitaria.





BASES DE DEPORTES

REGLAS GENERALES

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 Crossfit, 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 Delegados de Facultad y se hará en base a las facultades en competencia.

15 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 podrá presentar desde 15 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 (incluir nuevos jugadores) se podrá realizar hasta antes de finalizada la competencia, salvo en Wushu, Taekwondo, Karate, Tenis de Mesa, Crossfit, 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 XXIV, ropa deportiva (buzo, leggings, 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 numeración 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.

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. Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con tres (3) jugadores para iniciar el match, cumpliendo el mínimo de al menos una dama o un varón.

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. La mala conformación de los representantes en los encuentros serán penalizados 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
- 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 punto
- Match perdido: 0 puntos

ATLETISMO DAMAS/ ATLETISMO VARONES

Sobre los participantes

Los equipos de cada categoría, Damas y Varones, estarán conformados por mínimo cuatro (4) y máximo diez (10) participantes, de los cuales dos (2) pueden ser suplentes. Cada facultad podrá inscribir a dos (2) participantes por prueba y cada participante podrá competir en una (1) sola prueba.

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.

Se realizarán dos (2) series para cada prueba de acuerdo a las facultades inscritas, **excepto en la prueba de 110 metros con vallas que será directo final**. Todas las pruebas son finales por tiempo. En caso solo haya una serie, esta será denominada como final.

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.

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.

DESAFÍO CROSSFIT

Sobre los participantes

Los equipos, estarán conformados por cinco (5) titulares. Si el equipo no presenta el equipo completo, será inmediatamente descalificado.

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 se dividirá en dos series la primera de 7 equipos y la segunda de 6 equipos, según sorteo.

Los competidores deben demostrar respeto dentro y fuera del escenario de la competencia.

En caso, que el participante realice mal el circuito, deberá iniciar el tramo del circuito que él mismo inició.

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

La puntuación general se realizará de acuerdo al tiempo de llegada, siendo el primer puesto el que realice todo el recorrido del circuito en el menor tiempo posible.

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 resistencia y velocidad. El muro de escalada estará dividido en sectores y a cada sector se le otorga un puntaje. Gana la facultad que tiene mayor puntaje acumulado entre sus miembros (el que llega más lejos en una travesía horizontal).

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

En caso de haber empates se define por el tiempo más rápido.

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 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, se darán cuando el balón esté detenido y habrá reingreso. 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 chimpunes o zapatillas con coquitos. No se podrá jugar con toperoles de aluminio por requerimientos de uso de la cancha de grass sintético.

Los goles serán válidos desde cualquier parte del campo. Se considera gol de tiro de esquina. El arquero no podrá recibir con la mano un pase de un jugador de su mismo equipo. Se considerarán tiros de esquina dados por el arquero. Los autogoles valdrán de cualquier parte del campo. 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.

Sobre el puntaje

Partido ganado: 5 Puntos

Partido perdido: 0 Puntos

Las diferencias entre este puntaje las determinan los goles.

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.

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 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 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.

Sobre el puntaje

Partido ganado: 5 Puntos

Partido perdido: 0 Puntos

Las diferencias entre este puntaje las determinan los goles.

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.

KARATE**

Sobre los participantes

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

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 nueve (9) titulares y un (1) suplente. 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.

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
- Postas 4X50 metros, Mixto (2 damas y 2 varones)





Se realizarán dos (2) series para cada prueba de acuerdo a las carreras inscritas. Todas las pruebas son finales por tiempo. En caso solo haya una serie, esta será denominada como final.

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: una (1) dama y un (1) varón.

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.

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 “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. 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. 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 está formado por un número ilimitado de 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 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.

Sobre el puntaje

Partido ganado: 5 Puntos

Partido perdido: 0 Puntos

Las diferencias entre este puntaje las determinan la diferencia de sets ganados y la diferencia de 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.

WUSHU (Kung Fu)**

Sobre los participantes





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

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. 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 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 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 se obtendrá por sorteo y será igual para todos.

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 19 de setiembre a las 5:30 pm en las oficinas de Servicios Universitarios de cualquiera de los 4 campus. De no usar pista, la facultad deberá confirmarlo por correo hasta el miércoles 19 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 XXIV Semana Universitaria.

IMPRO RETO

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.

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 a inicios de la XXIV Semana Universitaria (el día de entrega de carpetas de delegados). 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 miembros 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 los participantes

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.

Sobre la competencia y su desarrollo

Los participantes inscritos recibirán una lista de cincuenta (50) pedidos y acertijos extraños y tendrán un lapso de tiempo para conseguir la mayor cantidad de pedidos de la lista y resolver los acertijos, de la manera más exacta posible.

Cada facultad tendrá asignada un veedor en una estación que funcionará como punto de acopio de sus pedidos en cada una de las facultades. El





veedor evalúa en cumplimiento de cada pedido en el momento en que este es presentado en la estación. De haber alguna duda sobre el cumplimiento del pedido, un Jurado presente lo resolverá.

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).

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, etc. 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.

Sobre los participantes

Cada facultad puede inscribir a un equipo de tres (3) personas. 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: Mote (lo provee el Comité)

La “canasta abierta” de insumos básicos (que elige el Comité)

Cuatro (4) insumos libres de acompañamiento (que eligen y proveen los concursantes)

Los participantes dispondrán de la canasta al dirigirse a la estación de trabajo asignada. La preparación deberá llevar en forma obligatoria el insumo principal (mote) rigiéndose por la estructura estándar de un plato principal.

Preparación del plato

Los participantes trabajarán por turnos de 60 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: mote pre-cocido en agua (500gr) de uso obligatorio, y una “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 (100gr), chicha de jora (100 ml), sal, pimienta blanca, pimienta negra, orégano, hojas de laurel.

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 Asociación de las Bienaventuranzas, todos los miembros de cada facultad deberán recolectar durante la XXIV Semana Universitaria la mayor cantidad de objetos a donar según dos categorías. La Asociación de las Bienaventuranzas tiene como misión brindar albergue, atención y desarrollo integral, así como cubrir las necesidades materiales, educativas, médicas, afectivas y espirituales a todos los albergados, sean estos niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos, que se encuentren sanos o con alguna discapacidad, necesidad especial de educación o enfermedad o se encuentren en situación de pobreza y pobreza extrema, abandono y/o sufran de discriminación, violencia y exclusión social. Actualmente, hay 137 niños, niñas, adolescentes, adultos y ancianos en tres casas, dos en Lima y una en Cusco. La población del albergue en un 97% tiene habilidades diferentes, enfermedades psiquiátricas y/o enfermedades físicas que los mantienen postrados en cama; algunas son enfermedades terminales. Todos ellos declarados en abandono o en proceso de investigación tutelar.

Las categorías, que se medirán por cantidad de canastas y kits, son:

Categoría 1: Canastas de alimentos no perecibles

Canasta 1

2 Kg de arroz
1 Kg de fideos
1 Kg de azúcar
1 litro de aceite
1 lata de leche evaporada de 400 gr

Canasta 2

2 Kg de menestra
2 latas de atún de más de 150 gr
1 lata de leche evaporada de 400 gr
1 Kg de azúcar

Categoría 2: Canastas de limpieza

Limpieza personal

2 pasta dental de más de 90 gr
1 cepillo dental
1 champú de más de 300 ml
1 jabón de tocador de más de 90 gr
1 máquina de afeitar

Limpieza general

1 Bolsa de detergente de 1 kilo
2 jabón para lavar ropa de más de 210 gr
1 lavavajillas en pote de más de 180 gr
1 lejía en botella de 1/2 litro

Atención:

Por seguridad de los beneficiarios, sólo se recibirán artículos nuevos y sellados. En el caso de los alimentos, sólo se recibirán aquellos productos que tengan fecha de vencimiento o caducidad mayor a seis (6) meses posterior al día de la entrega.

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 pesará cada entrega diaria en el horario de 9:00 am a 4:00 pm entre el lunes 17 y el jueves 20 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 en cada canasta o kit.

Sobre los criterios de la calificación

El viernes 21 de setiembre se hará el conteo final para determinar el orden de puestos según la mayor cantidad de canasta y kits acumulados por categoría.

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*

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

Sobre la competencia y su desarrollo

El juego cuenta con cincuenta y cuatro (54) bloques de madera que se





ubicar en forma cruzada por niveles de tres bloques por piso formando una torre de dieciocho (18) niveles de altura. En su turno, cada jugador 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 jugador 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 jugadores:

- 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 XXIV 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 calificando los posts de su facultad.

Sobre la competencia y su desarrollo

Se creará un solo perfil de Facebook y Workplace por facultad y se darán los accesos a cada integrante del equipo luego de que entreguen sus correos (con el que están registrados en Facebook) mediante la ficha de inscripción. Todo contenido deberá incluir el hashtag #Semana UniversitariaUPC y será evaluado desde el **miércoles 12 hasta el viernes 21 de setiembre**. Además, opcionalmente pueden crear una cuenta de Instagram, donde todas las fotos deben estar compartidas en la página de Facebook de su facultad y ello se evaluará como parte del contenido.

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 de portada puede ser cambiada por otra imagen que los participantes crean 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 - 20 puntos)
- Cantidad y calidad de los contenidos (0 - 20 puntos)
- Empleo de diversos recursos web (hashtags, enlaces, audios, fotos, transmisiones en vivo, entrevistas, Instagram etc.) (0 - 20 puntos)
- Nivel de interacción con el resto de la facultad (0 - 20 puntos)
- Cantidad de tareas cumplidas y creatividad empleada (0 - 20 puntos)

Bonus: Cantidad de nuevos seguidores en Workplace en proporción a su facultad (0 - 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 21 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 oportunidades para ganar un puntaje diferencial en la XXIV 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.

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 alumno recuerde la canción, se dejará caer por el inflable y tendrá que tocar la campana para dar fe de que conoce la canción. Luego de ello tendrá que cantar por lo menos 20 segundos de la canción elegida obteniendo así un punto; de no saber la canción se pasará a otra ronda.

El espacio que usarán los participantes para la competencia, es un inflable de gran tamaño (4 secciones) que les permitirá resbalar y poder llegar a la meta. Es muy importante saber que para su cuidado los participantes deben de llevar un polo manga larga debajo del polo de la facultad. El equipo ganador será la facultad que consiga obtener los 3 primeros puntos de su serie.

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.

MENÚ UPC*

Sobre los participantes

Cada facultad debe inscribir a un (1) representante para este juego.

Sobre la competencia y su desarrollo

Los participantes recibirán tres (3) bandejas de comida y cada una de estas tendrá un plato de fondo perteneciente a cada uno de los Menús que se ofrecen en las cafeterías de la UPC: Académico, Ejecutivo y Vegetariano. Los participantes podrán tomar toda el agua que deseen. La facultad que consiga acabar los Menús UPC en el menor tiempo (evidenciando los platos vacíos), será la ganadora.

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.

En todos los retos, 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

CIRCUITO UPC**

Sobre los participantes

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

Sobre la competencia y su desarrollo

Se dividirá a las trece (13) facultades en tres (3) series. La facultad que realice este circuito en el menor tiempo posible en su serie será la ganadora y pasará a la final.

Los participantes saldrán uno por uno desde la línea de partida realizando la actividad que indique el circuito. El siguiente participante podrá salir después de que el anterior llegue a la meta y diga PRESENTE. En caso de que el participante realice mal el circuito o invada el carril, deberá iniciar el circuito que él mismo inició.

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.

FUNBALL**

Sobre los participantes

Los equipos están compuestos por ocho (8) personas: cinco (5) titulares y tres (3) suplentes. El mínimo para empezar es cuatro (4) jugadores en la cancha.

Las sustituciones pueden ocurrir en cualquier momento del juego. Para ello, el participante debe salir de la cancha para que su compañero ingrese a la burbuja. Solo podrá ingresar por el lado de su equipo.

Los participantes deben usar ropa y zapatillas deportivas. No se permite chimpunes, collares, lentes, gorras, 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.

Atención: Por seguridad, solo podrán participar estudiantes de hasta 90 kg y hasta 1.90 de alto.

Sobre la competencia y su desarrollo

Kick-Off: La pelota se colocará en el centro del campo y los equipos se alinearán a lo largo de la línea de gol. No habrá arqueros en el juego. Cuando suene el silbato, los equipos pueden correr hacia la pelota para lograr realizar un gol. Luego de ello, el juego se reanudará cuando todos los jugadores se encuentren en la línea del arco.

Se penalizará si los participantes están jugando de una manera excesivamente agresiva o incumpla las reglas. Asimismo, si levantan la burbuja por encima de la cintura.

Cada partido tiene una duración de quince (15) minutos. En caso de un empate, se realizará un enfrentamiento de uno contra uno. El primer jugador que saque a su contrincante del círculo gana los puntos. La decisión del árbitro es final, sin excepciones. Una tarjeta amarilla es una advertencia. La segunda advertencia dará como resultado una tarjeta roja y la expulsión del juego.

Sobre los criterios de calificación

La facultad que consiga ganar la final obtendrá ochenta (80) puntos a colocar en la tabla de puntajes.





