

La Universidad Tecnológica de Chihuahua en el marco de la 3er feria del egresado 2020 convocan a alumnos y egresados de la UTCH a participar en el concurso:

“RECUERDA Y GANA”

BASES:

1.- PARTICIPANTES:

1.1 Podrán participar todos los alumnos y egresados de la Universidad Tecnológica de Chihuahua que se ajusten a la presente convocatoria.

1.- ETAPAS Y FECHAS:

ETAPA	FECHA	PARTICIPANTES
Difusión de Convocatoria	Del 12 al 30 de octubre 2020	UTCH Vinculación / UTCH Extensión universitaria, Redes sociales de la universidad
Inscripciones	Del 12 al 30 de octubre 2020	No hay limite de participantes por carrera, ya que es un reto en línea.
Competencias	Miércoles 11 de noviembre 2020	Participantes deberán conectarse a la videoconferencia donde se llevará a cabo el concurso.
Premiación	Viernes 13 de noviembre 2020	Los tres primeros lugares se llevarán premios en efectivo y el resto de los participantes souvenirs

3.- SEDES, INSTALACIONES:

Se llevarán a cabo de manera virtual por medio de la plataforma teams o zoom por lo que los participantes y los involucrados deberán contar con internet y computadora o celular para conectarse. Se les hará llegar a todos los participantes la liga de acceso.

4.- CATEGORÍAS, MODALIDADES Y RAMAS:

Cada usuario podrá participar en las dos ramas convocadas.

Modalidad	Categoría	Rama
Individual	Libre	General

Podrán inscribirse egresados o alumnos de cualquiera de las carreras de la universidad, dependiendo del número de inscritos se les dará preferencia a los egresados.

5.- INSCRIPCIONES:

5.1 Cada participante deberá llenar la cedula de inscripción a la competencia con sus datos personales

6.- REQUISITOS:

6.1 De los participantes.

- ❖ Estar inscritos o ser egresado de la UTCH.
- ❖ Haber llenado la cédula de inscripción.
- ❖ Dar consentimiento en la cédula de inscripción para poder hacer uso del material en video para promoción y difusión del evento sin fines de lucro.
- ❖ Contar con internet

Contar con celular, Tablet o computadora para conectarse a la videoconferencia donde se llevará a cabo el concurso.

7.- ACTIVIDADES:

7.1 Se conectarán los participantes, un docente representante de cada una de las carreras de la universidad, y los organizadores a la liga que se les proporcionará una vez que hayan realizado su inscripción al concurso.

7.2 Los organizadores serán los encargados de dar a conocer las reglas del juego antes de empezar, así como de llevar el conteo de los puntos generados por cada uno de los participantes y estarlos dando a conocer.

7.3 Se harán preguntas de **cultura general (por los organizadores)** y relacionadas a **la carrera del participante (por el docente representante)**, el participante **no podrá contestar más de 2 veces seguidas preguntas de la misma sección** ejemplo; si el participante contesta 2 preguntas de cultura general en la siguiente ronda deberá contestar sobre su carrera forzosamente y viceversa.

7.4 Las preguntas de la carrera sin opciones contarán **2.5 puntos** si el participante pide que se le den opciones de respuesta contará **2 puntos**, así mismo, las preguntas de cultura general sin opciones de respuesta contarán **1.5 puntos** y si el participante solicita se le den opciones de respuesta contará **1 punto**.

7.5 En total cada participante tendrá **10 rondas de preguntas** en las que irá juntando puntos dependiendo de la sección que escoja y ganará el participante que junte más puntos.

7.6 En caso de existir un empate por el 1er, 2do o 3er lugar se realizarán nuevas rondas entre los participantes que disputan el lugar hasta sacar a los 3 primeros lugares.

7.7 El número de preguntas realizadas a cada participante puede variar dependiendo del número de participantes inscritos a la presente convocatoria.

7.8 Se contará con una persona específicamente para la toma del tiempo de respuestas, el participante tendrá como máximo 15 segundos para responder.

7.9 Se contará con una persona para llevar el conteo de los puntos generados por los participantes, mismos que se irán mostrando después de cada respuesta.

8.- REGLAMENTO:

- ❖ Cada usuario deberá llenar su cédula de inscripción
- ❖ Cada usuario deberá estar conectado 5 minutos antes de la hora citada.
- ❖ Si el participante utiliza un mal vocabulario durante el concurso será automáticamente descalificado
- ❖ Todos los participantes deberán tener encendidas sus cámaras de video y los micrófonos apagados, el micrófono sera encendido hasta que el organizador se lo solicite cuando sea su turno durante la roda de preguntas.
- ❖ Se tomará por respuesta la primera palabra/frase mencionada por el participante.(no se puede retractar)
- ❖ El tiempo máximo de espera por una respuesta es de 15 segundos, si el participante no responde en este tiempo se tomará como respuesta nula por lo que no generará ningún punto.

9.- PREMIACIÓN

Categoría / Premiación	1ro	2do	3ro
Libre	\$1,000	\$700	\$500

10.- TRANSITORIOS:

10.1 Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador y los representantes de cada carrera.

10.2 Esta Convocatoria es un instrumento de trabajo en permanente perfeccionamiento que podrá sufrir modificaciones o adecuaciones, mismas que en caso de ser necesario serán publicadas en las redes sociales o medios utilizados para la difusión del evento.

10.3 La decisión de los jueces será inapelable.