

Anexos técnicos de deportes (2019-2020)



1. Del Reglamento ■

Se aplicarán las leyes y reglamentos vigentes de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez por sus siglas en francés) con las excepciones estipuladas en este anexo técnico de ajedrez del COTENDCUT.

2. De los Participantes ■

Podrán participar todos los competidores que sean registrados por las instituciones y que sean elegibles de acuerdo a lo estipulado en el Manual Operativo del COTENDCUT.



UTL Universidad Tecnológica de León
Ser, saber, hacer

3. De las Inscripciones ■

Cada institución deberá hacer oportunamente las inscripciones de acuerdo con las fechas y en los formatos técnicos estipulados por el Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas.

4. Del Número de Jugadores ■

El mínimo de alumnos para inscribir un equipo será de 2 jugadores y el máximo será de 4 jugadores. Los equipos se integrarán por tres ajedrecistas titulares y un suplente. En la categoría individual femenino podrá inscribir de 1 a 2 participantes. En la categoría individual inclusión podrá inscribir de 1 a 3 participantes.

Clasificados, intermedios y novatos:

Categoría	Características	Titular	Suplentes
Clasificados varonil	Equipos formados por ajedrecistas con rating o sin rating.	3	1
Novatos varonil	Equipos formados por ajedrecistas sin rating.	3	3
Femenil libre	Libre	3	1

Individual: femenino e inclusión.

Categoría	Características	Participantes máxima
Femenil	Ajedrecistas femeniles con rating o sin rating.	2
Inclusión	Ajedrecistas con rating o sin rating que cumplan con los criterios de ceguera o visión y participantes convencionales sin ceguera o problemas de visión que cumplan con los criterios de participación en esta categoría (jugaran con antifaz de competencia de ceguera). Los participantes en esta categoría podrán tener cualquier edad.	3

Los participantes en la categoría inclusión deberán contar en todo momento con 1 persona de apoyo por cada representante, misma que deberá conocer y aplicar el sistema Braille.

6. Del Material Oficial ■

Todo el material oficial será aportado por la universidad sede del evento nacional. Los juegos de ajedrez, juegos de ajedrez Braille, relojes de ajedrez, relojes de ajedrez Braille deberán ser oficiales de la FIDE. Los participantes de la categoría inclusión deberán traer su propio juego y reloj de ajedrez Braille.

7. De los Uniformes ■

Los jugadores deberán de portar su uniforme institucional. El uniforme comprenderá playera o chamarra de su institución.

8. De la Acreditación ■

Los jugadores, entrenadores y delegados deberán portar su gafete de juego al inicio de cada partida.

El cuerpo técnico podrá cotejar la identidad de cada participante acreditado, de lo contrario no tendrá acceso al área de juego para su participación.

9. Del Sistema de Competencia ■

El sistema de competencia será de la siguiente forma:

9.1 Equipos

Sistema suizo basado en rating a 7 rondas utilizando el Software Swiss Manager oficial de la FIDE. El ritmo de juego será de 40 minutos con incremento de 20 segundos por movimiento por jugador para toda la partida.

a. Clasificación de los equipos:

En la Categoría Clasificados se promediará el rating de todos los integrantes de cada equipo, a los participantes de esta categoría que no posean rating se les será asignado un rating provisional para este torneo de 900 puntos.

Si los equipos tienen el mismo rating promedio, su posición será sorteada. En la Categoría Novatos los equipos serán sorteados las posiciones. El sorteo se realizará durante la Junta Previa.

b. Alineación, sustituciones y colocación de tableros:

La posición de los tableros corresponderá a la entregada en el Formato de Alineación y no se realizarán cambios a lo estipulado al respecto.

Los tableros se colocarán de acuerdo a la alineación oficial y se intercalarán. El Tablero 1 de la Alineación será el color que corresponda al equipo y se tendrá el siguiente orden si el equipo juega con blancas: blancas/negras/blancas.

En caso de que el equipo juegue con negras será: negras/blancas/negras. Una sustitución se podrá realizar para la primera ronda durante la junta informativa, para las siguientes rondas deberá entregarse la ficha de cambio hasta 5 minutos antes de iniciar la siguiente ronda. La sustitución será en rotación olímpica entrando siempre el suplente en el tercer tablero. El procedimiento de la sustitución es como sigue:

- I. Si el jugador sustituido es el Tablero 1; el Tablero 2 pasa al Tablero 1, Tablero 3 pasa al Tablero 2 y el suplente entra al Tablero 3.
- II. Si el jugador sustituido es el Tablero 2, El Tablero 1 permanece en su tablero, el Tablero 3 pasa al Tablero 2, y el Suplente entra al Tablero 3.
- III. Si el jugador sustituido es el Tablero 3, El Tablero 1 y 2 permanecen en su tablero y el Suplente entra al Tablero 3.

En caso de no realizar una sustitución, la alineación titular de

inscripción permanecerá. En caso de que un jugador sea dado de baja y el equipo inscrito tiene jugador suplente este cambio podrá realizarse por única vez durante la Junta Informativa.

c. Tiempo de espera:

15 minutos para declarar el default a partir de la hora programada. Un equipo perderá por default cuando no se presente un mínimo de 2 jugadores del equipo.

Un encuentro perdido por default será motivo de baja, a menos de que se solicite su rehabilitación antes de que termine la ronda en la que se cometió la falta.

d. Bye:

El bye otorgado por el sistema de juego será del 50% de los puntos de la ronda.

e. Funciones del Capitán:

El capitán deberá ser un integrante del equipo, sea titular o suplente. El papel de un capitán de equipo es básicamente administrativo. El capitán deberá entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, el informe de los resultados de cada encuentro a un árbitro al final de las partidas y todo aquello a los que sea requerido por el árbitro. El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa.

Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al encuentro. El capitán puede decir a un jugador de su propio equipo: “ofrezca tablas”, “acepte las tablas” o “abandone la partida”. Por ejemplo, si un jugador le pregunta si debe aceptar o no una oferta de tablas, el capitán debe contestar “sí”, “no” o delegar la decisión en el propio jugador.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona acerca de la situación de la partida. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones.

Aunque en una competencia por equipos hay una cierta lealtad de equipo que va más allá de la partida individual de un jugador, una partida de ajedrez es básicamente una lucha entre dos jugadores. Por consiguiente, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida. Aunque el consejo del capitán debe pesar en el jugador, éste no está absolutamente obligado a aceptarlo. Igualmente, el capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento del éste. Todas las discusiones tendrán lugar a la vista del árbitro, quien está autorizado para insistir en oír la conversación. Un capitán del equipo debe influir siempre en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores.

9.2 Individual

Sistema suizo basado en rating a 6 rondas utilizando el Software Swiss Manager oficial de la FIDE. El ritmo de juego será de 40 minutos con incremento de 20 segundos por movimiento por jugador para toda la partida. Tiempo de espera: 20 minutos para declarar el default a partir de la hora programada. Un encuentro perdido por default será motivo de baja, a menos de que se solicite su rehabilitación antes de que termine la ronda en la que se cometió la falta.

10. Del Sistema de Puntuación

10.1 Equipos

Un equipo podrá ganar hasta 9 puntos durante un match.

Puntuación: partida ganada= 3 puntos, empate= 1 punto y perdida= 0 puntos.

Puntuación Match: encuentro ganado= 2 puntos, empate= 1 punto, encuentro perdido= 0 puntos.

Un Bye dado por el sistema dará solo el 50% de los puntos.

10.2 Individual

Puntuación: partida ganada= 3 puntos, empate= 1 punto y perdida= 0 puntos. Un Bye dado por el sistema dará el 100% de los puntos.

11. De los Criterios de Desempate

Equipos: Puntos de Partida, Puntos de Encuentro (Match), Resultado de Encuentro Directo, Mayor número de match ganados, Buchholz, Sonneborn Berger, en caso de seguir empatados se utilizará Buchholz hasta las últimas consecuencias. Equipos Individual: Encuentro Directo, mayor número de victorias, partida Blitz (de acuerdo a los jugadores empatados), Buchholz, Sonneborn Berger, Buchholz con cortes 1, 2 y 3. Individual: Encuentro Directo, mayor número de victorias, partida Blitz (de acuerdo a los jugadores empatados), Buchholz, Sonneborn Berger, Buchholz con cortes 1, 2 y 3.

12. De los Jueces y/o Árbitro

El arbitraje será designado por el comité organizador y avalado por el Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas

13. De la Premiación Equipos

CLASIFICADOS Y NOVATOS VARONIL, LIBRE FEMENIL		
Equipos	1º. Trofeo y 5 medallas	1º. Trofeo y 5 medallas
	2º. Trofeo y 5 medallas	2º. Trofeo y 5 medallas
	3º. Trofeo y 5 medallas	3º. Trofeo y 5 medallas

Equipo Individual: medalla a los tres primeros lugares de cada tablero.

CLASIFICADOS Y NOVATOS VARONIL, LIBRE FEMENIL			
1°. Tablero 1	1°. Tablero 2	1°. Tablero 3	1°. Suplente
2°. Tablero 1	1°. Tablero 2	2°. Tablero 3	2°. Suplente
3°. Tablero 1	1°. Tablero 2	3°. Tablero 3	3°. Suplente

Individual

FEMENIL INCLUSIÓN	
1°. Trofeo y 2 medallas	1°. Trofeo y 2 medallas
2°. Trofeo y 2 medallas	2°. Trofeo y 2 medallas
2°. Trofeo y 2 medallas	3°. Trofeo y 2 medallas

Total de Premios

Nota: Las categorías femenil e inclusión individual no cuentan para el medallero general por equipos.

14. De los Transitorios

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la coordinación con el Grupo Técnico del COTENDCUT.

15. De las Competencias

Las competencias se realizan en una sala de juego que constará de un área de juego, sala de análisis, sala de entrenadores, sanitarios, área de publicación de pareos y área de servicios médicos.

16. De la Junta Técnica

Se realizará en fecha, horario y lugar que se definirá por la sede del encuentro.

Durante la junta técnica se constituirá el Comité de Honor y Justicia para esta competencia, y estará formado por entrenadores con amplio conocimiento en el reglamento de la FIDE.

17. De los Resultados

Los pareos, resultados por ronda y resultados finales deberán publicarse en un lugar visible.

18. De las Sanciones

Las faltas cometidas se sujetarán al tabulador general de sanciones del COTENDCUT.

19. Del Jugador más Valioso

Para determinar el premio al Jugador más valioso se tendrá en cuenta la aportación del juez principal.

Anexo I

Formato de Alineación Ajedrez ■

Encuentro Nacional Deportivo y Cultural de Universidades Tecnológicas.

UNIVERSIDAD			
CATEGORÍA			
TABLERO 1		FECHA DE NACIMIENTO	FOTO DIGITAL
TABLERO 2		FECHA DE NACIMIENTO	FOTO DIGITAL
TABLERO 3		FECHA DE NACIMIENTO	FOTO DIGITAL
SUPLENTE		FECHA DE NACIMIENTO	FOTO DIGITAL
CAPITÁN			
FIRMA DEL CAPITÁN		FIRMA DEL CAPITÁN	



A Atletismo

1. Reglamento ■

Para el desarrollo de esta competencia se aplicará el reglamento vigente de la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo (IAAF), con las excepciones estipuladas en el presente anexo técnico.

2. De las Competencias ■

Las competencias se realizarán en un estadio de 8 carriles que cuente con pista sintética y que esté acondicionado para todas las pruebas de pista y campo. Será obligatorio el uso de cronometraje electrónico (fotofinish).

3. Junta Técnica ■

Se realizará una junta técnica en la fecha, horario y lugar que se definirá en la junta previa. En esta junta técnica se entregarán los números para los atletas, para lo cual se requiere de la asistencia obligatoria de los responsables de los equipos participantes.

4. Categoría y Ramas ■

Rama varonil y femenil; individual, relevos 4x100, 4x400, así como 4x100 y 4x400 mixto. Las pruebas de relevo pasan al medallero general como pruebas de conjunto (dejan de estar en la sumatoria individual).



5. De los Participantes ■

Podrán participar todos los competidores que sean registrados por las instituciones y que sean elegibles de acuerdo a lo estipulado en el Manual Operativo del COTENDCUT, sin sobrepasar los límites máximos señalados para cada prueba.

Cada institución podrá participar ajustándose a los siguientes puntos:

- Un solo equipo por cada rama.
- Un solo equipo por cada rama, en cada uno de los relevos.
- Cada atleta podrá participar como máximo en tres pruebas individuales y un relevo o bien en dos individuales y dos relevos, o una individual y tres relevos.
- Cada institución podrá registrar la cantidad de atletas que juzgue conveniente, sin embargo no podrá exceder de 2 atletas

PROGRAMA ATLETICO NACIONAL 2020									
DÍA 1					DÍA 2				
PISTA					PISTA				
EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE	EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE
1	08:00	110 C/V	VARONIL	FINAL	14	08:00	10,000	VARONIL	FINAL
2	08:20	10,000	VARONIL	FINAL	15	09:00	400 MTS	VARONIL	ELIMINA
3	09:10	100 MTS	VARONIL	ELIMINA	16	09:30	400 MTS	FEMENIL	ELIMINA
4	09:50	100 MTS	FEMENIL	ELIMINA	17	10:00	5,000	FEMENIL	FINAL
5	10:20	10,000	FEMENIL	FINAL	18	10:50	400 MTS	VARONIL	FINAL
6	11:20	100 MTS	VARONIL	FINAL	19	11:10	400 MTS	FEMENIL	FINAL
7	11:40	100 MTS	FEMENIL	FINAL	20	11:30	1,500	VARONIL	FINAL
8	12:00	4 X 100 R	VARONIL	FINAL	21	11:50	1,500	FEMENIL	FINAL
9	12:20	4 X 100 R	FEMENIL	FINAL	22	12:10	4 X 400 R	VARONIL	FINAL
					23	12:30	4 X 400 R	FEMENIL	FINAL
CAMPO					CAMPO				
EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE	EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE
10	09:00	LANZ.BALA	VARONIL	FINAL	24	09:00	LANZ. DISCO	VARONIL	FINAL
11	10:00	LANZ.BALA	FEMENIL	FINAL	25	10:00	LANZ. DISCO	FEMENIL	FINAL
12	11:00	SALTO LONG.	VARONIL	FINAL	26	11:00	SALTO ALTURA	VARONIL	FINAL
13	11:40	SALTO LONG.	FEMENIL	FINAL	27	12:00	SALTO ALTURA	FEMENIL	FINAL
DÍA 3									
PISTA					CAMPO				
EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE	EVEN	HOR	PRUEBA	RAMA	FASE
28	8:00	4x100	MIXTO	FINAL	41	09:00	LANZ. JAB.	VARONIL	FINAL
29	08:00	5,000	VARONIL	FINAL	42	09:30	SALTO TRIPLE	VARONIL	FINAL
30	08:30	5,000	FEMENIL	FINAL	43	10:00	LANZ. JAB.	FEMENIL	FINAL
31	09:00	200 MTS	VARONIL	ELIMINA	44	10:30	SALTO TRIPLE	FEMENIL	FINAL
32	09:40	200 MTS	FEMENIL	ELIMINA					
33	10:00	800 MTS	VARONIL	FINAL					
34	10:30	800 MTS	FEMENIL	FINAL	NOTA:	PROGRAMA SUJETO A POSIBLES MODIFICACIONES POR EL COTENDCUT			
35	10:50	200 MTS	VARONIL	FINAL					
36	11:00	200 MTS	FEMENIL	FINAL					
37	11:20	3,000 C/O	VARONIL	FINAL					
38	11:40	400 MTS	VARONIL	FINAL					
39	12:00	100 C/V	FEMENIL	FINAL					
40	12:50	4X400	MIXTO	FINAL					

por cada prueba.

- Los atletas deberán presentar, de manera obligatoria, al responsable del acceso a la pista, su credencial institucional, avalado por el comité organizador nacional al inicio de cada prueba, de lo contrario no podrán participar.

6. De las Inscripciones

Cada institución deberá hacer oportunamente las inscripciones de acuerdo con las fechas y los formatos técnicos estipulados por el Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas. Se deberá presentar Registro Oficial de Atletas del COTENDCUT, con la marca del competidor en la casilla correspondiente a las pruebas de los participantes, avaladas por el entrenador del equipo y autorizadas por el coordinador deportivo de la institución con firma y sello del departamento.

7. Del Sistema de Competencia

Se realizará de acuerdo al reglamento de la IAAF. Para que una prueba se realice deberán estar registrados oficialmente, desde el cierre de registros, un mínimo de 3 atletas, mismos que deberán ser de instituciones diferentes; en caso contrario se informará en la junta previa y se cancelará la prueba. El comité técnico de atletismo revisará la sumatoria de medallas obtenidas por cada institución antes de definir a los ganadores por equipos.

8. Del Programa de Competencia

El programa de competencias se llevará a cabo en 3 días divididos en 3 sesiones y será de acuerdo a tabla anterior.

9. De la Premiación

Se otorgará medalla para los ganadores del 1er., 2do. y 3er. lugar



de cada prueba y rama. Se concederá trofeo las instituciones de acuerdo a lo estipulado en el manual operativo del COTENDCUT. La premiación individual se realizará inmediatamente finalizada la prueba. La premiación por equipos se realizará en la ceremonia final de premiación.

10. De los Resultados

Los resultados deberán publicarse inmediatamente después de finalizada cada prueba y los resultados generales de cada sesión, se entregarán antes de iniciar la siguiente.

Los resultados serán publicados en un lugar visible, al término de cada prueba. Si un atleta es descalificado en una prueba se deberá indicar en los resultados oficiales, mencionando el motivo de la descalificación.

11. Del Sistema de Competencia

Para la clasificación a las finales:

- En las pruebas en donde exista eliminatoria, pasarán a la final

las 8 mejores marcas.

- En todas las demás pruebas la competencia será contra reloj y será el juez principal quien decida la forma de organizar las pruebas de acuerdo a la cantidad de competidores.

Nota: En las competencias de 10 km. y 5 km. planos, así como en las de 10 km. y 5 km. marcha, se descalificarán a los atletas que queden rezagados en tres vueltas.

12. De los Uniformes

Cada universidad deberá participar presentado sus equipos debidamente uniformados con short y camiseta con los colores de la institución, así como zapato-tenis o spikes reglamentarios a la disciplina.

13. Material Oficial

La sede aportará los materiales oficiales necesarios.

14. De los Jueces

Serán determinados por el comité organizador considerando un juez principal, que será quien tome las decisiones técnicas necesarias de la competencia.

15. De las Sanciones

Las faltas cometidas se sujetarán al tabulador general de sanciones del COTENDCUT.

16. Del Atleta más Valioso

Se nombrará al atleta más valioso para cada rama, siempre y cuando

haya ganado más medallas de oro del total de su participación. ■

17. Transitorios

Los casos no previstos en el presente anexo técnico, serán resueltos por el comité organizador correspondiente en coordinación con el Grupo Técnico del COTENDCUT.



VARONIL		FEMENIL	
DISCIPLINA	MARCAS	DISCIPLINA	MARCAS
100mts	13.05 seg.	100mts	15.40 seg.
200mts	25 seg.	200mts	32 seg.
400mts	58 seg.	400mts	1 min. 20
800mts	2 min.30	800mts	3min.10
1500mts	5 min. 10	1500mts	7 min.
5000mts	20 min. 30	5000mts	28 min.
10000mts	40 min.	10000mts	52 min.
10km Marcha	1 hr. 06	5 km marcha	39 min.
110 vallas	23 seg.	4x100mts	1 min.
400mts vallas	1 min.	4x400mts	5 min. 10
3000mts (steple)	13 min.	Salto de Longitud	2m.80 cm.
4x100mts	54 seg.	Salto triple	7m.50 cm.
4x400mts	4 min.	Lanzamiento de Bala	4m.20 cm.
Salto de Altura	1m. 40 cm.	Lanzamiento de Disco	12m.20
Salto de Longitud	4m.50 cm	Lanzamiento de Jabalina	17 m.
Salto triple	10 m.	100 C/V	22.00 seg.
Lanzamiento de Bala	7m.60 cm.		
lanzamiento de Disco	21 m.		
lanzamiento de Jabalina	24m.		



1. Reglamento ■

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Basquetbol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2. Categoría y Ramas ■

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, rama varonil y femenil.

3. Acreditación ■

Los jugadores deberán presentar su credencial de estudiante debidamente avalado, al inicio de cada partido, al cuerpo de árbitros quienes cotejarán la identidad del participante, de lo contrario no podrá participar.

4. Sistema de Competencia ■ y Criterios de Desempeño

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.





5. Número de Jugadores ■

El máximo de jugadores registrados será de 12 participantes y el mínimo será de 8 deportistas. Para el inicio del partido cada equipo deberá presentar al menos 5 jugadores en cancha, los que se integren después del medio tiempo no podrán participar en ese partido; los que se integren antes del final de primera mitad podrán participar en dicho encuentro.

6. Uniformes ■

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá Playera

sin mangas con número impreso visible adelante y atrás, shorts sin bolsas.

Está prohibido usar accesorios que pongan en riesgo la integridad del competidor.

Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

7. Material Oficial ■

El balón deberá de ser reglamentario de piel sintética, preferentemente marca Molten, para la rama varonil será del número 7 y para la rama femenil del número 6. Presentar por equipo un balón Reglamentario al momento del inicio del juego.

8. De las Competencias ■

La competencia se realizará en gimnasios cerrados, piso de duela o material oficial para practicar este deporte. Los gimnasios deberán contar con marcador visible y reloj electrónico que incluya el tiempo de tiro o juez que lleve el tiempo.

9. Jueces y/o Árbitros ■

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Basquetbol y deberá ser servicio completo, 3 árbitros, 1 anotador y 1 cronometrista. Se sugiere el uso de reloj de Tiro de 24 segundos ya que es factor determinante para un partido.

10. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.



1. Reglamento ■

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Béisbol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2. Rama y Categoría ■

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capítulo IX inciso d, Femenil y varonil.

3. Acreditación ■

Los jugadores deberán presentar su credencial de estudiante avalado por el coordinador regional (en el caso del campeón regional, por la sede nacional) al inicio de cada partido al cuerpo de umpires, quienes cotejarán su identidad o, de lo contrario, no podrá participar.

4. Sistema de Competencia y Criterios de Desempeño ■

En caso de empate entre más de dos equipos pasa a la siguiente fase:

1er criterio menos carreras admitidas en la respectiva fase entre los equipos involucrados.

2do criterio más carreras anotadas en cada fase entre los equipos involucrados.

Nota: En las jornadas dobles, los equipos implicados deberán tener al menos 3 horas de descanso, esto con la finalidad de cuidar la integridad de los alumnos.

5. Número de Jugadores ■

El máximo de jugadores registrados será de 20 participantes y el mínimo de 11. Para iniciar el encuentro tendrán que estar 9 jugadores dentro del campo de juego. Los equipos tendrán hasta el cierre de la cuarta entrada para completar el mínimo de 11 jugadores, en caso contrario se decretará el forfait.

6. Uniformes ■

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme de acuerdo al Artículo 53 y que además comprenderá playera o camiseta con número visible atrás, gorra y pants de béisbol de cada uno de los jugadores registrados, en caso de no cumplir con lo anterior, el jugador será suspendido de ese partido. Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin los requisitos antes mencionados.

7. Material Oficial ■

Casco obligatorio en turno al bat y al correr las bases. Presentarse con 6 pelotas oficiales de piel al inicio del juego:

1. Se utilizará el bate de madera o compuesto.
2. En el caso del catcher deberá contar con su equipo de protección completo, que constará de careta, casco, peto y rodilleras propias para béisbol.

8. Duración de Juego ■

Todos los encuentros se jugarán a 7 entradas. Habrá knock-out con

7 carreras de diferencia a partir de la 5ta entrada y súper knock-out con una diferencia de 10 carreras a partir de la 4ta entrada.

9. Juego Suspendido ■

El umpire principal pospondrá un juego para terminarlo en otro momento según defina el comité organizador o dará por terminado un juego, todo dependiendo de las circunstancias que él determine para tal efecto, asentando el motivo que respalda esta decisión en la hoja de anotación.

10. Forfait ■

Se marcará al no presentarse en el tiempo establecido, con 15 minutos de prórroga para comenzar el juego, aplica en todos los cotejos programados en su rol regular, incluyendo semifinales y finales según sea el caso.

En caso de que el equipo se presente con menos de 9 jugadores en el campo, al inicio de juego, se decreta forfait. Si durante el partido, por las circunstancias que sean, el equipo se queda con menos de 9 jugadores se aplica el forfait.

El Forfait dará una anotación de 9 a 0 al no comenzar el juego por las situaciones antes descritas; y en caso de que se inicie el juego y se marque Forfait se cargará 9 carreras más las admitidas hasta ese momento al equipo ganador.

11. Sanciones ■

Las contempladas dentro del Manual Operativo del COTENDCUT.

12. Jueces y/o Árbitros ■

Los umpires deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Béisbol. En partidos regulares se contará con 2 oficiales y un anotador y en la fase eliminatoria y final serán 3 oficiales y 1 anotador.

13. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.



Fútbol Asociación

1. Reglamento ■

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2. Categoría y Ramas ■

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capítulo IX inciso d, femenino y varonil.

3. Acreditación ■

Los jugadores deberán presentar su credencial de estudiante al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, para el cotejo de su identidad, de lo contrario no podrán participar.

4. Sistema de Competencia y Criterios de Desempate ■

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.

RESULTADO	PUNTUACION
Partido ganado en tiempo reglamentario	3
Partido ganado en tiros penales	2
Partido perdido en penales	1
Partido perdido en tiempo reglamentario	0

Si aún persiste el empate se tomará como último recurso un sorteo, realizado por el comité organizador, entre los equipos involucrados.

5. Del Número de Jugadores ■

Cada equipo representativo en cada rama deberá estar integrado por 20 jugadores como máximo y 11 como mínimo.

6. Uniformes ■

Los equipos deberán presentarse uniformados a los juegos, de acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT Capítulo XVIII Artículo 53.

- La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o camiseta con número impreso y visible en la parte de atrás y medias.
- Es obligatorio el uso de espinilleras.
- Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

7. Material Oficial ■

Se utilizará balón de fútbol del número 5 y cada equipo deberá presentar dos balones oficiales al momento del inicio del juego.



8. Aspectos de Tiempos de Juego ■

De las etapas eliminatorias:

- a. Para la rama varonil, se jugarán 2 tiempos de 35 minutos cada uno, con un descanso de 15 minutos entre cada uno de los tiempos.
- b. Para la rama femenil, se jugarán 2 tiempos de 30 minutos, cada uno con descanso de 15 minutos entre cada uno de los tiempos.
- c. Se podrán efectuar 5 cambios generales por equipo, contemplando que el jugador que es sustituido no podrá ingresar como cambio.
- d. Cuando por expulsión, lesión, etc.; un equipo se quede en el terreno de juego con 7 jugadores, perderá automáticamente el encuentro, considerando las siguientes situaciones:
 1. Si fuese perdiendo el juego, se respetará el marcador.
 2. Si fuese ganando el juego, pierde éste por marcador según como lo estipula el reglamento general de fútbol.
 3. Si a juicio del árbitro, la lesión fuese provocada con dolo la deliberación del encuentro será resuelta por el comité de penas y sanciones del COTENDCUT.
- e. El equipo que por cualquier motivo inicia el encuentro con menos de 11 jugadores, podrá completarse hasta antes de terminar el primer tiempo siempre y cuando inicie con un mínimo de 8.

9. Jueces y/o Árbitros ■

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación y deberá ser servicio completo, 1 árbitro central y 2 jueces de línea, así como un cuarto asistente que realizará las funciones contenidas en el Reglamento de la FIFA.

10. De las Tarjetas ■

Por acumulación de 3 tarjetas amarillas durante el torneo el jugador deberá de descansar 1 partido.

11. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas.



Fútbol Siete

1. Reglamento ■

Por no existir una Federación de Fútbol Siete, aplicará el reglamento interno vigente del COTENDCUT con las excepciones estipuladas en este anexo técnico.

2. Categoría y Ramas ■

Categoría según el Manual Operativo del Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas Capitulo IX inciso d, femenino y varonil.

3. Acreditación ■

Los jugadores deberán presentar su credencial de estudiante al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, para el cotejo de su identidad, de lo contrario no podrán participar.

4. Sistema de Competencia y Criterios de Desempate ■

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículo 19 y 20.



RESULTADO	PUNTUACIÓN
Partido ganado	3
Partido ganado en tiros penales	2
Partido perdido en penales	1
Partido perdido	0

Nota: En caso de empate se ejecutarán 3 tiros penales, si prevalece el empate se determinará a muerte súbita hasta haber un ganador.

5. Del Número de Jugadores ■

Cada equipo representativo en cada rama deberá estar integrado por 15 jugadores como máximo y 10 como mínimo. La cantidad mínima de jugadores en la cancha será de 5 por la circunstancia que sea, en caso de no ser así el árbitro dará por finalizado el encuentro.

Cuando un equipo se queda en el terreno de juego con menos de 5 jugadores perderá automáticamente el encuentro considerando lo siguiente:

Si fuese perdiendo el juego se respetará el marcador.

Si fuese ganando el juego pierde el mismo por marcador de 3 goles a 0 a favor del equipo contrario.

si a juicio del árbitro la lesión fuese provocada con dolo el resultado será resuelto por el comité de penas y sanciones del COTENDCUT.

Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores podrá complementarse hasta antes de terminar el primer tiempo.

Sustituciones serán ilimitadas y se podrán realizar sin esperar a que el juego pare. Los jugadores sustituidos pueden reingresar cuantas veces lo concideren necesario, cualquier jugador puede cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro tipo de jugador tengan que ser reemplazado por un sustituto deben observarse las siguiente condición:

El sustituto no puede entrar al terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado por su zona de banca, en el entendido que tanto el jugador que sale como el que entra no podrán jugar el balón hasta que el cambio sea concretado.

6. Uniformes ■

Los equipos deberán presentarse debidamente uniformados a los juegos, de acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT Capítulo XVIII Artículo 53. La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme comprenderá playera o camiseta con número impreso visible en la parte trasera, short y medias. Es obligatorio el uso de espinilleras. Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

Queda prohibido el uso de botas con tacos de aluminio; En caso de cancha sintética deberán usar calzado con tacos de goma de uso habitual en fútbol sala o rápido, en caso de campo de pasto se permite el uso de tacos similares al soccer.

7. Aspectos y Tiempos de Juego ■

La duración del partido es de 46 minutos, dividido en dos periodos de 23 minutos cada uno, con un brevísimo descanso entre ambos de 2 minutos para el cambio de campo.

En el terreno de juego solo podrán permanecer los jugadores suplentes y un máximo de 2 persona por equipo, que deberán estar identificadas en el acta del partido.

Saque de banda deberá ser fuera del terreno de juego mediante un saque de manos.

Saque de meta: deberá ser realizado con el pie y puede pasar líneas e inclusive marcal gol.

Tiro de castigo por acumulación de faltas: primer tiro de castigo a las 5 faltas, segundo tiro de castigo a las siguientes 3 faltas, tercer tiro de castigo y subsecuentes cada 3 faltas.

8. Material Oficial ■

Se utilizará balón profesional de fútbol del número 4. Cada equipo deberá presentar dos balones oficiales al inicio del juego. La sede otorgará un balón por juego.

9. Jueces y/o Árbitros ■

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación o Fútbol Rápido y deberá ser servicio con 1 árbitro en la cancha y otro fuera de cancha.

10. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.

Softbol Femenil

1. Reglamento ■

Se aplicará el reglamento vigente de la federación Internacional de softbol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2. Rama y Categoría ■

Categoría según el manual operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d, femenino y varonil.

3. Acreditación ■

Las jugadoras deberán presentar su credencial institucional vigente al inicio de cada partido al cuerpo de umpires para el cotejo de su identidad, de lo contrario no podrán participar.



4. Sistema de Competencia y Criterios de Desempate ■

En caso de empate entre más de dos equipos pasa a la siguiente fase:

1er criterio menos carreras admitidas en la respectiva fase entre los equipos involucrados.

2do criterio más carreras anotadas en cada fase entre los equipos involucrados.

Nota: En las jornadas dobles, los equipos implicados deberán tener al menos 3 horas de descanso, esto con la finalidad de cuidar la integridad de las alumnas.

5. Número de Jugadoras ■

El máximo de jugadoras registradas será de 18 y el mínimo de 11; para iniciar el encuentro tendrán que estar 9 jugadoras en el campo de juego. Los equipos tendrán hasta el cierre de la tercera entrada para completar el mínimo de 11 jugadoras, en caso contrario se decretará el forfait.

6. Uniformes ■

La exigencia en cuanto a igualdad del uniforme de acuerdo al Artículo 53 y que además comprenderá playera o camisola con numero visible atrás, gorra o visera y pants de softbol o short de licra, de cada una de las jugadoras registradas, en caso de no cumplir con lo anterior, la jugadora será suspenda de ese partido. Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que una jugadora pueda participar sin los requisitos antes mencionados.

7. Material Oficial ■

- Casco obligatorio en turno al bate y al correr las bases. Presentarse con 3 pelotas oficiales de piel al inicio del juego
- Se utilizará el bate de aluminio sin corcho, no se permitirá el uso de ninguna aleación de grafito.

- c. En el caso del catcher deberá contar con su equipo de protección completo, que constará de careta, casco, peto y rodilleras propias para softbol.

8. Duración del Juego ■

Todos los encuentros se jugarán a 7 entradas. Habrá knock-out con quince (15) carreras después de 3 entradas, diez (10) carreras después de 4 entradas, siete (7) carreras después de 5 entradas.

9. Juego Suspendido ■

El umpire principal pospondrá un juego para terminarlo en otro momento según defina el comité organizador o dará por terminado un juego, todo dependiendo de las circunstancias que el determine para tal efecto, asentado el motivo que respalda esta decisión en la hoja de anotación.

10. Forfait ■

Se marcará al no presentarse en el tiempo establecido, con 15 minutos de prórroga para comenzar el juego, aplica en todos los cotejos programados en su rol regular, incluyendo semifinales y finales según sea el caso. En caso de que el equipo se presente con

menos de 9 jugadoras en el campo, al inicio de juego, se declarará forfait. Si durante el partido, por las circunstancias que sean, el equipo se queda con menos de 9 jugadoras se aplica el forfait. El Forfait dará una anotación de 7 a 0 al no comenzar el juego por las situaciones descritas.

11. Sanciones ■

Las contempladas dentro del Manual Operativo del COTENDCUT.

12. Jueces y/o Árbitros ■

Los umpires deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la federación de softbol. En paridos regulares se contará con 2 oficiales y un anotador, y en fase eliminatorias y final serán 3 oficiales y 1 anotador.

13. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con grupo técnico del Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas.



Taekwondo

1. Reglamento

La competencia se regirá bajo el reglamento vigente de la Federación Mundial de Taekwondo WT, por la Federación Mexicana de Taekwondo FMTKD y las normas contempladas en el Manual Operativo del COTENDCUT.

2. Modalidad

Combate (KYORUGY).

3. Categorías

Primera Fuerza y Segunda Fuerza



4. Ramas

Varonil y Femenil.

5. Pesaje

Cada competidor tendrá 2 oportunidades para subir a la báscula oficial, si el competidor pesa más de 1kg de lo que establece su categoría quedará descalificado inmediatamente sin derecho a una segunda oportunidad de pesaje. Durante el pesaje los alumnos inscritos en la competencia, no podrán cambiar de división de peso y en caso de no dar el peso en el que fueron inscritos serán descalificados. Para subir a la báscula el competidor deberá de presentar su gafete con fotografía de no tener la fotografía y holograma del COTENDCUT estará descalificado automáticamente de competencia.

6. Divisones

Las categorías oficiales para adultos contempladas en el reglamento de la WT.

DIVISIÓN FEMENIL	DIVISIÓN VARONIL
46 KG	54 KG
49 KG	58 KG
53 KG	63 KG
57 KG	68 KG
62 KG	74 KG
67 KG	80 KG
73 KG	87 KG
MAS DE 73 KG	MAS DE 87 KG

7. Grados ■

Marrones con 6 meses de antigüedad, rojas y negras.

Nota: Los alumnos con grado marrón y de cinta roja que tengan un año o más en ese grado serán registrados en primera fuerza.

8. Participantes ■

Los competidores que sean registrados por las instituciones deberán ser elegibles de acuerdo al Manual Operativo para la Organización de los Encuentros Deportivos y Culturales de Universidades Tecnológicas.

9. Presentación ■

Los competidores deberán presentarse con el uniforme oficial de tae kwon do (dobok en color blanco) y con el equipo de protección completo: protector cefálico en color azul, rojo solamente; antebrazeras; espinilleras, guantes, empeñeras (opcionales). Protector genital y protector bucal transparente los vendajes serán permitidos en cualquier ronda, siempre y cuando hayan sido autorizados por el médico del evento.

Aclaración: No se permitirá el uso de karategui, uniformes de judo u otro arte marcial, ni tampoco se deberá permitir el uso de dobok de colores, únicamente el blanco como indumentaria oficial del torneo.

10. Material Oficial ■

El equipo protector será de marcas avaladas por la federación mexicana de Tae Kwon Do.

Nota: Se necesita tener inspección antes de que pasen al área de competencia.

11. Sistema de competencia ■

El sistema de competencia será eliminación directa.

12. Acreditación ■

Los competidores deberán presentar su credencial de estudiante al inicio de cada enfrentamiento al cuerpo de árbitros, para el cotejo de su identidad, de lo contrario no podrán participar. Los entrenadores y médicos que asistan a los competidores deberán portar su gafete, de lo contrario no se les permitirá el acceso al área de competencia.

13. Jueces y/o árbitros ■

Los árbitros deberán ser federados y pertenecer al CONAT Colegio Nacional de Arbitraje de Taekwondo y estar registrados a la federación mundial de taekwondo.

14. Duración de combate ■

Segunda fuerza: dos rounds de 2 minutos por 1 de descanso.
Primera fuerza: tres rounds de 2 minutos por 1 de descanso.



Queda totalmente prohibido contratar a jueces menores de edad o jóvenes que sean cinta roja y estén cubriendo su servicio social para su respectiva institución, debido a su falta de experiencia y que pueden poner en riesgo la integridad de los competidores, será supervisado por el Comisionado Técnico Nacional del COTENDCUT.

En todas las justas se deberá contar con un mínimo de 5 jueces por área de competencia, tres jueces de esquina, un juez central y juez de mesa.

Los heraldos, cronometristas y anotadores, deberán ser árbitros del CONAT o en su defecto miembros de la Asociación Estatal de Taekwondo. La zona de inspección tendrá que ser dirigida por jueces, estos podrán ser afiliados a la Asociación Estatal de Taekwondo, de la siguiente manera un árbitro (masculino) para hombres y un árbitro (femenino) para mujeres.

El método de puntuación deberá de ser por medio de marcadores electrónicos. El cuerpo arbitral deberá contar con la capacidad de rotación para una mayor fiabilidad de su desempeño.

15. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en las Universidades Tecnológicas.

16. Premiación ■

La premiación será para el primero, segundo y dos terceros lugares, con medallas, en cada división y rama.

17. Junta técnica ■

Es solamente para aclaraciones o acuerdos.



Voleibol de Sala

1. Reglamento ■

Se aplicará el reglamento vigente de la Federación Mexicana de Voleibol con las excepciones estipuladas en este anexo técnico del COTENDCUT.

2. Categoría ■

Categoría según el Manual Operativo del COTENDCUT Capitulo IX inciso d.

3. Ramas ■

Varonil y femenil.

4. Acreditación ■

Los jugadores deberán presentar su credencial de estudiante al inicio de cada partido al cuerpo de árbitros, para el cotejo de su identidad, de lo contrario no podrán participar.

5. Sistema De Competencia ■

Todos los juegos serán a ganar 2 de 3 sets.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Partido ganado 2-0	Partido ganado 2-1	Partido perdido 1-2	Partido perdido 0-2
3 puntos	2 puntos	1 punto	0 puntos

NOTA: El set será a 24 pts. más match point y set point

6. Criterios de Desempate ■

De acuerdo al Reglamento General del COTENDCUT en el Capítulo VII Artículos 19 y 20.

7. Número de Jugadores ■

- Podrán registrarse 12 jugadores como máximo y 8 como mínimo.
- Cada equipo podrá contar con un máximo de dos líberos.
- Durante el torneo, cualquier equipo podrá iniciar un juego con un mínimo de 6 jugadores, en el entendido que si se integran los demás jugadores ya iniciado el cotejo, el árbitro procederá a mostrar la tarjeta amarilla como amonestación por retardo y otorgará un punto y el servicio al contrario

8. Uniformes ■

La indumentaria de los jugadores consistirá en pantalón corto, playera y medias (el uniforme de juego) y zapatos deportivos.

El diseño y color de la misma deben ser uniformes para todo el equipo (excepto para el líbero que deberá llevar uniforme o al menos playera de un color contrastante al del resto del equipo) y las mujeres podrán utilizar short o licra de igual color, en caso de contar con él. Las camisetas o playeras deberán numerarse del 1 al 20, colocados al centro tanto en el pecho como en la espalda (preferentemente los

números deberán medir un mínimo de 15 cm de alto en el pecho y un mínimo de 20 cm de alto en la espalda y 2 cm de ancho*). Los capitanes deberán identificarse con una línea bajo su número.

***El tamaño de los números no será factor para ganar o perder algún partido.**

Los uniformes podrán llevar o no estampado, impreso, bordado o cosido el logotipo de la Federación Mexicana de Voleibol. Los entrenadores no podrán ponerse de acuerdo para que un jugador pueda participar sin requisitos del uniforme.

El entrenador deberá dirigir con pantalón largo (pants o pantalones).

9. Material Oficial ■

- El balón será Molten de piel sintética (preferentemente modelo 4500) oficial de acuerdo al reglamento de la Federación Mexicana de Voleibol.
- Tanto la sede como cada equipo deberán presentar 2 balones oficiales al momento del inicio del juego.
- La sede del evento, ya sea fase regional o nacional, deberá presentar marcador visible en cada juego.

10. Jueces y/o Árbitros ■

Los árbitros deberán pertenecer a un cuerpo afiliado a la Federación Mexicana de Voleibol y deberá componerse como mínimo de: árbitro #1, árbitro #2 y anotador.

11. Entrenadores y Asistentes ■

El entrenador deberá estar debidamente acreditado y es el único autorizado para dirigir de pie.

El entrenador asistente deberá permanecer en la banca del equipo y no tendrá derecho a intervenir en el partido salvo que el entrenador abandone por alguna causa el juego, para este caso el capitán en juego deberá avisar al árbitro no. 1 de dicho cambio.

12. Transitorios ■

Los casos no previstos en el presente anexo técnico deportivo serán resueltos por la sede en coordinación con Grupo Técnico del COTENDCUT.





M Manual Operativo de Cultura (2019-2020)

Introducción ■

En el Subsistema de Universidades Tecnológicas se considera que el arte es la manifestación del ser a través de la materia y el cuerpo, siendo éste fundamental para la autoconcepción del hombre en el entorno global al que pertenece. La práctica de las actividades culturales coadyuva, de manera significativa, a la formación integral del ser humano.

Objetivo ■

Promover a través de la cultura, la formación integral y el desarrollo social de los alumnos del subsistema de Universidades Tecnológicas, mediante la consolidación de expresiones artístico-culturales que fomenten su desarrollo personal, social e intelectual, acorde con las características de su quehacer académico.

Justificación ■

La formación holística del estudiante, con base en el Plan Nacional de Desarrollo 2012- 2018, en su objetivo 3, denominado “México, educación con calidad”, así como derivado de la normatividad del Subsistema de Universidades Tecnológicas, en su apartado de la Misión, en donde se establece el propósito de formar integralmente a sus futuros profesionistas, a través de la práctica de actividades artístico-culturales, que potencian su quehacer académico, su integración social asertiva, así como su identidad nacional.



DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.-

El presente Manual Operativo de Cultura tiene la finalidad de establecer los derechos y obligaciones, así como la fundamentación en la que habrá de basarse la organización del proceso cultural en sus etapas regional y nacional: Encuentro Nacional Deportivo y Cultural de Universidades Tecnológicas (ENDCUT).

- a. La Comisión de Formación Integral (CFI) es una Comisión de Rectores del Subsistema de Universidades Tecnológicas y opera con el apoyo del Comité Técnico Nacional del Deporte y la Cultura en Universidades Tecnológicas (COTENDCUT).
- b. El COTENDCUT es un grupo técnico designado por la CFI.
- c. Todos los afiliados de las UUTT podrán presentar propuestas de modificaciones al reglamento general de competencia del Manual Operativo Cultural por conducto del responsable cultural ante el COTENDCUT, el cual analiza y modifica y la CFI en coordinación con la CGUT, autoriza o rechaza. Las propuestas deberán ser avaladas por el rector de la Universidad que presenta la propuesta.
- d. Cuando las propuestas presentadas, sean de carácter técnico, serán resueltas por el COTENDCUT, pero cuando éstas, sean de otro carácter y que representen una inversión económica importante, serán turnadas para su resolución a la Comisión de Formación Integral.
- e. Todas las actividades culturales organizadas por las UUTT deberán sustentarse en el Código de Conducta del COTENDCUT, que propicia los altos valores humanos como: honestidad, respeto, solidaridad, aceptación y compromiso, que engrandecen la personalidad humana.

OBJETIVOS

Artículo 2.-

Promover la práctica generalizada de las actividades culturales, como medio para coadyuvar a la formación integral del alumno del Subsistema de las Universidades Tecnológicas (SUT).

- a. Contribuir al desarrollo de la salud, bienestar físico y emocional del alumno del SUT.
- b. Propiciar el acercamiento amistoso entre las Universidades Tecnológicas del país, a través de la práctica de las actividades culturales.
- c. Publicar y difundir entre los afiliados las modificaciones a los documentos técnicos, que hayan sido aprobadas por la CFI.
- d. Formular de común acuerdo con los coordinadores regionales un programa integral de actividades culturales, realizando una promoción y difusión a nivel regional y nacional que permita el reconocimiento social del Subsistema.
- e. Establecer relaciones con aquellas agrupaciones que tengan por finalidad el desarrollo y mejoramiento de la cultura.

Del Funcionamiento ■

Artículo 3.-

Son facultades de la Coordinación Cultural, las siguientes:

- I. Crear un proyecto Cultural para el Subsistema de Universidades Tecnológicas, dirigido al fortalecimiento de la creación artística y la actividad cultural, asegurando la participación de todas las Universidades Tecnológicas, en el goce y disfrute de los beneficios de la cultura.

- II. Diseñar estrategias que alienten el conocimiento de la importancia del patrimonio natural, histórico, y cultural, regional, estatal y nacional, tangible e intangible, y que a la vez fomenten su valoración, protección, salvaguarda y rescate.
- III. Programar estrategias que refuercen la identidad cultural en las localidades, de acuerdo a su historia particular, sus expectativas y su relación con la región y el país.
- IV. Fomentar la participación de la comunidad estudiantil, de manera organizada, en todas y cada una de las actividades artísticas y culturales.
- V. Orientar y asesorar en la gestión y búsqueda de recursos privados, públicos, nacionales e internacionales, para la solución de las necesidades del arte y la cultura del Subsistema de las UUTT.
- VI. Desarrollar los fundamentos, principios y lineamientos culturales, que den forma a un proyecto de cultura, que coordine junto con el

COTENCUT, todas las actividades del sector; que sea producto de un diálogo permanente con todos los sectores culturales, y que derive en un programa de cultura con validez y observancia institucional organizada con acciones a corto, mediano y largo plazo.

- VII. Evaluar el desarrollo del Programa de Cultura, para que, a través de un seguimiento permanente, se verifique el cumplimiento de los lineamientos y los plazos de ejecución establecidos, con base en los resultados entregados al COTENCUT.
- VIII. Conocer que los recursos destinados al arte y la cultura se apliquen de manera óptima de acuerdo a las políticas y programas de desarrollo cultural.
- IX. Elaborar y solicitar diagnósticos a las autoridades conducentes que provean de información sobre las necesidades, los recursos, la infraestructura, la enseñanza, los públicos, las expectativas y el nivel de la actividad cultural o cualquier otro tema relacionado con la misma.



X. Celebrar toda clase de acuerdos, convenios, vínculos o planes de trabajo con autoridades culturales y administrativas del orden municipal, estatal o federal, así como con organismos y personas físicas o morales con interés en promoción y difusión de la Cultura y las Artes.

XI. El comité procurará hacer un convenio con el INBA para que proporcione jurados e interventores profesionales que contribuyan al buen funcionamiento de los concursos. La función de los interventores será vigilar el apego a las convocatorias por parte de los participantes.

Nota: Los jueces que formen parte del evento deberán poseer una actitud asertiva, pedagógica y mixta en edad y género.

De las Atribuciones de la ■ Coordinación de Cultura

Son atribuciones de la Coordinación Cultural, las siguientes:

I. Definir los lineamientos y estrategias para la óptima organización de los Encuentros Culturales Regionales y Nacionales.

II. Determinar el lugar idóneo y fecha de los distintos eventos.

III. Establecer el tiempo adecuado para la entrega de convocatorias, para un mejor aprovechamiento de los recursos y lograr una mayor calidad en el ENDCUT.

IV. Proponer las actualizaciones al cuaderno de cargos que deberá cumplir la institución que solicite ser sede del Encuentro Nacional, en lo que respecta a los concursos culturales.

V. Proponer las reformas que considere convenientes al Manual Operativo y Código de Conducta del COTENDCUT respecto a los temas culturales.

VI. Involucrarse activamente en la organización del ENDCUT, dentro del comité organizador de la sede en turno y ser parte de las decisiones de carácter técnico, que sean tomadas para la organización del evento.

VII. Avalar al Jurado Calificador del ENDCUT.



T Tabulador de sanciones

Generalidades ■

Artículo 1.-

El presente reglamento es aplicable a participantes, instructores, entrenadores, asistentes, porra, directivos y en general a todas las personas sujetas a las faltas que puedan cometer en los lugares de competencia, exhibición o que puedan relacionarse con una disciplina.

Artículo 2.-

Para aplicar las sanciones que procedan a las personas involucradas, el Comité Organizador se basará en el informe del jurado, así como en el informe del responsable de sede.

Artículo 3.-

Las faltas cometidas por participantes, directivos, instructores, asistentes o cualquier otra persona sujeta a los lineamientos de la Organización del Encuentro Nacional Deportivo y Cultural de Universidades Tecnológicas, en contra de los jurados, serán sancionadas conforme a lo establecido en el presente reglamento.

Faltas de los Participantes ■

Artículo 4.-

Tanto los participantes como los miembros del comité organizador están obligados a cumplir con los reglamentos y el Código de Conducta, así como favorecer el ambiente de juego limpio y de sana competencia.





Artículo 5.-

Los participantes deben acatar la decisión del jurado, quien es la máxima autoridad en la competencia. El fallo del jurado es inapelable.

Artículo 6.-

El instructor y/o coordinador de cada institución son los únicos facultados para formular observaciones a los jurados, organizadores y para presentar protestas, inmediatamente después de terminada la competencia, siempre y cuando lo hagan en forma mesurada y pacífica.

Artículo 7.-

El instructor y/o coordinador de cada institución es responsable de que los miembros de su institución se conduzcan con orden y disciplina, para el buen desarrollo de la competencia.

Artículo 8.-

Durante el concurso o muestra cultural, los participantes no podrán ausentarse del lugar de competencia, si no es por lesión o indisposición, sin previa autorización del miembro del COTENDCUT asignado a esa área y del responsable de sede.

Artículo 9.-

El presente tabulador de sanciones se aplicará al que altere la disciplina durante el desarrollo de los concursos y muestras culturales que se realicen en los Encuentros Regional y Nacional Deportiva y Cultural de Universidades Tecnológicas.

Artículo 10.-

Las modificaciones o las actualizaciones al tabulador de sanciones será atribución del COTENDCUT.

INSTRUCTORES, ASISTENTES Y COORDINADORES CULTURALES		
CLAVE	ACCIÓN	SANCIÓN
I-1	Por insultar al jurado, miembros del COTENDCUT, representante de sede, participantes y espectadores:	Expulsión definitiva.
I-2	Por incitar una mala conducta a sus competidores, delegación y compañeros:	Expulsión del evento e inhabilitado del siguiente ENDCUT.
I-3	Por hacer causa común con los competidores y espectadores, para que abandonen el lugar de competencia sin motivo justificado:	Expulsión del evento e inhabilitado del siguiente ENDCUT.
I-4	Por invadir el lugar de competencia sin autorización del responsable de sede:	Expulsión del evento e inhabilitado del siguiente ENDCUT.
I-5	Intentar agredir a integrantes del cuerpo técnico, jurados, representantes de sede, miembros del COTENDCUT, a los participantes o espectadores:	Expulsión del evento e inhabilitado del siguiente ENDCUT.
I-6	Consumar la agresión a integrantes del cuerpo técnico, jurados, representantes de sede, miembros del COTENDCUT, a los participantes o espectadores:	Expulsión definitiva.
PORRAS		
CLAVE	ACCIÓN	SANCIÓN
P-1	Por agredir física o verbalmente al jurado, responsable de sede, miembro del COTENDCUT, a otra porra o competidores de otra institución:	Expulsión del evento y castigo a su competidor, de acuerdo a decisión del comité de penas y sanciones.
P-2	Por insultar reiteradamente al jurado:	Se solicitará el retiro de la porra a través del responsable de sede o miembro del COTENDCUT, de no hacerlo, su concursante quedará fuera de la competencia.
P-3	Por invadir el lugar de competencia:	Expulsión y pérdida de su(s) competidor(es).
P-4	Por reporte del responsable de sede o miembro del COTENDCUT que señale el lanzamiento de proyectiles a la zona de competencia:	Expulsión de la porra y su concursante queda fuera de la competencia.



Anexos técnicos de cultura

D Declamación

Reglamento ■

Artículo 1.-

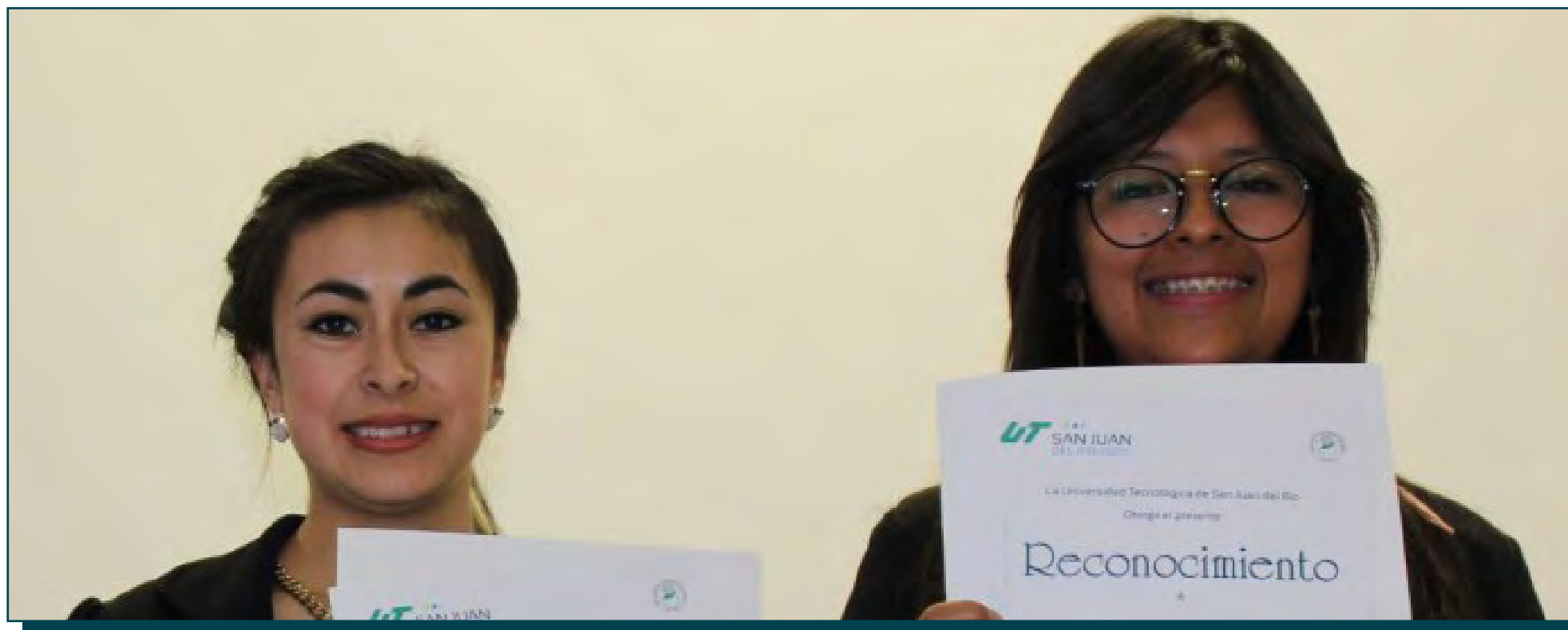
Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categoría ■

Artículo 2.-

Categoría única. Rama mixta.





Acreditación ■

Artículo 3.-

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso en la mesa de registro, con su credencial de alumno vigente para cotejar su identidad.

Sistema de Competencia ■

Artículo 4.-

Se desarrollará en 2 etapas: la primera será eliminatoria y la segunda será final, a la que pasará sólo el 25% del total de participantes. Las 2 etapas se realizarán el mismo día, con un receso de 30 minutos entre una y otra. Se realizará eliminatoria regional con máximo dos alumnos por UT. Solamente los dos primeros lugares (1er. y 2do. lugar de la etapa regional) y un alumno por la UT sede, podrán participar en el evento nacional.

Presentación ■

Artículo 5.-

Vestimenta formal, discreta, rostro descubierto, sin accesorios ostentosos.

Material ■

Artículo 6.-

En la junta previa, se deberá entregar la ficha técnica que emita la sede, así como las 2 poesías que interpretará cada participante (3 ejemplares de cada una); indicando cuál poema es para la fase eliminatoria y cuál para la fase final. Esto aplica para el evento Regional y para el evento Nacional.

Nota: Cabe señalar que el llenado de la ficha técnica deberá ir sin faltas de ortografía, ya que estos datos serán utilizados en la logística del evento.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional ■

Artículo 7.-

Deberá realizarse en un escenario cerrado, preferentemente en una sala de conferencias, teatro o auditorio, con buena sonoridad porque no se utiliza micrófono para los participantes.

Duración ■

Artículo 8.-

Mínima de 4 minutos y máxima de 7 minutos.

Características ■

Artículo 9.-

El poema debe estar escrito en verso libre, ya sea rima consonante o asonante, pero no prosa.

Criterios a Evaluar ■

Artículo 10.-

Se calificará en una escala del 5 al 10, considerando los siguientes criterios:

- a. Entendimiento e interpretación del poema.
- b. Memoria.
- c. Tono y volumen de voz.
- d. Dicción.

- e. Dominio escénico.
- f. Expresión corporal.
- g. Innovación poética en el texto.

Jurado ■

Artículo 11.-

Estará conformado por 3 expertos en el área de declamación, deberán presentar el currículo respectivo que los acredite y su fallo será inapelable. En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad.

Premiación ■

Artículo 12.-

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla, las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones ■

Artículo 13.-

Los alumnos inscritos que no se presenten el día y la hora señalados, serán descalificados de manera inmediata e irreversible.

Transitorios ■

Artículo 14.-

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.

Oratoria

Reglamento ■

ARTÍCULO 1.

Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categorías ■

ARTÍCULO 2.

Categoría única. Rama mixta.

Acreditación ■

ARTÍCULO 3.

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso, en la mesa de registro, con su credencial de alumno vigente para cotejar su identidad.

Sistema de Competencia ■

ARTÍCULO 4.

Se desarrollará en 2 etapas: la primera será eliminatoria y la segunda será final, a la que pasará sólo el 25% del total de participantes. Las 2 etapas se realizarán el mismo día, con un receso de 30 minutos entre una y otra. En la primera etapa participarán con el discurso registrado. En la etapa final la presentación se desarrollará bajo la dinámica de improvisación, en función a los temas que designen los jueces en el momento. Cada participante escogerá de una urna al azar el tema a desarrollar en el momento de su presentación, proporcionándole un tiempo de 1 minuto para preparar su discurso. Se realizará eliminatoria regional con máximo dos alumnos por UT.



Solamente los dos primeros lugares (1er. y 2do. lugar de la etapa regional) y un alumno por la UT sede, podrán participar en el evento nacional.

Presentación ■

ARTÍCULO 5.

Vestimenta formal, discreta, rostro descubierto, sin accesorios ostentosos.

Material ■

ARTÍCULO 6.

En la junta previa, se deberá entregar la ficha técnica que emita la sede, así como el discurso de la etapa eliminatoria (3 ejemplares). Esto aplica tanto para el evento Regional como para el evento Nacional.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional ■

ARTÍCULO 7.

Deberá realizarse en un escenario cerrado, preferentemente en una sala de conferencias, teatro o auditorio, con buena sonoridad porque los participantes no usarán micrófono.

Duración ■

ARTÍCULO 8.

Mínima de 3 minutos y máxima de 5 minutos, para ambas etapas.

Características ■

ARTÍCULO 9.

El texto deberá estar escrito en prosa y sin faltas de ortografía ni de redacción.



Criterios a Evaluar ■

ARTÍCULO 10.

Se calificará en una escala del 5 al 10, considerando los siguientes criterios:

- a) Tema fundamentado y estructurado.
- b) Dicción y volumen.
- c) Expresión corporal.

Jurado ■

ARTÍCULO 11.

Estará conformado por 3 expertos en el área de oratoria, los cuales deberán presentar el currículo respectivo que los acredite, y su fallo será inapelable. En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad.

Premiación ■

ARTÍCULO 12.

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla; las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones ■

ARTÍCULO 13.

Los alumnos inscritos que no se presenten el día y la hora señalados, serán descalificados de manera inmediata e irreversible.

Transitorio ■

ARTÍCULO 14.

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.



Mural en Gis

Reglamento ■

Artículo 1.-

Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categoría ■

Artículo 2.-

Categoría única. Rama mixta.



Acreditación ■

Artículo 3.-

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso, en la mesa de registro, con su credencial de alumno vigente para cotejar su identidad.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional Sistema de Competencia ■

Artículo 4.-

Se desarrollará en 1 etapa, en 2 días durante 5 horas por día, en el horario que la sede asigne, el participante tendrá derecho a un receso para tomar alimentos.

Se realizará eliminatoria regional con máximo dos alumnos por UT. Solamente los dos primeros lugares (1er. y 2do. lugar de la etapa regional) y un alumno por la UT sede, podrán participar en el evento nacional.

Material ■

Artículo 5.-

- a. En la Junta Previa se deberá entregar:
- La ficha técnica que emita la sede.
 - El boceto en un sobre cerrado, en formato doble carta.
 - Deberá entregar un escrito de una cuartilla donde explique el contenido general del mural que elaborará.
- b. Cada participante deberá llevar el siguiente material:

- Gises pastel.
- Spray fijador.

- c. La sede proporcionará el papel, con las siguientes características, papel KRAFT con las siguientes dimensiones, 1.80 x 1.20 metros y mamparas adecuadas para montar el papel. Esto tanto para el evento regional como para el evento nacional.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional

Artículo 6.-

Deberá realizarse en un escenario con buena ventilación e iluminación preferentemente natural y techado.

Duración

Artículo 7.-

La duración máxima será de 10 horas dividido en 2 días, 5 horas por día de realización.

Criterios a Evaluar

Artículo 8.-

- a. Creatividad (40%).
- b. Originalidad y contenido (25%).
- c. Técnica (20%).
- d. Estilo (15%).

Jurado

Artículo 9.-

Estará conformado por tres expertos en el área de las artes plásticas, quienes deberán presentar el currículo respectivo que los acredite, y su fallo será inapelable. En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad, pudiendo declarar empate.

Premiación

Artículo 10.-

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla, las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones

Artículo 11.-

1. Los alumnos inscritos que no se presenten el día y la hora señalados, serán descalificados de manera inmediata e irreversible.
2. Si los participantes no cuentan al momento del concurso con el material señalado en el presente anexo técnico, quedarán automáticamente descalificados.

Transitorio

Artículo 12.-

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.

Canto individual

Reglamento ■

Artículo 1.-

Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categoría ■

Artículo 2.-

Categoría única. Rama mixta.



Acreditación ■

Artículo 3.-

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso en el lugar y horario que la sede asigne, en la mesa de registro, con su credencial vigente para cotejar su identidad.

Sistema de Competencia ■

Artículo 4.-

- I. Se desarrollará una etapa regional y los 2 primeros lugares de ese concurso participarán en el Encuentro Nacional, pudiendo ser los finalistas de distintas Universidades o bien de la misma.
- II. En el Encuentro Nacional el concurso se desarrollará en 2 etapas: eliminatoria y final.

Eliminatoria. En esta etapa se interpretará una sola canción en idioma español o inglés, en caso de no cumplir con este requisito, el concursante quedará automáticamente descalificado. Una vez concluida la primera etapa de participación, el jurado calificador tendrá 30 minutos para deliberar en un área distinta a la del concurso. Se realizará el sorteo de participación en la junta previa una vez cerradas las inscripciones y deberá ser respetado para no afectar la logística de la sede.

Final. El jurado calificador nombrará al 50% de los concursantes para pasar a esta etapa en caso de ser número par y al 50% más uno en caso de ser número impar, el sorteo para la siguiente fase se llevará a cabo inmediatamente después de conocer dicha lista.

- III. Se realizará eliminatoria regional con máximo dos alumnos por Universidad Tecnológica.
- IV. Solamente los dos primeros lugares (1er. y 2do. lugar de la etapa regional) y un alumno por la UT sede, podrán participar en el evento nacional.



Presentación ■

Artículo 5.-

La presentación incluirá vestuario adecuado al estilo musical que interpretará.

Material ■

Artículo 6.-

En la Junta Previa se entregará lo siguiente:

- Ficha técnica impresa.
- Acreditarse como alumno regular con la documentación requerida, de acuerdo al Manual Operativo del CONTENCUT.
- Entregar las pistas musicales por medio electrónico en formato MP3 y en calidad de 256 kbps, indicando el nombre del participante, etapa (eliminatória y final) y nombre de la universidad

Nota: Cabe señalar que el llenado de la ficha técnica deberá presentarse sin faltas de ortografía, ya que estos datos serán utilizados en la logística del concurso.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional ■

Artículo 7.-

- I. Deberá realizarse en un escenario cerrado, preferentemente en un teatro o auditorio, con buena sonorización.
- II. El tema, género y autor será libre.

III. El tema no deberá de contener palabras altisonantes.

IV. No se aceptan popurrís.

Duración ■

Artículo 8.-

Mínima de 3 minutos y máxima de 5 minutos, para ambas etapas.

Criterios a evaluar ■

Artículo 9.-

Se calificará de 5 al 10 considerando que el 10 es la calificación más alta, para cada uno de los siguientes criterios:

a. Entonación.



Premiación ■

Artículo 11.-

- b. Afinación.
- c. Métrica.
- d. Tesitura y técnica vocal.
- e. Dicción y modulación de la voz.
- f. Capacidad interpretativa.
- g. Proyección escénica y presentación.

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla, las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones ■

Artículo 12.-

Los alumnos inscritos que no se presenten el día y la hora señalados, serán descalificados de manera inmediata e irreversible. El alumno que no se presente en el escenario en el orden de participación asignado será descalificado automáticamente.

Jurado ■

Artículo 10.-

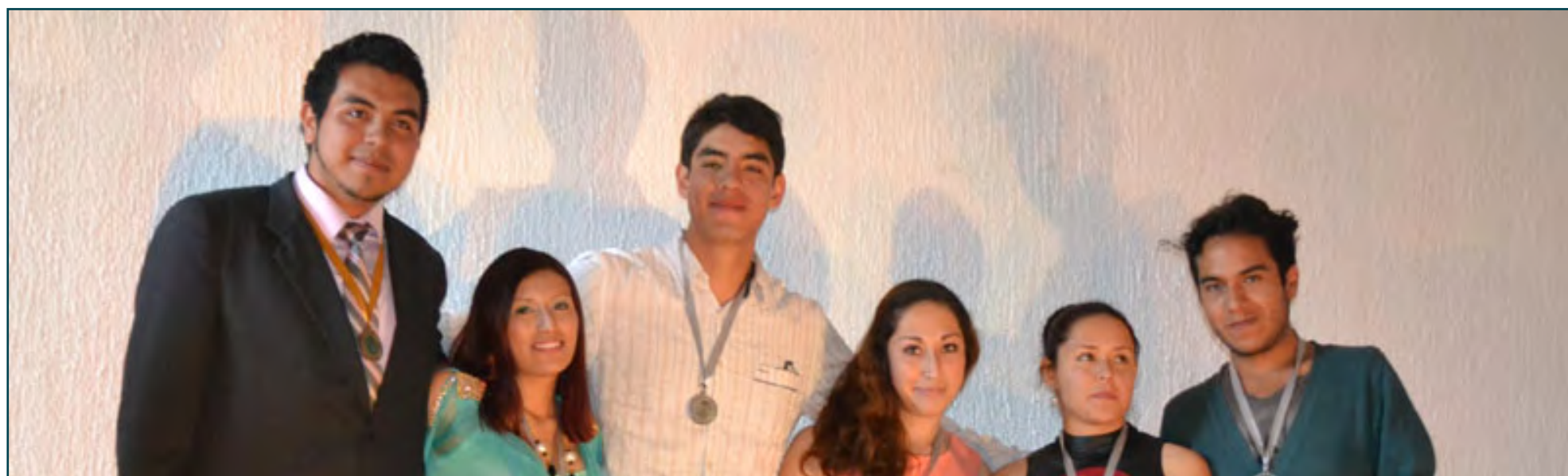
Estará conformado por 3 o 5 expertos en el área, los cuales deberán presentar el currículo respectivo que los acredite, en caso que haya participación de algún canto en idioma inglés el jurado deberá apoyarse con un experto del idioma para dar su evaluación en el criterio de dicción.

En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad.

Transitorio ■

Artículo 13.-

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.



Rondalla

Reglamento ■

Artículo 1.-

Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categoría ■

Artículo 2.-

Categoría única. Rama mixta.

Acreditación ■

Artículo 3.-

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso, en la mesa de registro, con su credencial de alumno vigente para cotejar la identidad de los participantes.

Sistema de Competencia ■

Artículo 4.-

El concurso de desarrollará en 1 sola fase.

Cada rondalla interpretará 2 canciones con una duración máxima de 4 minutos y medio cada una, si se excede de este tiempo hay penalización (ver tabla). Se realizará eliminatoria regional y podrá participar solamente una rondalla por Universidad.

Solamente el primer lugar de cada región y la rondalla de la UT sede podrán participar en el evento nacional.

Presentación ■

Artículo 5.-

La vestimenta del grupo deberá ser uniforme. En caso de una rondalla mixta el vestuario de damas y caballeros debe combinar y no destacar más una de la otra.



Material ■

Artículo 6.-

En la junta previa se entregará lo siguiente:

- Ficha técnica impresa.
- Documentación requerida de acuerdo al Manual Operativo del CONTENCUT.

Nota: Cabe señalar que el llenado de la ficha técnica, deberá presentarse sin faltas de ortografía, ya que estos datos serán utilizados en la logística del concurso. Aplica tanto para el evento regional como para el evento nacional.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional ■

Artículo 7.-

- I. Deberá realizarse en un escenario cerrado, preferentemente en un teatro o auditorio, con buena sonorización.

- II. El tema, género y autor será conforme a lo establecido en la convocatoria.
- III. El tema no deberá de contener palabras altisonantes.

Características ■

Artículo 8.-

- Presentar al grupo con un mínimo de 10 y un máximo de 20 integrantes.
- Ejecutar únicamente instrumentos acústicos (guitarra de 6 cuerdas, requintos y un solo contrabajo, no está permitido incluir algún otro instrumento. No se permiten pedestales para guitarras).
- Al menos el 80% de los participantes deben ejecutar un instrumento musical y vocalizar.
- No se permiten popurrís, ni ensambles de 2 canciones o más.



Criterios a Evaluar ■

Artículo 9.-

SISTEMA DE COMPETENCIA SIDEO	Estándar	Calificación
Sistema de competencia (SIDEO)		
1. Arreglos Musicales 50%	50.00	
1.1. Propuesta musical 10%	10.00	
1.1.1 Originalidad, aplicación adecuada del género, evolución	7.50	
1.1.2 Balance vocal e instrumentos	2.50	
1.2 Arreglo Vocal 20%	20.00	
1.2.1 Melodía	5.00	
1.2.2 Armonía	5.00	
1.2.3 Contrapunto	5.00	
1.2.4 Matices	5.00	
1.3 Arreglo Instrumental 20%	20.00	
1.3.1 Guitarras (armonía y ritmo)	7.50	
1.3.2 Contrabajo	7.50	
1.3.3 Requinto(s).	5.00	
2 Vocalización 25%	25.00	
2.1 Voces 10%	10	
2.1.1 Afinación	5.00	
2.2 Solista 5%	5.00	
2.2.1 Afinación	2.00	
2.2.2 Dicción, cuadratura, proyección sonora, interpretación (matices)	3.00	
3 Instrumentación 15%	15.00	
3.1 Guitarras 6%	6.00	
3.1.1 Afinación	2.00	
3.1.2 Cuadratura, interpretación (matices), proyección sonora y precisión	4.00	
3.2 Contrabajo 5%	5.00	
3.2.1 Afinación	2.00	
3.2.2 cuadratura, interpretación (matices), proyección sonora, precisión	3.00	
3.3 Requinto(s) 4%	4.00	
3.3.1 Afinación	1.00	
3.3.2 Cuadratura, interpretación (matices), proyección sonora, precisión	3.00	
4 Desenvolvimiento Escénico 10%	10.00	
4.1 Proyección histriónica (actuación, emotividad y temple) 8%	8.00	
4.2 vestuario 2%	2.00	
Totales 100%	100.00	

Jurado ■

Artículo 10.-

Será designado por la sede y estará integrado por 5 expertos en el área de la música y en los rubros a calificar, su fallo será inapelable. En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad.

Premiación ■

Artículo 11.-

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla, las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones ■

Artículo 12.-

Motivos de amonestación	Acciones correctivas
Indisciplinas o acciones que provoquen disturbios, molestias o daños morales o materiales al público asistente, las instalaciones, la organización, el jurado, la rondalla o elementos de ésta:	Castigo al grupo por un año.
Exceso de tiempo estipulado:	Restar 3 puntos de la calificación total por canción.
Copiar un arreglo:	Restar 5 puntos por copia evidente; 3 por arreglo modificado.
Rondalla no preparada para participar en el momento de ser anunciada:	Descalificación inmediata e irreversible del concurso.
Rondalla de más de 20 y menos de 10 integrantes:	Descalificación y sólo participación.
Uso de instrumentos fuera de especificaciones:	3 puntos de la calificación total.
Cuando la rondalla presente menos del 80 % de los integrantes que no ejecuten un instrumento:	Restar 2 puntos por cada integrante sin tocar instrumento.

Transitorio ■

Artículo 13.-

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.

Danza Folklórica

Reglamento ■

Artículo 1.-

Se aplicará el presente anexo técnico del COTENDCUT así como la convocatoria específica que emita la instancia correspondiente.

Categoría ■

Artículo 2.-

Categoría única. Rama mixta.



Acreditación ■

Artículo 3.-

Los participantes deberán presentarse una hora antes del inicio del concurso, en la mesa de registro, con su credencial de alumno vigente para cotejar la identidad de los participantes.

Sistema de Competencia ■

Artículo 4.-

- I. El concurso se desarrollará en dos etapas: eliminatoria y final. Los grupos deberán participar con el estado de la república y/o región que la convocatoria respectiva establezca. Deberá presentarse un cuadro de tema libre con las mismas características de tiempo del anterior y tendrá un valor de 40% de la calificación total.
- II. Los grupos participantes deberán presentar un cuadro obligatorio, el cual constará de 8 minutos como mínimo y 10 minutos como máximo y contarán con 15 segundos para dejar libre el escenario. El cuadro obligatorio tendrá un valor de 60% de la calificación total.
- III. El tiempo correrá en el momento que inicie la música y concluirá cuando finalice la misma. En ese momento ningún integrante deberá estar presente en el escenario.
- IV. En el minuto 9 se levantará una bandera de color amarillo (preventiva) señalando que está próxima la terminación del tiempo establecido y una bandera color rojo, anunciando que se ha excedido del tiempo (10 min 15 segundos).
- V. La presentación obligatoria y la libre se alternarán durante la etapa eliminatoria, dependiendo del sorteo.

Se realizará eliminatoria regional y podrá participar solamente un grupo por Universidad. Solamente el primer lugar de cada región y el grupo de la UT sede podrán participar en el evento nacional.



Material ■

Artículo 5.-

En la junta previa se entregará lo siguiente:

- Ficha técnica impresa.
- Documentación requerida de acuerdo al Manual Operativo del CONTENCUT.
- La música del grupo participante deberá ser entregada por medio electrónico en formato MP3 y en calidad 256 kbps, indicando todos los datos de la universidad participante.
- Se entregará una monografía con un máximo de dos cuartillas, escrita en Arial 12, interlineado sencillo y sin espaciado, con márgenes de 2.5 cm a los cuatro lados.

Nota: Cabe señalar que el llenado de la ficha técnica y la monografía, deberán presentarse sin faltas de ortografía, ya que estos datos serán utilizados en la logística del concurso.

Aplica para el evento regional como para el evento nacional.

Del Concurso en la Etapa Regional y Nacional ■

Artículo 6.-

Deberá realizarse en un escenario cerrado, preferentemente en un teatro o auditorio, con buena sonorización.

Características ■

Artículo 7.-

- Presentar el grupo con un mínimo de 6 y un máximo de 8 parejas conformadas por un hombre y una mujer.
- Se permitirá el cambio de vestuario siempre y cuando no afecte el tiempo señalado en los puntos anteriores. No se debe dejar solo el escenario en ningún momento durante la participación del grupo.

Criterios a Evaluar ■

Artículo 8.-

Sistema de competencia de Danza Mexicana:

SICODAMEUT	ESTÁNDAR	
		Obligatorio
Valor		100.00
1.1 Monografía	5.00	
1.2 Vestuario	5.00	
1.3 Diseño Escénico	5.00	
1.4 Autenticidad	5.00	
2.1 Figuras Coreográficas (4 Obligatorias)	4.00	
2.2 Coordinación grupal	2.00	
2.3 Sincronización musical	2.00	
2.4 Autenticidad	2.00	
3.1 Actitud y proyección escénica (expresión interpretativa)	15.00	
3.2 Ritmo del grupo	15.00	
4.1 Precisión y limpieza del zapateado	15.00	
4.2 Faldeos	5.00	
4.3 Grado de dificultad	10.00	
5.1 Autenticidad	5.00	
5.2 Calidad de sonido	5.00	
Calificación total		

Jurado ■

Artículo 9.-

El jurado será designado por la sede y estará integrado por 5 expertos en el área de la danza folklórica mexicana, con capacidad y experiencia comprobable en la materia; calificarán con estricto apego a los criterios de evaluación que la convocatoria señale y su fallo será inapelable. En caso de empate el presidente del jurado tendrá el voto de calidad.

Premiación ■

Artículo 10.-

Se premiará a los tres primeros lugares, con trofeo y medalla, las medallas se entregarán al final del concurso y los trofeos en la ceremonia de clausura.

Sanciones ■

Artículo 11.-

- I. Los alumnos inscritos que no se presenten el día y hora señalados serán descalificados de manera inmediata e irreversible.
- II. El elenco que promueva desorden y actos irresponsables en el desarrollo del evento, será automáticamente descalificado.
- III. Los cuadros que excedan o acorten los tiempos establecidos, serán sancionados por los jueces con 5 puntos menos, por cada minuto o fracción rebasado o acortado. Se anotará en la hoja de calificación el tiempo del grupo participante que se haya excedido o acortado.
- IV. Los participantes que no presenten su credencial vigente quedarán excluidos.
- V. Los grupos que no se presenten el día y la hora señalados, serán descalificados automáticamente y no podrán presentarse en ningún caso y bajo ninguna circunstancia.

Transitorio ■

Artículo 12.-

Lo no previsto en el presente anexo será tratado y resuelto por el COTENDCUT.