



Semana Leones Online

Semana Formativa Leones en línea.

La Semana Leones Online es una iniciativa conjunta de las Direcciones de Deportes de la Red de Universidades Anáhuac para promover un foro competitivo – formativo aprovechando las plataformas digitales, TIC's, educación a distancia, la relevancia de los Esports y la E- League Anáhuac.

Aprovechar las tecnologías de comunicación nos permite continuar con nuestra misión de formar a través del deporte mientras logramos acercarnos a alumnos que por lo regular no participan directamente como miembros activos de los equipos representativos. La Semana Leones Online permite ser la plataforma ideal para identificar y captar a los alumnos que están incursionando en los deportes electrónicos y dotarles de un foro competitivo.

Llegar a través de estas actividades a alumnos que no atacamos y damos la oportunidad de que otras áreas de la VFI tengan una experiencia competitiva de Semanal Leones.

Aunado a los deportes electrónicos crea una plataforma para retos físicos que promueve la actividad física y vida saludable de nuestros alumnos deportistas, así como el trabajo en equipo en tiempos de pandemia.

Al ser un evento competitivo – formativo, el evento se divide el evento en 2 formatos generales:

- **Platicas y talleres para participantes:** platicas formativas de líderes en el medio deportivo, empresarial que coadyuven al desarrollo de competencias.
- **Actividades competitivas Online:** Actividades que fomenten la sana competencia entre los miembros de las diferentes sedes de la Universidad Anáhuac. Se busca un evento que promueva además de la vida sana, un ambiente innovador que promueva la creatividad y el desarrollo de varias dimensiones de la persona. Las actividades competitivas online contemplan:
 - Disciplinas digitales
 - Disciplinas deportivas/físicas
 - Creatividad y cultura

El evento en general pretende adaptarse a las nuevas tecnologías, a las nuevas tendencias en deporte y a las necesidades actuales, además de promover la formación creativa y divertida buscando siempre estar relevante, presentes y sobre todo ser disruptivos e innovadores en el medio deportivo.

Este evento además permite trascender la barrera creada por la pandemia actual, generando un evento permanente que nos ayude a estar preparados para posibles contingencias futuras y promover deportes digitales en la comunidad universitaria.



CONVOCATORIA

La Universidad Anáhuac México, a través de la Vicerrectoría de Formación Integral y de las Direcciones de Deportes de campus norte y campus sur.

CONVOCAN

A las Direcciones de Deportes de la Red de Universidades Anáhuac a participar en la primera Semana Leones Online (Semana Formativa Leones en línea)

BASES

LUGAR Y FECHA

Se realizará de forma virtual del 18 al 21 de noviembre en las plataformas digitales de “Leones Anáhuac México”, redes sociales de las diferentes sedes de la Universidad Anáhuac y plataformas digitales dedicadas para organizar eventos de Esports: Battliefy, Play+ y

DISCIPLINAS Y RAMAS (COMPETITIVAS)

BLOQUE	DISCIPLINA	RAMA	PLATAFORMA	RESPONSABLE
Disciplinas Digitales /Plataforma Digitales Cada sede puede inscribir un máximo de 2 equipos LoL y 10 jugadores en cualquier otro Torneo digital.	Torneo de League of Legends (equipo de 5 personas)	Mixto	PC	Anáhuac Nte Anáhuac Pue
	Torneo FIFA 20	Mixto	Play + o Xbox	Anáhuac Xal
	NBA 2k	Mixto	Play + o Xbox	Anáhuac Nte
	NFL Madden 2020	Mixto	Play + o Xbox	Anáhuac Nte
	Torneo Smash Bros.	Mixto	Switch	Anáhuac Nte
	Torneo de Ajedrez Online	Femenil y varonil	Lichess	Anáhuac Nte



DISCIPLINAS Y RAMAS

BLOQUE	EVENTO	RAMA	PLATAFORMA	RESPONSABLE
Disciplinas deportivas /física máximo 10 alumnos por campus por rama. (formato individual)	Torneo de dominadas (futbol) evento previo por video, semifinales y finales son en vivo.	Femenil y varonil	Video y Redes sociales	Anáhuac Qro
	Torneo de balón en movimiento, clavadas (varonil))	Femenil y varonil	Video y Redes sociales	Anáhuac Xal
	Tiro con arco	Femenil y varonil	Video y Redes sociales	Anáhuac Cancún
	Torneo de Kata (se manda video a Comisión).	Femenil y varonil	Video y Redes sociales	IEST
	Torneo de Tae Kwon Do (poomse) (se manda video a Comisión).	Femenil y varonil	Video y Redes sociales	Anáhuac Puebla Anáhuac Nte Anáhuac Sur
	Coreografía Cheer y dance grupos de animación (parejas)	Mixto (pareja indistinta)	Video y Redes sociales	Anáhuac Qro (dance) Anáhuac Sur (cheer)
	Lanzamiento FBA (5, 10 y 15 yardas)	Femenil y Varonil	Video y Redes sociales	Anáhuac Cancún
	Tiros de 3 baloncesto	Femenil y varonil	Videos y redes sociales	Anahuac Xal

BLOQUE	DISCIPLINA	RAMA	PLATAFORMA	RESPONSABLE
Creatividad y Cultura Cada campus puede inscribir hasta 10 alumnos de forma individual, pareja o en equipo.	Rally cultura general	Mixto	Kahoot y Redes sociales	Anáhuac Sur
	Video Soy León	Mixto	Video y Redes sociales	Anáhuac Sur
	Representación en pintura del León	Mixto	Imagen y Redes sociales	Anáhuac Cun Anáhuac Pue
	Ensayo El futuro del deporte	Mixto	Archivo y Redes sociales	Anáhuac Oax
	Porra Leones Anáhuac	NA	Archivo y Redes sociales	Anáhuac Sur
	Himno Leones Anáhuac	NA	Archivo y Redes sociales	Anáhuac Mayab

3.



PONENCIAS Y TALLERES (FORMATIVAS)

Ponencias y Talleres		
Motivación las 12 Leyes de Manuel "Shark" Sotomayor	Manuel Sotomayor Landecho (Por Confirmar)	Nadador de alto rendimiento. Récord absoluto en los 50 mts libres.
Ponte la camiseta, ¡Bien puesta!	P. Sergio Salcido L.C. (por confirmar)	Director de Pastoral Anáhuac Sur

INSCRIPCIONES Y ENTREGAS

Quedan abiertas a partir de la publicación de la presente y quedaran cerradas el día 10 de noviembre de 2020.

<https://forms.gle/pbx5qrHp9B5QGkyF8>

La entrega de los videos de todas las actividades se cierra el 14 de noviembre de 2020 a las 23:59 horas.

La inscripción se realiza en línea, mediante el envío de un correo electrónico por parte del Coordinador de Deportes de cada universidad confirmando las disciplinas en las que participará y con el registro en Google docs. en cada una de las disciplinas. Al integrarse al grupo de WhatsApp de cada disciplina se cotejará la participación de cada alumno.

La documentación de inscripción se debe de enviar de forma digital previo al inicio de la junta



SISTEMA DE COMPETENCIA

El sistema de competencia depende de la cualidad de cada disciplina y cada torneo, el cual se puede consultar en los reglamentos y dinámicas de cada evento. El rol de juego se definirá de acuerdo con los participantes de cada disciplina.

REQUISITOS Y PARTICIPACION

Ser alumno activo y regular de la Universidad Anáhuac que representa. Un alumno podrá participar en un máximo de dos disciplinas. El alumno responsable de presentarse a la competencia en tiempo y forma. El alumno que participa en 2 actividades debe de estar en la papelería de inscripción de ambas disciplinas.

S E M @ N A

JUNTA TECNICA

Se llevará a cabo el 17 de noviembre de 2020 a las 19:00 hrs en la sesión de Zoom de Leones Anáhuac México:

<https://us02web.zoom.us/j/84610104223?pwd=VGE5UU5KUG9KZFp1MERrei9IVlIvZz09>

ID de reunión: 846 1010 4223

Contraseña: 5UFW5K



PREMIACIÓN

Se otorgarán trofeos a los equipos que ocupen los tres primeros lugares generales , así como medallas a los integrantes de los tres equipos ganadores de cada disciplina. Se enviará un diploma virtual a todos los participantes.

Se enviará la Copa Leones Anáhuac Online a la delegación que más puntos haya obtenido en las diversas disciplinas durante la Semana Leones Online 2020.

El día 21 de noviembre al finalizar los eventos, se anunciarán los ganadores en la liga de Zoom de la clausura.

JUNTA PREVIA

Se realizará el día 10 de noviembre de 2020 a las 19:00 hrs la sesión de Zoom de Leones Anáhuac México:

<https://us02web.zoom.us/j/85176294968?pwd=N1VVQUY2MGZPRVE4MG5zQTJlclhzQT09>

ID de reunión: 851 7629 4968

Contraseña: 0T27kk

REGLAMENTOS

La Semana Leones Online se registrá por el reglamento propio del evento y de cada una de las disciplinas. Los reglamentos se publicarán y se enviarán por correo a los encargados de Deportes de cada campus.



GASTOS

Los gastos de conexión correrán por cuenta de cada participante. Todas las personas que se inscriban a las disciplinas digitales deben cubrir sus gastos de consola, conexión y licencia para competir en línea.

El costo de los arbitrajes, organización y premiación correrán por cuenta del Comité Organizador.

ARBITRAJES Y JUECES

Para las disciplinas digitales, el comité organizador designará a los jueces.

Para las disciplinas físicas cada campus designará un coordinador o delegado que fungirá como juez.

En el caso de las actividades del bloque cultural, los coordinadores de deportes y los ponentes del evento fungirán como jueces.

INAGURACION Y CLAUSURA

La Inauguración se llevará a cabo el día 18 de noviembre a las 10:00 am previo al inicio de las competencias por medio de la sesión de zoom general.

La clausura se llevará a cabo el día 21 de noviembre de 2020 al finalizar los últimos encuentros y las conferencias en la sesión de zoom general. Durante la clausura se dirán los ganadores de cada evento.



México a 14 de septiembre de 2020.

DIGITALES

Disciplina	League of Legends
Dinámica	<ul style="list-style-type: none">• Torneo virtual "5 VS 5".• Competencia de league of legends con eliminación directa en partidos a mejor de 1• Final a mejor de 3
Duración	1 día
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• 5 VS 5• Podrán participar 2 equipos de LOL, máximo de cada universidad.• Cada equipo deberá tener 5 jugadores titulares y un máximo de 2 suplentes.• No se permite la participación de ningún jugador que haya competido en LVP o LLA el último año.• Se permiten jugadores de cualquier rango o división siempre y cuando sean un mínimo de lvl 30 con 16 campeones.• Se jugará en el mapa "grieta del invocador" en la modalidad "reclutamiento de torneo"• Cada equipo tendrá derecho a 5 minutos de pausa por partida.• No se permitirán actitudes antideportivas o agresividad en el chat, estas faltas podrán ser castigadas por el comité organizador con la baja del jugador o del equipo del torneo• El equipo tiene únicamente 10 minutos de tolerancia a la hora acordada, en caso de no llegar a tiempo se le dará la victoria al contrario en el minuto 11 después de la cita.• Se permite el uso de todo campeón disponible• Se permite el uso de gestos dentro del juego.
Resultado	El equipo ganador deberá subir la screenshot de la pantalla de victoria a la plataforma de Battlefly.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none">• Todo el torneo se realizará dese su casa a través de la plataforma battlefly y de league of legends.
Plataforma	Computadora
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Bismarck Antonio Saenz Arce bismarck.saenzar@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación



Disciplina	FIFA
Dinámica	Sorteo en llave y eliminación directa, hasta 5 participantes por campus
Duración	1 día (Día 1: Torneo regular, por grupos. Según el no. De equipos participantes). 2 día (Día 2: Sería las finales del torneo).
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Podrán participar máximo 5 equipos por institución• Se jugará 1 vs 1• Duración de cada cuarto, lo designara el comité organizador dependiendo de la cantidad de inscritos• Modo de juego partida privada.• Cada jugador que juegue como local, deberá mandar la dirección de la transmisión vía twitch
Resultado	Los tres primeros lugares, serán los ganadores del torneo.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none">• Todo el torneo se realizará dese su casa a través de tu consola PS4• Deberán tener suscripción a PLAY PLUS• Podrán participar todos los equipos actuales de la FIFA de la temporada 2019-2020, únicamente.• El equipo tiene solamente 5 min. De Tolerancia• El equipo que pierda su conexión a Internet perderá su partido.• El equipo local invitará al contrario y compartirán el streaming del partido en el grupo de WhatsApp.
Plataforma	PS4
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Marco Villalvazo marco.villalvazo@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	NBA 2K
Dinámica	Torneo Virtual "5 vs 5" Competencia de NBA 2K20
Duración	1 día (Día 1: Torneo regular, por grupos. Según el no. De equipos participantes). 2 día (Día 2: Sería las finales del torneo).
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Podrán participar máximo 2 equipos por institución• Se jugará 5 vs 5• Duración de cada cuarto, 5 min.• Modo de juego partida privada.• Estilo de juego PRO.
Resultado	Los tres primeros lugares, serán los ganadores del torneo.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none">• Todo el torneo se realizará dese su casa a través de tu consola PS4• Deberán tener suscripción a PLAY PLUS• Podrán participar todos los equipos actuales de la NBA de la temporada 2019-2020, únicamente.• El equipo tiene solamente 5 min. De Tolerancia• El equipo que pierda su conexión a Internet perderá su partido.



	<ul style="list-style-type: none">El equipo local invitará al contrario y compartirán el streaming del partido en el grupo de WhatsApp.
Plataforma	PS4
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Marco Villalvazo marco.villalvazo@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	NFL Madden
Dinámica	<p>De la publicación de esta convocatoria hasta el día 10 de noviembre. El inicio del torneo será el jueves 19 de noviembre, hora por definir.</p> <p>Las bases de dicho torneo son:</p> <p>Habrá 2 torneos distintos por consola (PS4 y XBOX 1), Cada torneo estará compuesta por 18 jugadores por consola, esto es 2 jugadores por cada campus de la red Anáhuac (NORTE, SUR, IEST, MÉRIDA, VERACRUZ, CANCÚN, OAXACA, PUEBLA, QUERÉTARO), podrá participar toda la comunidad Anáhuac.</p> <p>Fase de grupos: se formarán 2 conferencias (CONFERENCIA LEONES y CONFERENCIA ANÁHUAC) de 3 grupos cada uno (NORTE, CENTRO Y SUR) participarán 3 jugadores por cada grupo y estos jugadores se enfrentarán en partido único entre ellos (cada jugador jugará 2 partidos). El primer lugar de cada grupo avanzará al Juego Divisional, esto es 3 jugadores en cada Conferencia y se sembrarán del 1 al 3 para definir los juegos Divisionales, esto nos dará un total de 6 jugadores finalistas.</p> <p>Fases finales: Constará de Juego Divisional, Campeonato de Conferencia y Tazón Anáhuac, todos los juegos son partidos únicos.</p> <p>Juego Divisional: Jugaran los rankeados #2 y #3 de cada conferencia y el rankeado #1 descansa esa jornada.</p> <p>Juego de Campeonato de Conferencia: Jugarán el rankeado #1 y el ganador del Juego Divisional por cada Conferencia</p> <p>Tazón Anáhuac: Los ganadores de cada conferencia se enfrentarán en el Tazón virtual Anáhuac--. De ahí, saldrá un campeón en PlayStation y otro campeón en XBOX 1.</p> <p>El staff de Deportes Anáhuac coordinará los horarios de los partidos. Los horarios serán dados a conocer el martes 16 de noviembre por las redes sociales de Leones Anáhuac México.</p>
Duración	<p>Del día 18 al 21 de noviembre:</p> <ul style="list-style-type: none">- 18 de Nov Juegos de Grupo Conferencia Leones.- 19 de Nov Juegos de Grupo Conferencia Anáhuac.- 20 de Nov Juegos Divisionales y Juegos de Campeonato Divisional.- 21 de Nov Tazón Leones Anáhuac
Reglas	<ul style="list-style-type: none">- Los jugadores podrán utilizar al equipo que deseen y la configuración será como EVEN TEAMS.



	<ul style="list-style-type: none"> - Los cuartos serán de 4 minutos. - Deberán deshabilitar el Accel Clock. - Al jugador que se le vaya la red (internet) será descalificado de la competencia. - Se darán 5 minutos de tolerancia para que los equipos se conecten, en caso de no conectarse en tiempo se descalificara al competidor por forfait.
Resultado	Habrá 3 finalistas por conferencia, esto es 6 por cada consola.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none"> • Todo el torneo se realizará dese su casa a través de las consolas X-Box One y PS4
Plataforma	Lichess.org
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Marco Montes marco.jaramillo@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Smash Bros
Dinámica	1vs1
Duración	1 día
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Hasta 64 participantes (7 participantes por campus, en caso de que una institución no cumpla con los jugadores, podrán ser llenados por otra institución) • Stages iniciales permitidos: Final destination, battlefield, pokemon stadium 2, smash ville y town & city • Counterpicks Yoshi story, Yoshi's Island, Lylat y Kalos Pokemon League. • Todos los juegos son a mejor de 3 • Final's a mejor de 5 • Necesario contar con suscripción online • Todos los personajes son válidos. • En caso de lag se puede pedir lag test con un moderador • En caso de partidas transmitidas se les avisara a los jugadores para que dejen entrar a broadcasters a la sala. • No se tolerarán actitudes antideportivas. • Todos los jugadores tendrán que estar registrados activamente en la universidad. • Semifinales y finales serán transmitidas en la página leones Anáhuac México
Resultado	El jugador ganador deberá reportar en la plataforma de smash gg
Jueceo	<ul style="list-style-type: none"> • Todo el torneo se realizará dese su casa a través de smash gg
Plataforma	Lichess.org Smash GG
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Bismarck Antonio Saenz Arce bismarck.saenzar@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación



Disciplina	Ajedrez
Dinámica	<ul style="list-style-type: none">• Participantes: Hasta 6 alumnos por institución.• Categoría única.• Plataforma lichess.org• Sistema de competencia: Batalla por equipos, 2 horas de juego, sin berserk y con arena streaks.• Ritmo de juego: 3 minutos más 2 segundos de incremento por jugada.• Puntuación: Se tendrán en cuenta los puntos de los mejores cuatro de cada equipo.• Sistema de desempate, automáticos de la plataforma Lichess. <p><u>Registro:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Deberán registrarse en el Google Docs. de inscripción además Cada institución debe enviar el nombre y link de su equipo en lichess y su lista de jugadores con sus respectivos nombres de usuario en lichess al correo hsanchez@anahuac.mx con copia a pablo.della@anahuac.mx, fecha limite el martes 10 de noviembre a las 23.59 hrs.• En la junta previa se enviará el link del torneo con todos los equipos participantes y todos los jugadores deberán unirse al torneo.
	Junta previa: viernes 20 de noviembre a las 10.00 hrs. Competencia: viernes 20 de noviembre a las 18.00 hrs.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Cada jugador debe tener una cuenta en lichess y aceptar las condiciones de la plataforma.• Cada jugador es responsable de su conexión a internet.• Durante el torneo todos los jugadores deberán entrar a una reunión en zoom con cámara web encendida, compartiendo su pantalla, micrófono abierto y audio apagado.• Los jugadores deberán acatar cualquier orden por parte de los árbitros y organizadores.• Respetar las reglas de juego limpio: Queda estrictamente prohibido la suplantación de identidad, el uso de motores de análisis, ayuda externa, cuentas dobles. En todos los casos el jugador será dado de baja del torneo sin derecho a apelación.
Resultado	<ul style="list-style-type: none">• Se premiará a los equipos que ocupen los tres primeros lugares.• Se premiará a los tres mejores jugadores del torneo y a la mejor femenil.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none">• El comité organizador contará con un equipo de árbitros que estarán a cargo del desarrollo del torneo en la plataforma y de la reunión en zoom con los jugadores durante la competencia.
Plataforma	Lichess.org
Contacto	Heriberto Sánchez Hernández hsanchez@anahuac.mx Pablo Della Morte pablo.della@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación



DEPORTIVAS Y

FISICAS

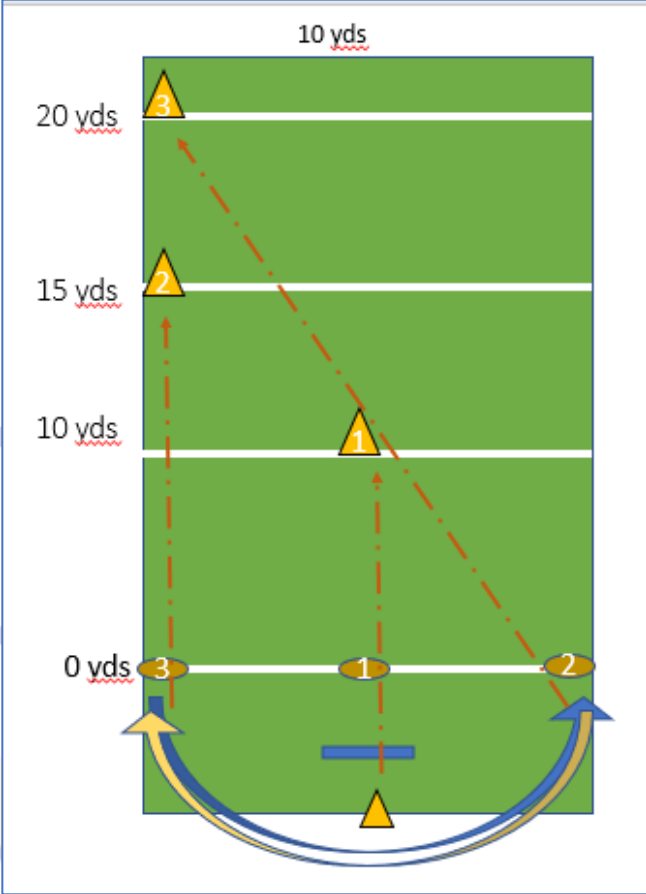
Disciplina	Fútbol "DOMINADAS DE BALÓN"
Dinámica	<ul style="list-style-type: none">• Torneo virtual "DOMINADAS DE BALÓN".• La competencia consiste en dominar el balón el mayor número de veces sin que caiga al piso, pudiendo utilizar cualquier parte del cuerpo para dominar excepto las manos, tal como lo marcan las reglas de FIFA del fútbol para desarrollar el juego.• Primera ronda y fase de grupos: Se enviará 1 intento grabado para dominar el balón. Uno para el día de la primera ronda y uno diferente para la fase de grupos con el que competirá contra todos los integrantes de su grupo.• Fase final: Se tendrán 2 intentos opcionales para dominar el balón, si en el primer intento el resultado no fue el deseado, el atleta tiene la decisión de realizar un segundo intento para mejorar su resultado. Se tomará como resultado el intento con el mayor número de dominadas.
Duración	4 días (Día 1: primera ronda, Día 2: fase de grupos, Día 3: cuartos de final y semifinales, Día 4: Tercero y cuarto lugar y final).
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Se dividirá en 2 ramas (Varonil y Femenil).• Podrán participar 10 atletas por campus en cada rama (formato individual).• De acuerdo con el número de participantes habrá enfrentamientos de eliminación directa en una y hasta dos ocasiones, para con esto concluir la primera ronda del torneo. Posteriormente se dividirán a los participantes en grupos de 4 ó 5 integrantes. Con base a los ganadores se establecerá la llave para llegar a las semifinales y final.• La primera ronda y los grupos se determinarán por medio de un sorteo que se hará en vivo utilizando la plataforma zoom, con cada uno de los entrenadores de los equipos representativos participantes.• Cada grupo tendrá uno o dos jueces determinados para verificar la competencia, que serán elegidos de los entrenadores de los diferentes campus.• En la fase de grupos se elegirá de cada uno, a los 2 atletas con más dominadas (8 en total), los cuales se unirán en una fase de liguilla que inicia desde cuartos de final.• En los cuartos de final avanzan a semifinal los 4 atletas con mayor número de dominadas.• En las semifinales avanzan a la final los 2 atletas con mayor número de dominadas.• En la final gana el atleta con mayor número de dominadas.• Existirá un desempate por el tercer y cuarto lugar.



Resultado	El atleta con mayor número de dominadas en cada una de las fases del torneo ira avanzando de ronda hasta llegar a la final con 2 competidores que se enfrentarán en el mismo método para obtener un campeón.
Jueceo	<ul style="list-style-type: none">• Todo el torneo se realizará dese su casa a través de grabaciones y posteriormente, utilizando la plataforma zoom para ver y grabar la actividad.• En cada ronda habrá jueces viendo la competencia en directo por medio de dicha plataforma para verificar que se lleve a cabo con legalidad y legibilidad la competencia.• La primera ronda y la fase de grupos será vista sólo por jueces, siendo grabada en un formato horizontal, de cuerpo completo y todo el tiempo de frente para mostrar la evidencia. El archivo de video debe subirse en formato MP4 y no mayor a los 500 MB de tamaño.• Cada equipo deberá nombrar su archivo de video de la siguiente manera: Campus - Rama – Fase (Primera ronda o fase de grupo) - Nombre de Atletas.• Las dominadas deberán ser presentadas en un mismo video sin cortes y/o ediciones. Un video por jugador, por fase.• A partir de la fase de finales será transmitida en vivo por las redes sociales de las diferentes sedes de la Universidad Anáhuac.
Plataforma	Zoom
Contacto	José Daniel Amador Reynoso daniel.amador@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Baloncesto “Clavadas”
Dinámica	<ul style="list-style-type: none">• Cada participante dispondrá de 90 segundos (1 minuto y medio) para ejecutar como máximo tres (3) intentos de clavadas.• Se tomará como valido el último intento que haga (al hacer un segundo intento automáticamente elimina el intento anterior y así mismo con el tercero.)• Las Puntuaciones serán de 1 a 10 Puntos considerando el tipo de ejecución y dificultad de la misma
Sistema de competencia	<ul style="list-style-type: none">• Cada Universidad podrá inscribir como máximo un total de 10 participantes por rama.• De acuerdo con la cantidad de participantes se realizará la primera rueda del Concurso, del cual calificaran a la segunda rueda el 50% de los participantes.• En la segunda rueda calificaran los primeros 8 participantes para la serie de cuartos de final y así mismo los mejores 4 para semifinales por rama.• Y los dos mejores calificados de Semifinales jugaran la Final del Concurso de Clavadas por rama.
Evidencias	Se deberá colocar la cámara a la posición derecha del aro, viéndolo de frente como si realizarás un lanzamiento de tiro libre. De tal manera que sea visible la línea de 3 puntos y canasta. En este lugar se apreciará de manera nítida la acción a desarrollar por el alumno (cuerpo del alumno, piso de la cancha, aro, balón, etc.)

Arbitraje	Los Entrenadores de los Campus participantes serán quienes evalúan a los participantes, no pudiendo el entrenador del alumno participante evaluarlo.
Contacto	Enríquez Murrieta David david.enriquez@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Lanzamiento FBA (5, 10 y 15 yardas)
Dinámica	Tirar 3 conos a diferentes distancias con los balones, con ciertas características de movimiento del lanzador y con un tiempo no mayor a los 90 segundos. En este ejercicio se combina la precisión de los pases, la velocidad para ir por los balones y la condición física para la segunda vuelta.
Participación	Solo podrán representar a lo máximo 5 personas por cada institución.
Cancha	
Material	<ul style="list-style-type: none"> • 1 celular. • 1 persona que pueda apoyar a grabar • 3 balones de americano con medidas oficiales para cada rama. • 4 conos chicos. • 1 cronómetro o reloj.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • El jugador inicia mostrando el tiempo o reloj a la cámara, posterior corre al primer balón. • Primer movimiento del lanzador, ubicar el balón en la parte inferior y medio, son 7 pasos hacia atrás y lanzar al primer cono que se encuentra a 10 yds. • Segundo movimiento, ubicar el balón en la esquina inferior del brazo lanzador de la “cancha”, rolar hacia el lado no lanzador y lanzar al segundo cono ubicado a 15 yds en el lado donde va a rolar.



	<ul style="list-style-type: none">• Tercer movimiento, ubicar el balón en la esquina inferior de la “cancha”, del lado contrario del brazo lanzador” rolar hacia el brazo lanzador y lanzar al tercer cono ubicado a 20 yds. Que estará ubicado al lado contrario para lanzar un “pase cruzado”.• El jugador debe correr a la cámara y mostrar el tiempo y ahí acaba de contar
Puntaje	<ul style="list-style-type: none">- Primer cono 5 pts.- Segundo cono 10 pts.- Tercer cono 15 pts. <p>Son dos vueltas seguidas, una vez que lanzó los primeros 3 pases, el jugador deberá ir por sus balones y colocarlos nuevamente para la segunda vuelta. Nadie podrá ayudarle más que en filmar el video.</p>
Video	La cámara estará situada del lado del brazo lanzador en la parte inferior ligeramente atrás del cono del pasador para que tengamos video de toda la cancha, es decir si soy derecho lo colocaré del lado derecho como se muestra en el dibujo de la cancha, de ser posible grabar en alto (con los brazos levantados) con ayuda de otra persona. En la primera fase se evaluará cómo realizarlo Segunda fase podría ser en vivo por zoom.
Jueceo	un entrenador de tocho o futbol americano de cada campus
Contacto	Edgar Torres Gómez edgar.torres@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Poomsae varonil y femenil
Sistema de competencia	<ul style="list-style-type: none">• Cada atleta deberá grabar un video para la ronda preliminar, el cual debe cumplir con los siguientes requisitos:• En el video el competidor siempre deberá estar visible al cien por ciento, descalzo, con la cámara ubicada al centro del área donde se realice la forma, aunque la cámara podrá moverse de izquierda a derecha en dirección a los movimientos del atleta.• Este material no deberá tener cortes, filtros ni edición alguna, debe ser grabado en un formato horizontal en mp4, por lo que cualquier video vertical será descalificado.• El video debe tener una duración máxima de 1 minuto.• El material deberá ser enviado por el servicio de Wetransfer, al correo luis.cantu@anahuac.mx, marcándose como fecha máxima para la recepción a las 23:59 hrs del 14 de noviembre de 2020 (hora del centro de México), anotándose la Ronda, Rama, Nombre completo.• La Poomsae que deberá ser grabada para la primera Ronda, será enviada a vuelta de correo después de la inscripción al evento y posteriormente al pase de Ronda.• Lista de Poomsae para la primera Ronda: TAEGUK 6 a KORYO• Lista de Poomsae para Ronda Preliminar y Final: TAEGUK 6 a KEUMGANG
Reglas	Se registrá bajo el reglamento actual de la WT en la modalidad de Poomsae.
Jueceo	El entrenador de la disciplina de cada Campus será miembro del comité de jueceo
Uniforme	Dobok reglamentario de Poomsae, los atletas podrán usar el Dobok Blanco cuello en V o el Dobok que tengan siempre y cuando cumpla con el reglamento de la WT
Sistema de competencia	Los jueces evaluarán los videos entregados y se emitirán las puntuaciones durante una sesión en plataforma zoom; en la cual se nombrarán a los competidores que pasen a la siguiente ronda y se sorteará la Poomsae de la siguiente Ronda.
Rondas finales	Se realizará en VIVO, el atleta deberá conectarse a la SESIÓN DE ZOOM que le sea asignada en la fecha y hora señalados previamente.



	Se realizarán dos poomsae que serán sorteadas previamente. Deberá contar con un espacio amplio dónde sea Visible en su TOTALIDAD durante la EJECUCIÓN DE SUS POOMSAES. Las calificaciones se emitirán durante la sesión de ZOOM.
Premiación	Se premiará a los 4 primeros lugares de cada rama
Contacto	Luis Enrique Cantú Macswiney luis.cantu@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Karate Kata
Inscripción	1. Subir video a Drive especificando la ronda de cada video en una carpeta con su nombre a más tardar el 14 de noviembre del 2020 a las 23:59. 2. Confirmar enviando los videos para su participación al correo electrónico: deportes@iest.edu.mx
Rama	Varonil y Femenil
Sistema de competencia de Kata	Grados Kyus: Cada atleta deberá grabar 2 videos (2 Katas diferentes) En caso de que se rebase de 11 a 24 número de competidores por categoría, (se necesitarán 3 rondas) por lo que se tomará en cuenta la kata de la primera ronda para semifinales y finales. Cintas negras: Cada atleta deberá grabar 3 videos (3 katas diferentes) En caso de que se rebase de 25 a 48 número de competidores por categoría, (se necesitarán 4 rondas) por lo que en su caso se les solicitará, suban el 4to video (4ta kata) para semifinales y finales. Los videos deberán cumplir con las reglas correspondientes y Subirlo al Drive: Los Jueces llevarán a cabo una reunión técnica en Zoom donde evaluarán a cada uno de los participantes y posteriormente el 21 de noviembre 2020 se transmitirán los videos con cada participación dando a conocer las puntuaciones correspondientes. EJEMPLO DE VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=GpbGSSlv_4Y&feature=em%20b_logo
Jueces	Serán asignados por el comité organizador, así como cada campus podrá asignar 1 juez.
Reglamento	Vigente de la WKF y FEMEKA
Premiación	Se premiará a los 3 primeros lugares de cada categoría
Contacto	Norberto López Alvizo norberto.lopez@iest.edu.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Disciplina	Grupos de Animación Cheer & Dance
Dinámica	[I. CALENDARIO] Domingo 14 de noviembre. • Cierre de recepción de videos a las 23:59hrs (central time). Viernes 20 de noviembre • Transmisión & Premiación [II. DIVISIONES] A. Acrobático (4 divisiones) 1. Partner Stunt



2. Tercias
 3. Gimnasia
 4. Saltos
- B. Baile (3 divisiones)
1. Doubles Jazz (doubles)
 2. Doubles Pom
 3. Doubles Hip Hop

NOTA 1: Todas las divisiones están disponibles para todos los Campus.
Un mismo Campus puede participar en varias divisiones si cumple con los requisitos establecidos.

[III. DURACIÓN DE LA RUTINA]

A. Acrobático (Partner Stunt y Tercias) _____ Máximo: Un minuto (1:00)

B. Baile (Jazz, Pom y Hip Hop) _____ Máximo: Un minuto con treinta segundos (1:30)

El tiempo inicia a partir del primer grito o movimiento organizado y termina con el último movimiento.

[IV. TAMAÑO DEL EQUIPO / NÚMERO DE ATLETAS]

El objetivo es representar de la mejor manera el Cheer & Dance Universitario considerando la condiciones y situación actual.

A. Acrobático

1. Partner Stunt [2 atletas + 1 spotter]
2. Partner Stunt [3 atletas *NO HAY SPOTTER]
3. Gimnasia [1 atleta]
4. Saltos [1 atleta]

B. Baile

(Jazz, Pom y Hip Hop) _____ 2 atletas por rutina.

IMPORTANTE: Cada Campus podrá participar máximo una vez en cada división (4 divisiones en acrobático y 3 divisiones en baile).

[V. PARTICIPANTES]

1. Los equipos que participen en cualquiera de las divisiones o categorías deberán estar integrados por alumnos activos del Campus que representan.

[VI. RECEPCIÓN DE VIDEOS / TRANSMISIÓN DEL EVENTO]

1. La recepción de videos queda abierta a partir de la publicación de la presente.
2. El archivo de video debe subirse en formato MP4 y no mayor a los 500 MB de tamaño.

3. Cada equipo deberá nombrar su archivo de video de la siguiente manera:
Campus - Categoría - División - Nombre de Atletas.

4. Los videos deberán enviarse a los siguientes correos electrónicos:

carmen.pacheco51@anahuac.mx ricardo.jimenez79@anahuac.mx

5. La transmisión del evento se llevará a cabo por alguna plataforma digital y/o redes sociales de la Institución. El Comité Organizador notificará con anticipación el medio por el cual se realizará dicha transmisión



[VII. VIDEOS]

1. Las rutinas deberán ser presentadas en un mismo video sin cortes y/o ediciones. Un video por rutina.
 2. El formato de video deberá ser horizontal (acostado) y grabado en una toma fija y de cuerpo completo
 3. La grabación deberá contar con buena iluminación para evitar problemas de visibilidad de la rutina.
 4. Las rutinas deberán ser actuales. (septiembre 2020 en adelante)
 5. Los atletas deberán presentarse con uniforme de Gala.
- NOTA 1: Se recomienda grabar con un celular o cámara con buena resolución y usar tripié

[VIII. LINEAMIENTOS ACROBÁTICO]

El Evento se llevará a cabo bajo el Reglamento vigente de CONADEIP. Las restricciones de seguridad se encuentran en el capítulo 2.

A. REQUISITOS por categoría

1. PARTNER STUNT | Elementos sin restricción de nivel en base al reglamento de CONADEIP (no ejecutar elementos prohibidos por el reglamento).

La pareja deberá contar con un spotter durante la presentación de su rutina.

2. TERCIA | Solamente 3 personas podrán participar en el desarrollo de la rutina, no está permitido usar spotter.

3. GIMNASIA | El atleta deberá presentar una línea con un máximo de 4 elementos consecutivos / ligados

4. SALTOS | El atleta deberá presentar 3 saltos consecutivos

[IX. LINEAMIENTOS BAILE]

El Evento se llevará a cabo bajo el Reglamento vigente de CONADEIP. Las restricciones de seguridad se encuentran en el capítulo 2.

A. DEFINICIÓN DE CATEGORÍAS

1. JAZZ | Una rutina de jazz incorpora y exhibe movimientos y combinaciones tradicionales y estilizados con fuerza, ataque y presencia, cambios de formación, trabajo en grupo y elementos técnicos. Se pone énfasis en la correcta ejecución técnica, extensión, control, colocación del cuerpo, estilo, interpretación musical, continuidad de movimiento y uniformidad. La impresión general de la rutina debe ser rápida, vivaz, enérgica y motivadora, al tiempo que permite que la textura del movimiento utilice la musicalidad.

2. POM | Se requiere el uso de pompones durante la rutina. Una rutina de Pom contiene características importantes tales como sincronización y efectos visuales junto con la correcta colocación de los pompones (movimientos limpios, precisos y fuertes) y técnica de baile. Es importante que la rutina que sea visualmente efectiva, incluyendo cambios de nivel, trabajo en grupo, cambios de formación, etc.

Puede incluir pases de pompones, secuencias de saltos, giros, líneas de patadas, etc. Los pompones deberán utilizarse el 80% de la rutina.



3. HIP HOP | Una rutina de Hip Hop incorpora movimientos y ritmos influenciados por el estilo callejero con énfasis en la ejecución, el estilo, la creatividad, el aislamiento y control del cuerpo, el ritmo, la uniformidad y la interpretación musical. La uniformidad de todos los movimientos a lo largo de la actuación debe complementar los compases y el ritmo de la música. También hay un enfoque adicional en incorporaciones atléticas como saltos, “freezes”, trabajo en el piso y otras habilidades.

[X. CROSSOVER]

Con base en el número de equipos previstos en el Campeonato, un mismo competidor puede participar en varias divisiones.

[XI. PROCESO DE JUECEO]

1. El jurado del evento será nombrado a discreción del Comité Organizador.
2. Mientras los equipos presentan su rutina, el jurado lo calificará de acuerdo con los criterios de evaluación del sistema.
3. En caso de un empate de primer lugar, la puntuación más baja se eliminará de la puntuación total. Si persiste el empate, los puntos de clasificación de cada juez se usarán para romper el empate.

[XII. PUNTAJES Y CALIFICACIONES]

Las hojas individuales de calificación son para el uso exclusivo de cada juez en particular. Cada juez tiene la responsabilidad y autoridad para revisar y presentar sus resultados finales y la clasificación antes del recuento final de las puntuaciones de todos los equipos.

Puntajes y clasificaciones estarán disponibles sólo para los entrenadores o capitanes al término de la competencia. Al finalizar el evento, los equipos recibirán hojas de puntuación de los jueces. Además, los equipos recibirán una hoja con los nombres y la puntuación final de los equipos.

[XIII. DECISIONES FINALES]

Al participar en este campeonato, cada equipo está de acuerdo en que la decisión de los jueces será final y no estará sujeta a revisión. Cada equipo reconoce la necesidad de los jueces de tomar decisiones rápidas y justas en esta competencia y, por tanto, están de acuerdo con la decisión final.

[XIV. PREMIACIÓN]

1. Se premiarán a los 3 primeros lugares de cada división.
2. Se mencionarán a los tres 3 primeros lugares del ranking general por división (Acrobático y Baile).

[XIV. RUTINAS Y UNIFORME /VESTUARIO]

1. Todo vestuario, maquillaje y coreografía deberá ser apropiado para la edad de los bailarines y aceptable para el público familiar.
2. Coreografía, vestuario y / o música inadecuada pueden afectar a la impresión general del jurado y / o la puntuación de la rutina.
3. La coreografía debe ser apropiada y entretenida para todos los miembros de la audiencia. El material vulgar o sugestivo se define como cualquier movimiento o



	<p>coreografía que implique algo inapropiado o indecente, que aparente ser ofensivo o con contenido sexual y / o transmita gestos obscenos o profanos y sus implicaciones.</p> <p>4. Todo vestuario deberá ser seguro y ofrecer cobertura del cuerpo. Mal funcionamiento del vestuario generando exposición de algún integrante del equipo, puede ser motivo de descalificación.</p> <p>5. Se debe usar calzado adecuado para cada una de las categorías. Ejecución de rutina con cualquier tipo de calzado no apropiado para el deporte está prohibido.</p> <p>6. Joyería como parte del vestuario esta permitida</p> <p>[XV. APARICIONES Y PUBLICIDAD]</p> <p>Todos los equipos participantes aceptan su participación y aparición en medios de comunicación y publicidad que la Universidad y el Comité Organizador crea conveniente</p> <p>[XVI. RIESGO DEPORTIVO]</p> <p>El Comité Organizador se deslinda de cualquier responsabilidad por lesiones y/o accidentes que ocurran antes, durante o después de la competencia por considerarse una actividad / deporte de riesgo.</p> <p>[XVII. TRANSITORIOS]</p> <p>Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.</p>
Duración	2 horas
Reglas	Reglamento de Grupos De Animación CONADEIP Cheer: elementos sin restricción de nivel al reglamento No ejecutar elementos prohibidos por el reglamento CONADEIP Contar con 1 cuidador en stunts
Resultado	Viernes 20 de noviembre 2020
Jueceo	Invitados de renombre nacional en el medio
Contacto de responsable	<ul style="list-style-type: none">• ACROBÁTICO Cristina Pacheco / Anáhuac Sur carmen.pacheco51@anahuac.mx 55 5416 6852• BAILE Ricardo Platas / Anáhuac Querétaro ricardo.jimenez79@anahuac.mx 442 362 6646 Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación
Fecha	Viernes 20 de noviembre 2020
Plataforma	Zoom



Disciplina	Tiro con Arco			
Participantes	<ul style="list-style-type: none"> • CATEGORIA RECURVO FEMENIL • CATEGORIA RECURVO VARONIL • CATEGORIA COMPUESTO FEMENIL • CATEGORIA COMPUESTO VARONIL • CATEGORIA INICIACION FEMENIL • CATEGORIA INICIACION VARONIL 			
Inscripción	<p>Están abiertas a partir de la publicación de esta convocatoria y se cerrarán el día 10 de noviembre 2020 a las 23:59 hrs.</p> <p>La solicitud de registro tendrá que indicar Nombre, Categoría, Modalidad y Rama de los participantes, se deberá enviar a través del coordinador deportivo al correo juecesqroo@gmail.com y a edgar.torres@anahuac.mx y registrándose en el Google docs de registro en este archivo.</p>			
Sistema de competencia	<p>Se dispararán cinco series de seis flechas, en doble Distancia de 18 metros (30 disparos por distancia) para un total de 60 flechas, podrá realizarse en espacios cerrados o abiertos</p> <p>Se utilizarán caratulas en formato Indoor, Se dispararán dos flechas por circunferencias en cada ronda,</p> <p>Cada atleta enviara las fotografías de las dos caratulas utilizadas y la hoja de anotación al correo de los jueces mail. juecesqroo@gmail.com</p>			
Reglamento	La competencia se llevará a cabo de acuerdo al reglamento Word Archery vigente al 2020.			
Junta previa	SE REALIZARÁ DIA 18 DE NOVIEMBRE 7.00PM EN PLATAFORMA ZOOM ANAHUAC			
Programa	DIA	HORA PLATAFORMA ZOOM	EVENTO	ATLETAS POR CAMPUS
	19/11/2020	9.00 A 12-00AM	RONDA CLASIFICATORIA	TODOS
	20/11/2020	9.00 A 12.00AM	RONDA OLIMPICA POR EQUIPOS	TRES ATLETAS MIXTOS
	21/11/2020	9.00 A 12-00AM	RONDA OLIMPICA POR EQUIPOS MIXTOS	DOS ATLETAS MIXTOS
Contacto	juecesqroo@gmail.com y a edgar.torres@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación			

Disciplina	Tiros de 3 puntos
Dinámica	1. Cada participante dispondrá de 90 segundos (1 minuto y medio) para ejecutar los 25 lanzamientos.



	<ol style="list-style-type: none">2. En cada una de las posiciones, habrá 5 balones o el mayor número posible y podrán ser apoyados por 1 o 2 pasadores.3. Las cinco posiciones de lanzamientos serán las siguientes:<ul style="list-style-type: none">• Corner Derecha• Ala Derecha• Eje Central• Ala Izquierda• Corner Izquierda4. Cada posición de lanzamientos, consta de 5 lanzamientos posibles.5. La puntuación será la siguiente:<ul style="list-style-type: none">• Cada balón convertido de los primeros 4 tiros valdrá "1 Punto".• Cada balón convertido que sea el quinto tiro valdrá "2 Puntos".
Sistema de competencia	<ol style="list-style-type: none">1. Cada Universidad podrá inscribir como máximo un total de 10 participantes por rama.2. De acuerdo con la cantidad de participantes se realizará la Primera Rueda del Concurso, del cual calificarán a la segunda rueda el 50% de los participantes.3. En la Segunda Rueda calificarán los primeros 8 participantes para la serie de cuartos de final, posteriormente se jugará semifinal con los 4 mejores por rama.4. Y los dos mejores calificados de Semifinales jugarán la Final del Concurso de Tres Puntos.
Entrega de Evidencias	Se deberá colocar la cámara a la posición derecha del aro, viéndolo de frente como si realizarás un lanzamiento de tiro libre. De tal manera que sea visible la línea de 3 puntos y canasta.
Contacto	david.enriquez@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

CREATIVIDAD Y CULTURA



Rally de Cultura General	Kahoot Universal
Objetivo	Identificar como se encuentran nuestros alumnos en temas de cultura general, buscando apoyar en la cultura y la formación de los alumnos.
Dinámica	Se hará una sesión de zoom con todos los participantes, donde se pondrá el Kahoot con 60 preguntas de Cultura General, tendrán 10 segundos para seleccionar la respuesta que crean correcta.
Participación	Habrà una capacidad Mxima de 20 personas por campus, solo podrn participar los que se registren en el documento de registro previo.
Ganador	El alumno que tenga ms respuestas correctas en un menor tiempo. Se reconocer a los 3 primeros lugares.
Contacto	Mariana Garcia Vargas mariana.garciav@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participacin

Video Soy Len	Para m que representa ser un Len
Objetivo	Sacar el orgullo de ser parte de la Universidad Anhuac y el poder representar a m, compaeros y comunidad.
Participacin	Podrn participar solamente 5 alumnos por campus
Dinmica	Se entregar un video a ms tardar el da 15 de noviembre del presente ao, explicando que significa para m ser un Len Anhuac, con una duracin mxima de 30 segundos. Se tendr que mandar por correo a: mariana.garciav@anahuacmx Con nombre completo, ID y Campus
Ganador	La mejor respuesta, ms motivadora, real, emptica, original ser la ganadora. Se designar a un responsable de cada campus para fungir como juez y dar un ranking. Se premiar a los 3 primeros lugares
Contacto	Mariana Garcia Vargas mariana.garciav@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participacin

Pintura	Representacin en pintura de un len
Participacin	Las personas que se registren previamente y entreguen a ms tardar el da 14 de noviembre del presente ao
Pintura	Enva un correo a ms tardar el da 14 de noviembre del presente ao a: ximena.avila@anahuac.mx y mariana.garciav@anahuac.mx con los siguientes datos y archivos: a) Nombre completo, campus, ID, nombre y nivel de estudios que cursas actualmente. b) Enva la foto digital de tu pintura, bajo las siguientes caractersticas: <ul style="list-style-type: none">• Alta resolucin (150 a 300 DPI).• Encuadrada, sin sombras y exposicin correcta.• Archivo JPG• Tamao horizontal: 1080 x 566 px. / Vertical: 1080 x 1350 px. NOTA: en caso de realizar una ilustracin digital debern adjuntar un video donde se vea el proceso desde su origen hasta el resultado final.
Aspectos por evaluar	<ul style="list-style-type: none">• Originalidad.• Creatividad.



	<ul style="list-style-type: none">• Manejo de la técnica utilizada
Premiación	<ul style="list-style-type: none">• Se premiará a las 3 mejores pinturas
Contacto	Mariana Garcia Vargas mariana.garciav@anahuac.mx y Edgar Torres Gómez edgar.torres@anahuac.mx <ul style="list-style-type: none">• Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Porra	Grito de guerra león
Dinámica	Los estudiantes usarán su creatividad para inventar la PORRA de nuestra institución. Debe ser pegajosa, con ritmo y fácil de aprender, además de representar nuestros colores y fortalezas que nos hacen ser LEONES. Nuestro grito de guerra a través de una palabra o frases simples, con entidad, amor a nuestros colores y sentido de pertenencia, que nos identifique ante las demás instituciones, para alentar o unirse a la lucha o acción de nuestra comunidad ANAHUAC. En cualquier ámbito, ya sea deportivo, cultural o académico. La Competencia será El video de la porra con una duración máxima de 20 segundos, pueden ser 1 o más personas, no es necesaria la coreografía, aunque si puede incluir algunos movimientos que hagan alusión a lo que dice la porra. se reciben los videos como fecha limite el 15 de noviembre
Reglas	Se evaluarán los siguientes rubros: <ol style="list-style-type: none">1. Ritmo2. Letra3. Significado4. Impacto5. Impresión General
Jueceo	Grupo conformado por todos los coordinadores de Deportes de cada Campus
Contacto	Mariana Garcia Vargas mariana.garciav@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

ENSAYO	“El futuro del Deporte”
Objetivo	Explicar como el deporte se verá afectado en un momento post pandemia.
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Económico: Se describirá las implicaciones económicas que llevaría el adaptar los deportes a la nueva normalidad, tanto para espectadores, deportistas, patrocinadores, etc.• Organizacional/Estructural: Se describirá la forma en la que se deberán modificar las reglas o estructuras de las grandes organizaciones deportivas y sus eventos principales.• Social: Se describirá cómo afectaran estos cambios en el deporte como algo social enfocándose meramente en los espectadores. Se pueden mencionar cambios en la forma en la que se asistirán a los eventos, nuevas reglas de comportamiento para el público, etc.
Especificaciones	En el encabezado superior izquierdo del documento deberá contener: nombre completo del alumno, universidad de procedencia y matrícula. Del lado superior derecho la fecha y lugar de procedencia. Esto estará escrito en letra Arial 10, interlineado 1. El ensayo deberá contener y se deberá notar con claridad las divisiones de los siguientes puntos.



	<ul style="list-style-type: none">• Introducción• Desarrollo• Conclusiones• Bibliografía <p>Las citas y bibliografía deberán estar escritas en formato APA sexta edición.</p> <p>Deberá ser entregado en el siguiente formato:</p> <p>Documento de Word o PDF, hoja tamaño carta con márgenes 2.5cm x 3cm, letra Arial 12, interlineado 1.5 y justificado. La longitud mínima del ensayo será de 2 cuartillas y un máximo de 5 cuartillas.</p> <p>El ensayo deberá respetar la identidad institucional, por lo que cualquier ensayo que sugiera valores o conductas que vayan en contra de los institucionales será descalificado.</p> <p>El plagio está prohibido y se sancionará con la descalificación de la competencia. Se entienden como plagio los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Plagio literal: Cuando el autor copia un texto o frase y lo utiliza tal cual en su trabajo sin una cita.• Plagio mosaico: Copiar la idea de otro autor cambiando algunas palabras sin citar la procedencia de manera correcta.• Parfraseo no citado: Cuando el autor se apropia de la idea de otro, sin citarlo de manera correcta.• Porcentaje: Cuando más de 30% del texto sean citas o ideas no propias será considerado plagio.• Similitud: Si se encuentran dos o más ensayos con más de 50% de similitud será considerado como plagio.
Premiación	El comité organizador designara a los jueces quienes se encargarán de realizar un ranking para poder anunciar y premiar a los 3 primeros lugares.
Contacto	José Lorenzo Martínez Valencia jose.martinezval@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación

Himno	Himno Oficial Leones Anáhuac
Objetivo	Obtener un grito que los Equipos representativos que represente la identidad y valores de los “Leones Anáhuac”.
Participación	<ul style="list-style-type: none"> • La participación puede ser individual o en equipo (máximo 5 personas). • Cada campus podrá registrar un máximo de 10 alumnos y sólo se podrá registrar una canción por persona o por equipo
Lineamientos	<ul style="list-style-type: none"> • Para participar en el concurso debes de componer un himno con letra y música originales e inéditas que reflejen los valores de los deportistas “Leones Anáhuac” y la identidad de la Red de Universidades Anáhuac. • La creación del himno deberá de considerar que el ritmo y el estilo sea apropiado para poder reproducirse en eventos o competencias de los equipos deportivos de la Red de Universidades Anáhuac. • Al enviar tu himno, estás aceptando que ésta no infringe los derechos de autor y se ceden los derechos de reproducción y difusión a la Red de Universidades Anáhuac. • No serán consideradas los himnos que incurran en plagio.
Especificaciones técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • La inscripción en este concurso implica la aceptación de las bases y condiciones descritas en esta convocatoria. • La letra y música del himno debe ser inédita. • La letra deberá de estar escrita en español. • El himno deberá tener una duración de 2 minutos como mínimo a 3.5 minutos como máximo (no cumplir con este requisito es motivo de descalificación). • En caso de coautorías, sólo uno de las y los autores se registrará en el concurso, pero debe especificar en la ficha de inscripción el nombre de todas las personas que intervinieron en la autoría. (máximo 5 personas). • Las o los autores pueden apoyarse de personas para la interpretación del himno, y será responsabilidad de ambas partes (autoría e interpretación) determinar si quien interpreta forma parte del equipo que se registrará. • La canción deberá de estar grabada en archivo formato MP3 y no exceder el peso de 10 MB, se deberá de compartir siguiendo las siguientes instrucciones: <p>1.- Crea una carpeta y nómbrala con tu apellido paterno en mayúsculas y tu nombre alternando mayúsculas y minúsculas, como en el ejemplo que se comparte (si se concursa en equipos, elige a un representante y crea una carpeta con su nombre):</p> <div data-bbox="1096 1648 1380 1764" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Nombre ↑</p> <p>📁 MUÑOZAidaRosa</p> </div>





	<p>2.- Carga dentro de esta carpeta el audio en formato MP3 y archivo PDF que contenga la siguiente información: (ambos archivos nómbralos como lo hiciste con tu carpeta, tu apellido paterno en mayúsculas y nombre alternando mayúsculas y minúsculas como se presenta en el ejemplo que se comparte) Información que debe contener el archivo PDF</p> <ul style="list-style-type: none"> • Letra del himno • Nombre completo, Campus Anáhuac, Licenciatura y ID del autor o autores de la música y letra. • Nombre completo, licenciatura y ID del o los intérpretes. • Correo y número de celular del autor o representante de equipo <p>3.- Comparte la carpeta que creaste en la siguiente liga: https://drive.google.com/drive/folders/1uEoBtC3zwGRF6S6dsvoCxiyzuVPXEti1?usp=sharing</p> <p>Verifica que tu carpeta contenga los archivos que deseas subir. NO SUBAS ARCHIVOS Y PEGUES DIRECTAMENTE EN EL DRIVE</p>	<p>Nombre ^</p> <ul style="list-style-type: none"> MUÑOZAidaRosa MUÑOZAidaRosa
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • El jurado calificador estará integrado por profesores de música, representantes del área Deportiva y de Comunicación e Imagen de la Red de Universidades Anáhuac y su fallo será inapelable. • Se evaluará: <p>A. Letra: que sea inédita y refleje el espíritu deportivo de los “Leones Anáhuac” (50%) B. Originalidad y creatividad. (20%) C. Armonía entre la letra y música. (30%)</p>	
Premiación	<ul style="list-style-type: none"> • TBD 	
Contacto	Solís Castilla Alfredo José alfredo.solis@anahuac.mx Grupo de WhatsApp que viene en el registro de participación	

