

La Universidad Marista Ciudad de México se complace en invitar a las instituciones de educación Superior y Media superior al



3er TORNEO DE DEBATE INTERUNIVERSITARIO

que se llevará a cabo del 16 al 18 de Marzo del 2017, en el marco del "Encuentro Nacional Cultural Interuniversitario" (ENCUMAR) 2017 bajo las siguientes:

BASES

1.- JUSTIFICACIÓN.

La expresión oral, la argumentación, las relaciones públicas, la improvisación, el dominio del público, la oratoria y el debate son técnicas que todo egresado debe dominar en el campo moderno de competencias profesionales. Lo anterior, fortalecido con la convergencia de opiniones y la convivencia entre futuros profesionistas de diversas casas de estudio brinda a nuestros participantes una serie de herramientas para obtener una ventaja competitiva invaluable en el ámbito profesional al que harán frente a mediano plazo.

2.- OBJETIVO

Vincular a las instituciones participantes en el fortalecimiento de técnicas de debate como una herramienta necesariamente útil para el desarrollo profesional de nuestros estudiantes mediante una confrontación sana de ideas antagónicas (cual método dialéctico del conocimiento) y temáticas sociales de interés global.

3.- REQUISITOS

Podrá participar cualquier institución de educación superior y media superior Marista en la República Mexicana bajo los siguientes lineamientos:

1. Cada institución de estudios puede participar con un máximo de 2 equipos.
2. Los equipos deben conformarse por un mínimo de 3 y un máximo 5 estudiantes, quienes deben ser alumnos regulares.
3. Para la inscripción debe llenarse el formato adjunto que se encuentra en la presente convocatoria.
4. Deberá cubrir la cuota de inscripción establecida por ENCUMAR (\$350 MXN por participante)
5. Cada equipo puede tener un asesor, quien apoyará al equipo sin intervenir directamente en el ejercicio del debate.
6. Los puntos a calificar y demás detalles pueden ser consultados en el reglamento adjunto al presente archivo.

Atentamente

Mtro. Uriel Escamilla Barragán
COORDINADOR DEL EVENTO

ENCUMAR 2017
Encuentro Cultural Marista

REGLAMENTO DE DEBATE



CAPÍTULO PRIMERO DEL TORNEO

- 1.1. Puede participar cualquier Universidad de la República Mexicana con un máximo de dos equipos (después de haber cumplido con el proceso de inscripción de ENCUMAR).
- 1.2. Todos los debates se llevarán a cabo del 16 al 18 de marzo del 2017.
- 1.3. Las fechas y horas de las rondas de debate se definirán una vez cerrada la etapa de inscripción y dependiendo del número de participantes, procurando el mayor número de debates posibles por equipo en igualdad de circunstancias.
- 1.4. Las rondas se darán a conocer el 16 de marzo del 2017 a las 12:00 horas en el 1er piso del edificio "A" de la Universidad Marista ciudad de México, donde deberán asistir los asesores y/o capitanes de cada equipo.
- 1.5. El torneo será dividido en 3 etapas que son:
 - a) Eliminatoria: Se eliminarán por mayor número de debates ganados (En caso de empate, el pase a la siguiente ronda se definirá por el mayor puntaje obtenido).
 - b) Semifinal: Será de eliminación directa en un formato (1 vs 4 y 2 vs 3) y se definirá el tercer lugar por puntos totales obtenidos.
 - c) Final: Definirá al primer y segundo lugar con temáticas sorpresa.
- 1.6. El comité organizador establecerá 6 temas de diversa índole y enfoque de estudio para las etapas eliminatorias y semifinal:
 - I) ¿Los jóvenes mexicanos deberían exaltar, privilegiar y/o valorar los rasgos distintivos de sus culturas más que las extranjeras?
 - II) ¿Las nuevas tecnologías impulsan el conocimiento e interés de los jóvenes mexicanos por su cultura?
 - III) ¿El nivel educativo y/o clase social, determinan el nivel de apreciación y valoración de la cultura mexicana?
 - IV) ¿México tiene las capacidades necesarias para enfrentar satisfactoriamente tratados internacionales de intercambio económico?
 - V) ¿La influencia mediática de la cultura norteamericana determina en gran parte la cosmovisión social de los jóvenes mexicanos?
 - VI) ¿La corrupción es un factor determinante en el desarrollo económico y social de México?
- 1.7. En la ronda eliminatoria y las semifinales, cada debate tendrá un tema específico sorteado previamente al igual que las posturas.
- 1.8. Para la final del torneo, el tema será sorpresa (enfocado a la temática del evento) y se hará del conocimiento público con el anuncio de los finalistas, la tarde antes de la final.
- 1.9. Todos los equipos participantes tendrán constancia de su participación en el torneo y a los tres primeros se les otorgará un reconocimiento.

CAPÍTULO SEGUNDO DE LAS PARTES EN EL DEBATE



- 2.1. Los debates estarán conformados por 3 jueces, 1 moderador, 2 edecanes y los 2 equipos a contender para dar inicio al debate (salvo el debate final donde los jueces serán 5).
- 2.2. Los miembros del jurado serán elegidos por el Comité Organizador y deberán otorgar una calificación de manera personal a cada equipo contendiente, así como señalar al mejor debatiente de cada ronda.
- 2.3. Los jueces otorgarán de 0 a 3 puntos en distintos rubros por cada etapa del debate, conforme al formato de calificación que se adjunta al presente reglamento y convocatoria como ANEXO 2.
- 2.4. La calificación máxima que pueden obtener los equipos, es de 66 puntos por juez.
- 2.5. En caso de la ausencia o falta de uno de los miembros del jurado, su calificación se promediará con la de los asistentes para obtener el puntaje total.
- 2.6. El moderador tiene entre sus atribuciones:
 - a) Llevar el control de tiempo del debate (Cada etapa tendrá un tiempo mínimo y un tiempo máximo).
 - b) Poner de manera general a consideración de los jueces, las penalizaciones y faltas leves establecidas en el presente reglamento.
 - c) Hacer efectivas en el oficio las penalizaciones consideradas como graves.
 - d) Anular de oficio los discursos introductorios y conclusivos que no cumpla con el tiempo mínimo establecido para el mismo.
 - e) Regular el tiempo que utilicen los participantes en sus intervenciones, procurando que éstos no se extiendan innecesariamente o redunden en una idea.
- 2.7. Cada equipo tendrá detrás, un edecán que revisará el debido uso de aparatos electrónicos (sin el acceso a internet) y recibirá las notas de inconformidad para hacerlas llegar al moderador y que éste ejerza sus facultades conforme al artículo anterior.
- 2.8. Los equipos deberán preparar las posturas a favor y en contra de todos los temas señalados en el presente reglamento y durante el torneo serán identificados con el nombre de su institución.
- 2.9. Un equipo conformado por 5, sólo puede debatir con 3, dejando el resto de los integrantes como reserva. Sin embargo, los integrantes de reserva pueden rolarse y cambiar entre cada debate o tiempo de descanso.
- 2.10. Los equipos en un debate se conformarán por 5 participantes máximo, siendo 3 quienes estarán al frente y tienen uso de la voz y 2 atrás que no tienen uso de la voz y hacen las veces de investigadores. El mínimo de participantes por equipo para iniciar un debate y evitar la descalificación es de 3 alumnos.
- 2.11. Durante los descansos entre cada etapa del debate, los 5 participantes del equipo pueden intercambiar posiciones entre mesa de debate y mesa de análisis, pero los 2 integrantes de reserva (en caso de tenerlos) no pueden ingresar una vez que el debate haya iniciado.

- 2.12. Cada equipo puede tener un asesor avalado por su institución, quien no puede intervenir ni tener contacto con el equipo durante el debate a excepción de los tiempos de descanso.



CAPÍTULO TERCERO DEL DEBATE

- 3.1. Para iniciar el debate deben estar los 3 miembros del jurado, el moderador, dos edecanes y al menos 3 integrantes de cada equipo.
- 3.2. Los equipos tienen un tiempo de prórroga (para llegar e integrarse) de 5 minutos a partir de la hora en que el debate esté programado.
- 3.3. Independientemente de si están o no los jueces completos; si algún equipo hace uso de estos 5 minutos de prórroga será considerado como falta leve conforme al capítulo respectivo.
- 3.4. Si un equipo no está en el debate una vez transcurridos los 5 minutos de prórroga, tienen otros 5 minutos de tolerancia para llegar, siendo considerados como falta grave conforme al capítulo respectivo.
- 3.5. Si un equipo excede de los 10 minutos de prórroga sin completar su equipo de por lo menos 3 integrantes, se tomará como derrota por default.
- 3.6. Una vez integrado el quórum mínimo, el moderador dará la bienvenida a los presentes, explicará el uso de tiempo, preguntará dudas y dará inicio al debate.
- 3.7. El debate tiene cuatro etapas y tres descansos, que son:
1. Discurso Inicial: 3 a 5 minutos.
Descanso: 1 minuto.
 2. Pregunta–Respuesta–Réplica (P-R-R).
Descanso: 3 minutos.
 3. Debate Fluido: 10-15 minutos.
Descanso: 2 minutos.
 4. Discurso Final: 3 a 5 minutos.
- 3.8. Antes de la primera etapa los capitanes de cada equipo pasarán con el moderador para sortear la postura a debatir.
- 3.9. Los equipos tienen dos mesas: una de debate y una de análisis, la primera con tres integrantes y la segunda con un máximo de dos, (no es obligatorio contar con mesa de análisis). Durante los recesos señalados en este reglamento los miembros del equipo pueden rotar en ambas mesas durante los descansos.
- 3.10. La mesa de debate hace uso de la palabra durante todas las etapas pudiendo apoyarse únicamente con material impreso y fichas u hojas para anotaciones (prohibido tener consigo aparatos electrónicos).

- 3.11. La mesa de análisis no hace uso de la voz en ningún momento del debate y puede tener consigo únicamente una computadora portátil o tableta por miembro; los teléfonos celulares, reproductores de música o aparatos electrónicos diversos, de cualquier tipo o marca, están estrictamente prohibidos.
- 3.12. Está prohibida la navegación por internet, por cualquier medio electrónico durante el debate.
- 3.13. Para ser válido el discurso inicial debe durar un mínimo de 3 minutos. (Inicia esta etapa el equipo a favor).
- 3.14. El discurso inicial debe ser dicho por un sólo miembro de cada equipo y no debe ser leído; está permitido tener únicamente fichas bibliográficas de apoyo para el orador, sin embargo, queda a consideración de los jueces otorgar calificación preferente o no respecto a su uso; por otra parte, sí está permitido tener material gráfico impreso (dígase ilustraciones o tablas estadísticas sin texto de lectura o apoyo para el orador) que pueden ser utilizados únicamente para ser momentáneamente puestos a la vista de los jueces y asistentes al evento, siempre y cuando se deshagan de ellas una vez mostradas.
- 3.15. En la primer etapa cada equipo expondrá su análisis del tema y línea argumentativa, sin quedar obligados a exponer de manera particular todos sus argumentos, pues el tiempo no lo permitiría. Deberán justificar brevemente por qué su postura es la correcta conforme a su investigación.
- 3.16. El moderador hará correr el reloj cuando el orador empiece a hablar e indicará con una campanada cuando alcance los 3 minutos evidenciando que su discurso es válido a partir de ese momento; después dará dos campanadas seguidas a los 4 minutos para hacer saber al orador que tiene un minuto para concluir. Llegados los 5 minutos el moderador hará sonar la campana tocándola repetidas veces anunciando el fin del tiempo para esta etapa; si el participante continúa hablando después de ello, será considerado como falta grave con su respectiva penalización.
- 3.17. Pregunta–Respuesta–Réplica (P-R-R), (Inicia esta etapa el equipo en contra). Esta dinámica se hará de manera alternada por equipo, indicando el moderador el momento en que le cede la palabra a cada equipo.
- 3.18. No se medirá por tiempo, sino por participación teniendo derecho de realizar, cada equipo 3 preguntas con sus respectivas réplicas, de manera alternada y conforme al siguiente formato:
 - a) Un solo integrante del equipo lanza una pregunta.
 - b) Un solo integrante del equipo contrario la responde.
 - c) El equipo que realizó la pregunta replica a partir de la respuesta del equipo contrario. (pueden replicar los tres miembros del equipo).
- 3.19. Las preguntas que se realizan en la etapa de Pregunta–Respuesta–Réplica, deben tender a hacer caer en contradicciones a la contraparte, por ende, pueden realizarse cuestionando su información, increpando alguna afirmación contradictoria, para establecer en réplica una analogía, entre otras intenciones con el fin de crear debate; sin embargo, no se permite preguntar sobre datos o cifras concretas que el equipo



contrario no esté obligado a conocer, en cuyo caso el moderador anulará la pregunta solicitando se planteé otra nueva y de no hacerlo a la brevedad posible privará al equipo de su derecho a preguntar hasta el siguiente turno.



- 3.20. El Debate debe ser fluido con una sola participación de cada equipo de manera alternada, replicando los argumentos contrarios y exponiendo los propios (Inicia esta etapa el equipo en contra).
- 3.21. Está permitido el uso de falacias; sin embargo, para evitar que el debate se centre en la caracterización de qué o cuál es una falacia de entre los argumentos usados por los debatientes; aquél equipo que identifique un tipo de falacia está obligado a explicar el porqué lo es, sin embargo, si ese mismo equipo expone también una falacia al contra argumentar y su contraparte lo evidencia, el moderador indicará que no tiene derecho de defensa respecto a dicha señalización en concreto, finalizando esa réplica de falacias con el fin de que la exposición y choque de argumentos siga fluyendo.
- 3.22. El moderador hará sonar la campana un minuto antes del tiempo considerado para esta etapa, indicando que a ambos equipos les queda un minuto para finalizar.
- 3.23. Para ser válido el discurso final debe durar un mínimo de 3 minutos (Inicia esta etapa el equipo a favor).
- 3.24. Debe ser dicho por un solo miembro de cada equipo y no debe ser leído; en esta etapa no se pueden tener fichas o materiales de apoyo o de lectura.
- 3.25. En el discurso final los equipos sintetizarán los datos más relevantes obtenidos durante el debate, evidenciando los errores de la contraparte y los aciertos propios, dejando en claro las razones por las cuales, consideran que su postura es la correcta.
- 3.26. El moderador hará correr el reloj cuando el orador empiece a hablar e indicará con una campanada cuando alcance los 3 minutos evidenciando que su discurso es válido a partir de ese momento; después dará dos campanadas seguidas a los 4 minutos para hacer saber al orador que tiene un minuto para concluir. Llegados los 5 minutos el moderador hará sonar la campana tocándola repetidas veces y anunciando el fin del tiempo para esta etapa; si el participante continua hablando después de ello, será considerado como falta grave con su respectiva penalización.
- 3.28. Los equipos que consideren que se cometieron infracciones durante el debate deberán anotarlos en notas adhesivas, hojas en blanco o fichas bibliográficas, sin hacerlo público (inconformidades).
- 3.29. Al concluir los discursos finales, el moderador solicitará a los equipos y sus asesores le entregarán a sus edecanes todas las notas sobre lo que consideran que fue una violación del presente reglamento en su contra; las edecanes harán llegar las notas al moderador quien las revisará y determinará cuales son las que considera verdaderamente procedentes para hacerlas públicas y someterlas a la consideración de los jueces o en su caso, aplicar las sanciones de oficio.

3.30. Después de exponer públicamente las infracciones cometidas, el moderador dará a los jueces 5 minutos para hacer la operación final de puntos, una vez hecho esto dará un breve tiempo a cada juez para que dé sus comentarios finales a los equipos, una vez que todos los jueces hicieron uso de la voz, el moderador leerá en voz alta la sumatoria de las calificaciones de los jueces iniciando por la del equipo a favor (fin del debate, los resultados finales son inapelables).



CAPÍTULO CUARTO DE LAS PENALIZACIONES

4.1. Faltas leves. Se penalizará con un punto, a criterio y consideración de cada juez, cada vez que un equipo incurra en alguna de las siguientes conductas:

- a) Uso de tiempo de prórroga por parte del equipo, dígase 5 minutos a partir de la hora programada para el debate.
- b) Falta de respeto al equipo contrario, quórum, Comité Organizador o público, utilizando calificativos peyorativos o con el fin de ofender. Está permitido satirizar e ironizar respecto de la argumentación del equipo contrario, siempre que se evite poner un adjetivo calificativo ofensivo al mismo.
- c) Interrumpir intencionalmente el debate o alguna de sus etapas, por cualquier medio.
- d) Hablar en voz alta durante el debate, ya sea algún miembro del equipo o el asesor del mismo cuando no se tenga el uso de la palabra.
- e) Leer durante cualquiera de los discursos.
- d) No utilizar fuentes fidedignas al exponer cifras, estadísticas o datos concretos que lo ameriten.

4.2. Faltas graves. Se penalizará con 5 puntos, que serán restados de oficio de la calificación de cada juez, cada vez que un equipo incurra en alguna las siguientes conductas:

- a) Uso del tiempo de tolerancia por parte del equipo, dígase 5 minutos extra después de usar el tiempo de prórroga para presentarse al debate.
- b) Falta de respeto al equipo contrario, quórum, Comité Organizador o público, utilizando palabras altisonantes o groseras a manera de insulto u ofensa directa.
- c) Exceder el tiempo de 5 minutos establecidos para los discursos inicial y final.
- d) Uso de computadora portátil o tableta, por parte de la mesa de debate.
- e) Navegación en internet durante el debate por parte de la mesa de análisis.
- f) Tener comunicación con el asesor o cualquier persona del público durante el debate.
- g) Presentar información falsa o inventada como si fuese veraz.

4.3. Derrota automática (Derrota por default). Se penalizará con la derrota automática o por default, con 0 (cero) puntos de calificación en el debate, cuando un equipo incurra en alguna de las siguientes conductas:

- a) Presentarse después de transcurridos 10 minutos de la hora del debate o tener menos de 3 (tres) de sus integrantes una vez transcurrido dicho tiempo.
- b) Agredir físicamente a algún miembro del equipo contrario, quórum, Comité Organizador o público.
- c) Acudir a debatir con un equipo diverso al inscrito ante el Comité Organizador.
- d) Utilizar dispositivos electrónicos diversos a los permitidos por este reglamento, dígase de computadoras portátiles o tabletas.
- e) Presentarse bajo la influencia de alguna sustancia prohibida (alcohol, droga etcetera).

4.4. El equipo que gane de la eliminación por default, obtendrá sus puntos de ése debate en concreto, por el resultado de promediar su calificación más alta junto con la más baja al finalizar las rondas eliminatorias; salvo que haya podido concluir su debate o la causa default se presente posterior al mismo.

4.5. Se invalidarán los discursos inicial o final que duren menos de 3 minutos, teniendo calificación de 0 en los rubros de la etapa correspondiente.

4.6. Cualquier agresión física, acto discriminatorio o delictivo contra los asistentes y/o coordinadores del Encuentro Nacional Cultural Interuniversitario, el Torneo de Debate Interuniversitario o la Universidad Marista de México, fuera o dentro del evento, así como daño a la propiedad de la sede, por uno o varios miembros de algún equipo; será sancionado con la descalificación automática e inmediata del equipo completo del Torneo de Debate Interuniversitario, así como la prohibición para el infractor de continuar su participación en Encuentro Nacional Cultural Interuniversitario, sin menoscabo de las consecuencias legales que tenga su conducta.



CAPÍTULO QUINTO TRANSITORIOS

5.1. Cualquier situación o hecho no previsto en el presente reglamento queda a consideración del Comité Organizador, quedando éste, obligado a informar su resolución a la brevedad posible tanto a los solicitantes como a los asesores y/o capitanes de todos los equipos.

5.2. Las bases y generalidades del presente torneo pueden ser consultadas en la convocatoria adjunta al presente reglamento.

Cualquier duda o aclaración sobre el torneo, la convocatoria o el presente reglamento puede ser consultada con:

Contacto	Teléfono	E.mail
Uriel Escamilla Barragán	55 18 44 06 17	chauriel9@hotmail.com
Elizabeth Morales Cisneros	55 44 50 53 32	eliicisneros@gmail.com
Stephany Alinn Martínez	55 19 10 62 36	stephanymartz@gmail.com



ANEXO 1

FICHA DE INSCRIPCIÓN

3er TORNEO DE DEBATE INTERUNIVERSITARIO



Nombre de la Institución:

Autoridad que autoriza:

Asesor:

Teléfono de contacto e-mail de contacto

Participante	Nombre	Carrera	Semestre
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

Una vez llenada la presente ficha debe ser enviada al correo electrónico: encumar@hotmail.com o uescamilla@umarista.edu.mx

Dudas previo al torneo, inscripción o imprevistos durante el torneo

*Al llenar esta ficha, la institución acepta las bases de la convocatoria y el reglamento que se adjunta a la misma, de igual forma quedan registrados como participantes en el 3er Encuentro Nacional Cultural Interuniversitario, por lo que se debe pagar la cuota de recuperación del mismo.

ANEXO 2



FORMATO DE CALIFICACIÓN

Por favor, ponga el número de equipos a calificar en su respectiva postura; posteriormente califique del 0 al 3 cada rubro conforme a los siguientes criterios:

- “0” El equipo tiene anulado este rubro y no le generará puntos.
- “1” El equipo no cumplió o lo hizo mínimamente con ese rubro.
- “2” El equipo cumplió parcialmente con ese rubro.
- “3” El equipo cumplió correctamente con ese rubro.

Posterior a la calificación por rubro, anote el número de penalizaciones en la casilla correspondiente. Finalmente, haga la sumatoria de rubros, reste las penalizaciones y anote el total.

Rubro	A Favor	En Contra
Discurso Inicial		
Presentación de postura		
Elocuencia		
Lenguaje corporal		
Expresión oral		
Dominio del público		
Pregunta-Respuesta-Réplica		
Calidad de las preguntas		
Capacidad de réplica		
Improvisación		
Capacidad de crear contradicciones		
Expresión oral		
Debate Fluido		
Calidad de los argumentos		
Fuentes e información de respaldo		
Choque		
Improvisación		
Labor de mesa de análisis		
Expresión oral		
Discurso Final		
Capacidad de síntesis		
Refutaciones finales		
Elocuencia		
Lenguaje corporal		
Expresión oral		
Dominio del público		
Penalizaciones		
Anote los puntos a restar por penalizaciones	-	-
TOTAL (Anote el resultado de la operación final)		
Mejor debatiente:		