

LA UNIVERSIDAD MARISTA DE QUERÉTARO

INVITA

AL TORNEO DE DEBATE

B A S E S

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 las 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 oratoria y debate como herramientas necesariamente útiles para el desarrollo profesional de nuestros estudiantes, mediante la confrontación sana de ideas antagónicas (método dialéctico de conocimiento) y temáticas sociales de interés global.

3. Lugar y fecha

Universidad Marista de Querétaro en calle Marte 2 Centro Histórico, Querétaro, Qro. C.P.76000
Del martes 8 al viernes 11 de abril del 2025.

4. Requisitos de participación

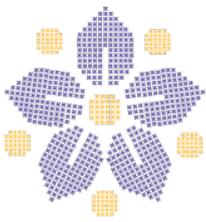
La convocatoria permanecerá abierta desde su publicación hasta el 15 de febrero del 2025. Podrán participar todos los estudiantes de Educación Media Superior y Superior de la Red Marista de México que estén debidamente matriculados por la Institución que representan, con un avance regular académico y administrativo, bajo los siguientes lineamientos:

4.1. Cada Institución puede participar con un máximo de 2 equipos.

4.2. Los equipos inscritos deben conformarse por un mínimo de 3 y un máximo de 5 estudiantes, debiendo ser todos alumnos regulares, dependiendo de la etapa del debate, harán uso de la voz un máximo de 3 alumnos y podrán rotarse en los breves recesos que se tendrán entre cada una de las diversas etapas del debate.

4.3. La modalidad será presencial, en el domicilio citado en la base 3.

4.4. A cada Delegación le corresponde hacer el proceso de inscripción de sus participantes vía internet a través del enlace:
https://docs.google.com/forms/d/1kyXylaWuToCT3RsvX0xtkpJ_Fmbb5Bm7A2IW_H1Miemo/viewform?edit_requested=true



4.5 En el momento de realizar su inscripción, cada equipo propondrá 2 temas a debatir a través del enlace que será compartido con posterioridad.

4.6. Cada equipo puede tener un asesor, quien apoyará al equipo sin intervenir directamente en el ejercicio del debate.

4.7. Los puntos a calificar y demás detalles pueden ser consultados en el reglamento adjunto al presente archivo.

5. Premiación

Reconocimiento de participación, medallas y diplomas individuales para el primero, segundo y tercer lugar en ambas modalidades. Trofeo solamente para primer lugar en la modalidad grupal.

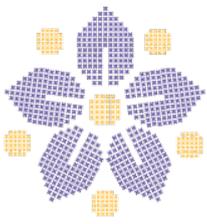
6. Transitorios

Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador. La participación en este concurso supone la aceptación de las presentes bases así como las decisiones tomadas por el jurado.

COMITÉ ORGANIZADOR

Mtra. Álida Karina Márquez Martínez
RECTORA UMQ

Mtro. Miguel Ángel Ramírez Cárdenas.
PRESIDENTE ENCUMAR



Capítulo I **Del torneo**

1.1. Puede participar cualquier Universidad Marista del país que asista al Encuentro Nacional Cultural Universitario Marista 2025, con un máximo de dos equipos (después de haber cumplido con el proceso de inscripción de ENCUMAR.)

1.2. 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.

1.3. Las rondas se darán a conocer en fecha por definir, en donde deberán asistir los asesores (as) y/o capitanes (as) de cada equipo.

1.4. 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). En caso de empates, el pase a la siguiente ronda se definirá por el mayor puntaje obtenido y/o juego entre sí, si fuese un triple empate.

b) Semifinales: 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 temática a debatir sorpresa.

1.5. En el momento de la inscripción al Torneo de Debate, cada delegación (ya sea que haya inscrito uno o dos equipos) propondrá 2 temas a debatir para las etapas eliminatorias y semifinal.

1.6. En la ronda eliminatoria y las semifinales, cada debate tendrá un tema específico de los propuestos por las delegaciones inscritas, mismo que será sorteado previamente, al igual que las posturas.

1.7. Para la final del torneo, el tema será sorpresa (enfocado a las temáticas abordadas en las fases anteriores) y se hará del conocimiento público con el anuncio de los(as) finalistas.

1.8. Todos los equipos participantes tendrán constancia de su participación en el torneo; a los tres primeros se les otorgará un reconocimiento y al primer lugar un trofeo.

1.9 anexar cantidad mínima para abrir concurso

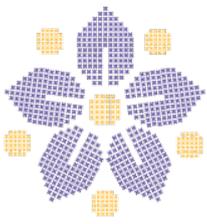
Capítulo II **De las partes en el debate**

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 dará a conocer en la reunión presencial programada en el ENCUMAR.

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 algún miembro del jurado, su calificación se promediará con la de los jueces 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) Exponer de manera general, a consideración de los jueces, las penalizaciones y faltas leves establecidas en el presente reglamento.
- c) Hacer efectivas de oficio las penalizaciones consideradas como graves.
- d) Anular de oficio los discursos introductorios y conclusivos que no cumplan 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 la palabra "MARISTA" seguida de un número que se otorgará por el Comité Organizador con base en el orden de inscripción.

2.9. Un equipo conformado por 5, sólo puede debatir con 3, dejando a los integrantes restantes en la mesa de análisis que se situará detrás de los debatientes.

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.

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, principalmente el descanso intermedio.

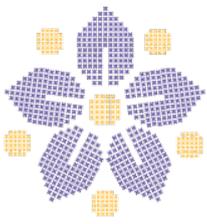
Capítulo III **Del debate**

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, al minuto 11 posterior a la hora en que fueron citados para debatir.

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): tres preguntas, con su respuesta y réplica por equipo.

Descanso: 3 minutos.

3. Debate Fluido: 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.

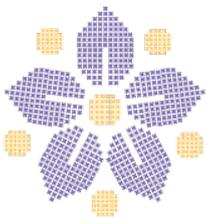
3.10. La mesa de debate hace uso de la palabra durante todas las etapas pudiendo apoyarse únicamente con material impreso y fichas u hojas para anotaciones (prohibido tener consigo aparatos electrónicos).

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 prohibido el uso de 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 primera etapa cada equipo expondrá su análisis del tema y línea argumental, sin quedar obligados a exponer de manera particular todos sus argumentos, pues el tiempo no lo permitiría. Deberán justificar brevemente el 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, el moderador lo evidenciará para dejar la valoración de la gravedad o intención a criterio del jurado.

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, sin embargo, en una misma réplica únicamente puede tener una intervención cada participante.

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

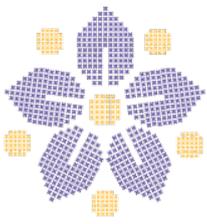
datos o cifras concretas que el equipo contrario no esté obligado a conocer, en cuyo caso el moderador anulará la pregunta solicitando se plantee otra nueva y de no hacerlo a la brevedad posible privará al equipo de su derecho a preguntar hasta el siguiente turno.

3.20. El Debate fluido se realiza con una sola participación de algún miembro 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 por qué 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. El discurso final debe durar un mínimo de 3 minutos para ser válido. (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 anunciando el fin del tiempo para esta etapa; si el participante continúa hablando después de ello, el moderador lo evidenciará para dejar la valoración de la gravedad o intención a criterio del jurado.

3.27. Los equipos que consideren que se cometieron infracciones durante el debate deberán anotarlo en notas adhesivas, hojas en blanco o fichas bibliográficas, sin hacerlo público (inconformidades).

3.28. Al concluir los discursos finales los equipos y sus asesores les entregarán a sus edecanes las notas sobre lo que consideran que fue una violación del presente reglamento en su contra, en caso de que consideren que hubo tales; los edecanes harán llegar las notas al moderador quien las revisará y determinará cuáles 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.

3.29. 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.

3.30. Con lo anterior, se considerará terminado el debate, siendo inapelables los resultados anunciados por el moderador.

Capítulo IV **De las penalizaciones**

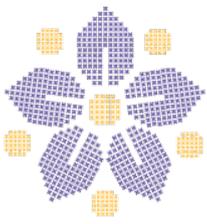
4.1. Faltas leves. Se penalizará con un punto, a criterio y consideración de cada juez, cada vez que un equipo incurra en alguna de las siguientes conductas:

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 peyorativo u ofensivo al mismo o alguno de sus integrantes.

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, dígame 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) Uso de computadora portátil o tableta, por parte de la mesa de debate.

d) Navegación en internet durante el debate por parte de la mesa de análisis.

e) Tener comunicación con el asesor o cualquier persona del público durante el debate, con la única salvedad de la comunicación con el asesor en los descansos entre las etapas del debate.

f) 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 0 (cero) puntos de calificación en el debate, cuando un equipo incurra en alguna de las siguientes conductas:

a) Presentarse el equipo después de transcurridos 10 minutos de la hora del debate (minuto 11) o tener menos de 3 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.

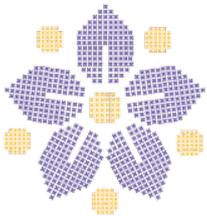
d) Utilizar dispositivos electrónicos diversos a los permitidos por este reglamento, dígame de computadoras portátiles o tabletas.

e) Presentarse bajo la influencia de alguna sustancia prohibida (alcohol, droga, etcétera).

4.4. El equipo que gane mediante eliminación por default, obtendrá sus puntos de ese 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 ENCUMAR, el Torneo de Debate o la Universidad Marista de Querétaro, 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, así como la prohibición para el infractor de continuar su participación en el ENCUMAR 2025, sin menoscabo de las consecuencias legales que tenga su conducta.



ENCUMAR2025

UNIVERSIDAD MARISTA DE QUERÉTARO



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.



UNIVERSIDAD MARISTA
DE QUERÉTARO

Marte No. 2 Colonia Centro ✕ Querétaro, Qro. C.P.76000
Tel. 442 543 96 00 al 29 ✕ www.umq.edu.mx