



CONVOCATORIA EL INGENIO EN LA PISTA: GRAN CARRERA DE BOTARGAS

En el marco de la celebración del **27 Aniversario del Instituto Tecnológico Superior de Xalapa** y con el fin de fomentar la creatividad, el ingenio y la sana convivencia, se convoca a toda la comunidad estudiantil a participar en nuestra carrera de botargas.

¡Es el momento de dar vida a tu personaje más creativo y poner a prueba tu agilidad!

Detalles del Evento:

- **Fecha:** Jueves 13 de noviembre de 2025 | 12:00 horas.
- **Lugar:** Cancha deportiva del ITSX.

BASES DE PARTICIPACIÓN

I. DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los estudiantes con inscripción vigente en el ITSX.
2. La participación en la carrera (el corredor en la pista) es **individual**.
3. Sin embargo, se permite y fomenta que la **elaboración de la botarga** sea un proyecto en equipo. El corredor inscrito representará al equipo en la pista.

II. DE LAS INSCRIPCIONES

1. Las inscripciones quedan abiertas a partir de la publicación de esta convocatoria y **cierran el miércoles 12 de noviembre de 2025**.
2. Las y los interesados deberán registrarse en el formulario:
<https://forms.office.com/r/7VG6gM6jji>
3. Al momento de la inscripción, deberán proporcionar:





- Nombre completo del participante.
- Número de control.
- Nombre de la botarga (isé creativ@!).
- Breve descripción de la botarga (qué personaje o concepto representa).

III. DE LAS BOTARGAS

1. Los participantes deberán correr el circuito portando una botarga o disfraz de cuerpo completo.
2. Se permite el uso de disfraces adaptados o comprados.
3. Sin embargo, se informa que **se otorgará un mayor puntaje en la evaluación final a aquellas botargas que sean de elaboración propia (creadas desde cero)**, premiando el ingenio y el esfuerzo.
4. La botarga no debe tener elementos que puedan herir a otros competidores o dañar las instalaciones.

IV. DEL CIRCUITO Y REGLAMENTO

1. **Circuito:** Será diseñado por el comité organizador e incluirá diversos obstáculos que los participantes deberán superar correctamente para poder continuar.
2. **Comportamiento:** Se prohíbe estrictamente cualquier tipo de agresión física o verbal entre los corredores. Cualquier conducta antideportiva será motivo de descalificación inmediata.
3. **Acceso:** Por seguridad, solo los participantes debidamente registrados y el personal organizador podrán acceder al área del circuito durante la competencia.
4. **Sistema de competencia:** El formato (carreras por series, eliminatorias, etc.) se definirá el día del evento según el número total de inscritos.

V. DE LA EVALUACIÓN

1. Se contará con un jurado calificador designado por el Comité Organizador.
2. La evaluación para determinar a los ganadores se basará en:
 - **Originalidad y elaboración:** Calidad, creatividad y esfuerzo en el diseño de la botarga (aquí aplica el puntaje extra por ser hecha desde cero).





- **Desempeño en circuito:** Habilidad y correcta superación de los obstáculos.
 - **Tiempo de recorrido:** Velocidad para completar el circuito.
 - **Carisma y animación:** La energía y conexión de la botarga con el público.
3. La decisión del jurado será **inapelable**.

VI. DE LA PREMIACIÓN

1. Se otorgará reconocimiento y premiación a los **tres primeros lugares generales** de la carrera.
2. Los premios consisten en:
 - **Premios sorpresa** para 1er, 2do y 3er lugar.

VII. TRANSITORIOS Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Organizador del 27 Aniversario.

¡Prepara tu botarga, demuestra tu ingenio y corre por la gloria del Tec!

Atentamente,

Comité Organizador del 27 Aniversario
Instituto Tecnológico Superior de Xalapa





ANEXO I.

CRITERIO A EVALUAR	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN (1-5)	NOTAS DEL JURADO
Originalidad y elaboración	Evalúa la creatividad, el concepto y el esfuerzo. Se otorga mayor puntaje si es 100% hecha a mano (5 pts) vs. adaptada (3 pts) o comprada (1 pt).		
Carisma y animación	Evalúa la energía del personaje, la conexión con el público y el "espíritu" de la botarga. ¿Interactúa? ¿Anima a la gente?		
Desempeño en circuito	Evalúa la habilidad y agilidad para superar los obstáculos correctamente. (No solo rápido, sino bien hecho).		
Tiempo y finalización	Evalúa la velocidad. Se puntúa en relación con los demás: (5 pts = Grupo más rápido, 3 pts = Media, 1 pt = Grupo más lento o no finaliza).		
PUNTUACIÓN TOTAL	(Máximo 20 Puntos)	pts.	

