



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS



BASES DE LA GYMKANA 2024

“Promoviendo cultura con responsabilidad”

BASES GENERALES DE LA GYMKANA

I. ORGANIZACIÓN

Este campeonato es organizado por la Comisión Organizadora del 42° Aniversario de la Facultad de Ciencias Administrativa, convoca a los alumnos de distintos ciclos de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Nacional del Callao a participar en dicho evento.

II. FINALIDAD

Las presentes bases tienen por finalidad establecer las reglas de juego para el desarrollo de la Gymkana en el marco del 42° Aniversario de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Nacional del Callao, las cuales han sido aprobadas por la Comisión Organizadora.

III. OBJETIVOS DE LA GYMKANA

- Promover la integración entre estudiantes de los diferentes códigos.
- Generar un sentido de identidad por la Facultad de Ciencias Administrativas
- Incentivar a los estudiantes a involucrarse en actividades extracurriculares y en la vida universitaria.

IV. NORMAS GENERALES

- 4.1.** Los participantes serán estudiantes que pertenezcan al mismo código y/o re ingresantes que llevan curso con los alumnos del código a inscribirse, podrán participar todos los alumnos desde el primer (1er) al décimo (10mo) ciclo de la Facultad de Ciencias Administrativas.
- 4.2.** La actividad se realizará en las instalaciones de la loza deportiva de la Universidad Nacional del Callao.
- 4.3.** Las decisiones de los moderadores y/o encargados será inapelable
- 4.4.** Se restringirá la participación de aquel jugador(a) que se presente en estado de ebriedad.
- 4.5.** El estudiante o equipo que no se presente al llamado después de haber culminado el tiempo de tolerancia (3 minutos), será eliminado del juego a participar.
- 4.6.** Los jugadores podrán participar en cualquier juego realizado por la comisión.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS



BASES DE LA GYMkana 2024

“Promoviendo cultura con responsabilidad”

- 4.7. De visualizar algún acto de indisciplina, el equipo será eliminado automáticamente y no participará en ninguna actividad.

V. CRONOGRAMA

DIA Y HORA DEL EVENTO	22 de noviembre 2024 – 3:00 p.m. Citación: 2:30
-----------------------	---

VI. DE LOS DELEGADOS

Son funciones, responsabilidades y facultades de los delegados las siguientes:

- 6.1. Se encargará de estar pendiente al llamado de sus participantes, para que ellos no puedan ser eliminados.
- 6.2. Informará y presentará la **constancia de matrícula (impresa o digital)** del participante al moderador y/o encargado de la actividad correspondiente.
- 6.3. Es la única persona autorizada para presentar los reclamos al instante.

VII. JUEGOS A REALIZARSE:

7.1 Baileton de mascotas:

- Solo se aceptará un participante por código, perteneciente a la FCA.
- La mascota deberá ser del color representativo que tiene cada código.
- Se reproducirán varios ritmos de música (caporales, reguetón, cumbia, bachata, salsa, etc.) con una duración de 1 a 3 min por pista.
- La eliminación se dará de acuerdo a la decisión del moderador y/o encargado.
- Para mantener el orden, cada participante tendrá que mantener una distancia con los demás.

7.2 ¡Conoce y Gana!

- Los participantes será 4 jugadores (2 hombres y 2 mujeres).
- La modalidad del juego es la siguiente, por cada código, se formará un grupo de 4 participantes. Estos se turnarán secuencialmente para realizar una prueba de habilidad, consistente en correr con un globo inflado en las manos hasta un punto designado por el supervisor. Al llegar al destino, el participante deberá reventar



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
BASES DE LA GYMkana 2024



“Promoviendo cultura con responsabilidad”

el globo. El primer participante en lograrlo otorgará a su equipo la oportunidad de responder una pregunta previamente establecida.

- El tiempo que se dará para responder cada pregunta son 3 segundos.
- En caso de que el primer equipo no sepa la respuesta, se le dará oportunidad al equipo del participante que reventó el globo en segundo lugar.
- Si el moderador y/o encargado ve alguna falta por parte del equipo y/o código, será eliminado.

7.3 Comelona:

- El juego consiste en colocar alimentos, los participantes deben todo lo que se encuentre en la mesa, no debe caer nada al piso ni quedar nada en la mesa.
- Cada participante debe consumir los alimentos designados y no se permite el intercambio entre ellos. Los jugadores tienen la libertad de decidir el orden en el que consumirán los alimentos.
- Alimentos: **SORPRESA**

7.4 ¡Canta y Gana!

- Los participantes serán 4 jugadores (2 hombres y 2 mujeres).
- La modalidad del juego es la siguiente, por cada código, se formará un grupo de 4 participantes. Estos se turnarán secuencialmente para realizar una prueba de conocimiento de la canción, consistente en correr y abrazar a la mascota, la cual estará en la meta. Al llegar al destino, el participante deberá abrazar a la mascota. El primer participante en lograrlo otorgará a su equipo la oportunidad de cantar la pista previamente establecida.
- El tiempo que se dará para adivinar la canción son de 3 segundos.
- En caso de que el primer equipo no sepa la respuesta, se le dará oportunidad al equipo del participante que abrazó a la mascota en segundo lugar.
- Si el moderador y/o encargado ve alguna falta por parte del equipo y/o código, será eliminado.

7.5 ¡Jálame la sogal:

- Participantes: 5 (3 hombres y 2 mujeres)
- Los participantes deberán jalar la sogal hasta el punto marcado, el equipo deberá estar parado todo el juego, de suceder una caída, tendrá oportunidad a levantarse.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
BASES DE LA GYMkana 2024



“Promoviendo cultura con responsabilidad”

- Si el equipo queda parcialmente en el campo contrario después del tiempo establecido, entonces ganará el equipo que se quede más en su territorio.

7.5 Juego de las sillas

- Participantes: 2 por cada código
- En el juego, dos alumnos participan por código, y se considerará ganador a quien se siente primero en la silla. Si hay un empate, ganará quien ocupe más espacio en la silla. Mientras la música esté sonando, los participantes deben estar bailando constantemente; de lo contrario, serán descalificados. La señal para sentarse será cuando la música se detenga.

7.6 Bailetón

- Participantes: de 1 a 2 parejas por código.
- El equipo puede ser conformado por un hombre y una mujer, dos hombres o dos mujeres. La eliminación se dará de acuerdo a la decisión del moderador y/o encargado.
- Para mantener el orden, cada pareja tendrá que mantener una distancia con los demás.
- Se reproducirán varios ritmos de música (caporales, reguetón, cumbia, bachata, salsa, etc.)
- Está prohibido el intercambio de parejas, la pareja sobreviviente será la ganadora, de quedar 2 parejas (si en caso lo hubiera) sobrevivientes del mismo código, automáticamente dicho código, será el ganador del juego.

VIII. CUADRO DE PUNTAJE

El orden a realizarse los juegos será de acuerdo al cuadro. El código con mayor puntaje, será el ganador.

Bailetón de mascotas	60 pts.
¡Conoce y Gana!	35 pts.
Comelona	40 pts.
¡Canta y Gana!	35 pts.
¡Jálame la sogá!	40 pts.
Juego de las sillas	30 pts.
Bailetón	70 pts.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
BASES DE LA GYMKANA 2024



"Promoviendo cultura con responsabilidad"

IX. DE LOS PREMIOS

9.1. Premio: SORPRESA

9.2. La Premiación se realizará en el mismo día, viernes 22 de noviembre del presente año.

FELIZ 42° ANIVERSARIO

FACULTAD DE CIENCIAS AMINISTRATIVAS

LA COMISIÓN