



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS

2020



**El Instituto Mexicano Madero, el Instituto Normal México y la Universidad Madero, se complacen en CONVOCAR**

A las Instituciones Educativas Metodistas miembros de la REMM a participar en los Encuentros Intermetodistas 2020 que se llevarán a cabo del 11 al 14 de marzo en las instalaciones del Plantel Zavaleta del IMM y de la Universidad Madero, bajo las siguientes:

### B A S E S

<b>DEPORTE/DISCIPLINA</b>	Cálculo mental.
<b>CATEGORÍA</b>	Secundaria y Bachillerato (un concurso para cada categoría).
<b>RAMA</b>	Mixto.
<b>ELEGIBILIDAD:</b>	Alumnos inscritos en las instituciones educativas metodistas en la categoría correspondiente (secundaria o bachillerato). Cada equipo integrado con estrictamente 4 alumnos.
<b>INSCRIPCIONES:</b>	A partir de la publicación de la presente y hasta el 31 de enero de 2020.
<b>SISTEMA DE COMPETENCIA:</b>	Se utiliza el sistema suizo de competencia. Ver descripción en <b>anexo 1</b> . Ver ejercicios de repaso en <b>anexo 2</b> .
<b>VESTIMENTA/UNIFORMES:</b>	Casual. Ver especificaciones en <b>anexo 3</b> .
<b>JUNTA PREVIA Y SORTEO:</b>	Se realizará el 11 de marzo de 2020 a las 19:30 hrs. en los salones del Plantel Zavaleta.
<b>ÁRBITROS/JURADOS.</b>	Designados por el comité responsable.
<b>PREMIACIÓN:</b>	Se premiará: Primero, segundo y tercer lugar individual. Primero, segundo y tercer lugar por equipos.
<b>REGLAMENTOS:</b>	Se describen en la sección de <b>anexo 4</b> .
<b>TRANSITORIOS:</b>	Los puntos no previstos en esta convocatoria serán revisados y solucionados por el Comité organizador.



# ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



## RESPONSABLES DEL CONCURSO

ING. MA. DEL PILAR MAR CRUZ

LIC. JONATHAN BRUNO MORALES

### ANEXO 1

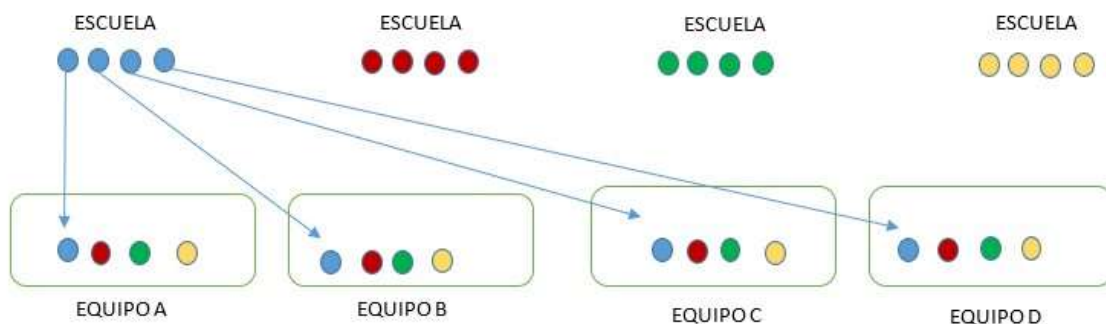
### SISTEMA DE COMPETENCIA

#### ETAPA 1. COMPETENCIA POR EQUIPOS

Con el propósito de promover la sana convivencia de los participantes, se formarán equipos de máximo 4 integrantes provenientes de las diferentes escuelas. El número de equipos dependerá del número de escuelas inscritas, pero deberá ser par.

Se definirá por sorteo, el nombre de los integrantes de cada equipo. Esta acción se realizará en la junta previa en presencia de los representantes de las instituciones participantes.

A continuación, un ejemplo gráfico de la conformación de los equipos.



#### Ronda 1:



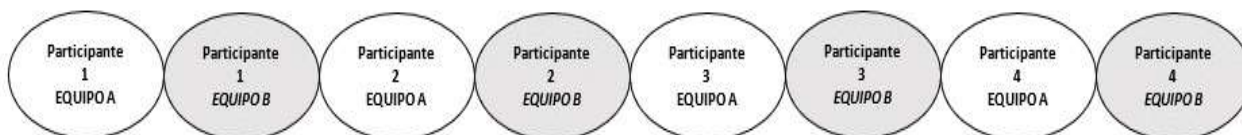


## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



El roll de juegos se establece en orden alfabético, es decir, se enfrentan A con B, C con D y así sucesivamente. Se enfrentan dos equipos a la vez, los demás permanecen en su lugar.

Los competidores de ambos equipos contrincantes se intercalan en las mesas destinadas para participar en la ronda:



Se proyecta en la pantalla una pregunta que podrán ver todos los presentes.

Cada uno de los participantes dará su respuesta escribiéndola en una papeleta que le será entregada al término de los 40 segundos otorgados para responder. Durante este tiempo, los participantes no podrán comunicarse entre ellos ni con el público.

Queda prohibido escribir operaciones en la papeleta.

Cualquiera que sea sorprendido infringiendo estas normas, será sancionado con la descalificación del evento.

El resultado será entregado al jurado para su validación y suma de puntos correspondientes.

La respuesta correcta suma un punto al competidor (en su acumulado individual) y al equipo.

El máximo de puntos obtenidos por equipo depende del número de integrantes. Es decir, si el equipo tiene 4 integrantes la máxima puntuación obtenida será 4 en caso de que todos acierten.



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



Terminada la participación de los equipos A-B, se da el turno a los equipos C-D y se repite la dinámica.

### **Ronda 2.**

Los equipos contrincantes se seleccionarán con base en los resultados de la tabla de puntos obtenidos en la ronda anterior.

La tabla es un ejemplo hipotético de puntuaciones obtenidas. Con base en ello, se decide que en la ronda 2 se enfrentarán los equipos A-C, B-E y D-F.

A continuación, se procede a participar de la misma manera que en la ronda uno, se proyecta la pregunta, se da un tiempo de 40 segundos, los participantes escriben su respuesta y el jurado determina quienes reciben puntos.

### **Rondas 3, 4 y 5.**





PUNTOS ACUMULADOS POR EQUIPO HASTA LA RONDA 1  
**ENCUENTROS INTERMETODISTAS**



EQUIPO	PUNTOS 2020
A	19
B	15
C	18
D	13
E	17
F	12

Se continúa la misma mecánica eligiendo contrincantes con base en la tabla de puntos acumulados al término de cada

misma mecánica eligiendo contrincantes

PUNTOS ACUMULADOS POR EQUIPO HASTA LA RONDA 2	
EQUIPO	PUNTOS
A	20
B	16
C	19
D	15
E	21
F	15

En la tabla del ejemplo, se observa que, de acuerdo con el acumulado de puntos, en la ronda 3 se enfrentarán los equipos A-E, B-C y D-F.

Se declarará primero, segundo y tercer lugar a los equipos de acuerdo con la puntuación de la tabla al término de la quinta ronda.

**ETAPA 2. COMPETENCIA INDIVIDUAL** Participarán en esta etapa:

- Los integrantes de los dos equipos con mejor puntuación.
- Los participantes de otros equipos que hayan acumulado 3 puntos o más en su conteo personal.

El turno de participación se determina al azar, los competidores lo eligen de una urna con base en su nombre. Ejemplo: los alumnos cuyo nombre inicie con Z elegirán antes que aquellos en el que inicie con A.

Cada participante contará con un banco de tiempo de 150 segundos más 20 segundos por cada punto obtenido individualmente en la primera etapa. Ejemplo:





## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



Participante	Puntos individuales en la primera etapa	Banco de tiempo con el que inicia (en segundos).
1	3	$120 + (20)(3)$
2	4	$120 + (20)(4)$
3	5	$120 + (20)(5)$
n	x	$120 + 20x$

En cada ronda individual el participante observará la pregunta y responderá en voz alta.

El primer sonido que salga de su boca será considerado como su respuesta.

El tiempo empleado para responder será descontado de su banco, considerando que tiene un máximo de 50 segundos por lo que, si el participante no contesta antes de que este tiempo termine, se considerará como si hubiese dado respuesta incorrecta.

En el caso de que un participante responda **correctamente en menos de 20** segundos, recibirá un **bono extra de 20 segundos** a su banco de tiempo.

Dar la respuesta incorrecta, exceder a los 50 segundos permitidos por pregunta o agotar la totalidad de su banco de tiempo descalifica inmediatamente al competidor.

El participante que permanezca activo en la competencia cuando todos los demás hayan sido descalificados será nombrado campeón de cálculo mental de los Encuentros Intermetodistas 2020.



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



Se elegirán segundo y tercer lugar con base en la tabla de puntuación individual, misma que se fue registrando desde el inicio, en la etapa 1.

El tiempo estimado del concurso es de 2 horas.

### ANEXO 2 EJERCICIOS DE REPASO

Las preguntas serán solamente de aritmética.

No se considerarán expresiones algebraicas.

Se recomiendan las estrategias propuestas en la página del sitio **Don't memorise**, disponibles en el **sitio web** <https://dontmemorise.com/>

O bien, ver la lista de reproducción en el canal de la organización

<https://www.youtube.com/watch?v=lt1FY6jlgmY&list=PLmdFyQYShrjekG3q99Rdw2D5ybTNWnUT>



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



### ANEXO 3

#### CÓDIGO DE VESTIMENTA

**No se admite:** Utilizar prendas que permitan que se note la ropa interior, calzar zapato abierto o tennis, pantalones rotos o baggy, ropa deportiva, shorts o bermudas, vestir con escotes, blusas de tirantes, ombligueras, faldas o vestidos cortos, así como peinados extravagantes o descuidados.



Foto 1

La



Foto 2

vestimenta es casual.



Foto 3

Foto 4



#### Mujeres:

Pantalón o falda.

Las texturas pueden variar como tipo gabardina o jeans siempre que sean oscuros sin adornos como cadenas, pedrería, degradados o rotos.





## ENCUENTROS INTERMETODISTAS

2020



Blusa o

camisera.

Vestido o falda a la rodilla.

Saco o suéter.

Zapatos cerrados (no flats).



### Hombres:

Suéter/blazer

Pantalón tipo gabardina o jeans.

Las texturas pueden variar como tipo gabardina o jeans siempre que sean oscuros sin adornos

como cadenas, pedrería, degradados o rotos.

Camisa manga larga o corta o tipo polo.

Zapatos cerrados. **Foto**

5

### BANCO DE IMÁGENES

Foto Extraídas sin fines de lucro de las siguientes direcciones:

- 1 <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/full-length-business-woman-isolated-on519661963>
- 2 <https://www.istockphoto.com/mx/foto/mujer-sonriente-sobre-fondo-blanco-gm18080795824355443>
- 3 <https://www.istockphoto.com/mx/foto/feliz-mujer-joven-de-pie-gm469181165-34855322>



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS

2020



- 4 <https://www.istockphoto.com/mx/foto/en-el-camino-hacia-el-%C3%A9xito-gm52088892150617412>
- 5 <https://www.google.com/imgres?imgurl=https://smhttp-ssl-39255.nexcesscdn.net/wpcontent/uploads/2016/05/Solid-options-for-casual-Friday.jpg&imgrefurl=https://www.gentlemansgazette.com/business-casual-menattire/&docid=83y2Go657qkkdM&tbnid=1VbJorlhS1AsM:&vet=1&w=2000&h=1298&source=sh/x/im>

### ANEXO 4

#### REGLAMENTO

1. Los participantes deberán estar presentes 15 minutos antes de que inicie el concurso para el pase de lista, ubicarlos en sus lugares, colocar su nombre y verificar código de vestimenta (en caso de que no se cumpla con lo marcado en el anexo 3, no permitirá la participación del estudiante).
2. Al término de cada ronda, habiéndose enfrentado todos los equipos, se dará la indicación para que los participantes puedan beber agua si así lo desean (sin que abandonen su lugar) por lo cual, deben llevarla en una botella con tapa que se pueda abrir y cerrar sin que derrame.
3. No se permite que los participantes usen calculadora y tampoco podrán portar su celular durante el tiempo que permanezcan en el concurso para evitar distracciones o situaciones incómodas.
4. El público deberá guardar silencio y quitar el volumen a su teléfono celular, de lo contrario, deberá abandonar el salón del concurso.



## ENCUENTROS INTERMETODISTAS 2020



5. Queda estrictamente prohibido utilizar lenguaje ofensivo, verbal o no verbal. La persona que infrinja esta norma, aun tratándose del público, tendrá que abandonar la competencia sin que se de oportunidad para discutir cuestiones semánticas.
6. No se permite ingresar con alimentos.
7. El público presente podrá tomar fotografías siempre que no invadan la zona donde están los participantes (para evitar distracciones).
8. Cualquier situación que se presente y no esté descrita en este reglamento, será resuelta por el comité organizador cuyo fallo será inapelable.