

BASES

ACTIVIDAD:

“Los colegios participantes deben conformar un equipo multidisciplinario que interviendrá en el video torneo de fútbol: un gamer, un relator de fútbol, un comentarista de fútbol y un gestor de marketing”

Participantes:

Estudiantes de colegios secundarios de acuerdo a las bases que se detallan en este documento.4-5 jugador abierto

Objetivo para los organizadores:

- Incluir a jóvenes en nuestra programación como filosofía propia del medio y para dar cumplimiento con las diferentes disposiciones legales que exigen este tipo de inclusión.
- Buscar talentos para el relato y el comentario deportivo.

Objetivos propuestos para los participantes:

- Incursionar en los medios de comunicación, sobre todo para aquellos que tengan vocación de comunicadores.
- Generar una competencia para distracción y entretenimiento de los participantes.

Participantes.

- Podrán participar todos los colegios secundarios del país de educación: fiscal, fiscomisional, municipal, y particular; laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural o de cualquier otro tipo, que manifiesten su interés de ingresar en este festival, que cumplan con los requisitos propuestos para la inscripción y que se comprometan expresamente a cumplir con las condiciones que la organización solicite.
- Cada colegio presentará uno o varios equipos de competencia compuesto por **4 representantes principales:**

-1 Comentarista@

-1 Relator@

-1 Manager

-1 Gamer

- Los 4 representantes principales serán los autorizados a participar en todos los eventos que proponga la organización, incluyendo la puesta al aire de los programas en radio y en redes sociales. Sin embargo, el colegio, el tutor o el grupo de representantes principales podrán solicitar y hacer efectiva la participación interna de más estudiantes del mismo plantel educativo en la elaboración del proyecto propuesto.
- Todos los alumnos de cada colegio pueden ser parte del festival, siempre y cuando su participación sea auspiciada por su centro educativo, que a su vez organizará a sus estudiantes de la manera que mejor crea conveniente, garantizando el acceso a la selección para este concurso a todos sus estudiantes sin importar género, edad, nacionalidad, condición de ningún tipo, y sin alentar ningún tipo de discriminación.
- Es responsabilidad de la Institución Educativa, el escoger a los alumnos que participen en la competencia, organizar el grupo y las actividades que deban cumplir para llevar a cabo la tarea propuesta.
- Cada colegio participante debe poner a disposición y a la cabeza del grupo de alumnos que llevará adelante el proyecto, un TUTOR que se encargará de guiar a los estudiantes involucrados y que hará las veces de coordinador con la organización.
- Los colegios participantes comprometerán la participación de sus estudiantes y de su tutor en los diferentes talleres y charlas que la organización disponga con el fin de capacitar a quienes participarán en el torneo, además de permitir su participación en las actividades

propias del evento: partidos, entrevistas y grabaciones.

Organizador:

El organizador de este festival de radio es Radio La Red. La empresa Jornadas Deportivas delegará a sus empleados para cumplir las funciones que se requieran, bajo la coordinación general de Patricio Javier Díaz.

En conjunto con Radio La Red, la competencia será co-organizado por UDLA, que a su vez facilitará sus recursos acordados previamente para los eventos que se estimen convenientes.

Radio La Red participará en el proceso de elaboración de la transmisión de los partidos en vivo y en diferido.

Radio La Red dispondrá de segmentos de información del torneo dentro de su programación y en sus redes sociales. Además se editarán 3 partidos diarios (2 minutos incluidas presentación, despedida y cuña de UDLA) para incluirlos en la programación a manera de pastillas que se transmitirán uno en la mañana, uno al medio día y uno en la tarde. **Medios digitales**

SISTEMA DE COMPETENCIA.

24 Dream Teams

Tres Etapas:

1. Clasificación
2. Hexagonales de grupo
3. Hexagonal final
4. Final

Primera Etapa: Clasificación.

- Selección de DREAM TEAM de cada Colegio.
- Cada DREAM TEAM estará conformado por:

- Comentarist@
- Relator@
- Manager
- Gamer

- Para su inscripción cada DREAM TEAM grabará un video con segmento de un partido de video juego de fútbol que incluya narración y comentarios del “Equipo de transmisión periodística” y la participación del “Gamer”
- Este video debe ser promocionado por el “Manager” del DREAM TEAM para obtener visualizaciones y me gustan que serán contabilizados.
- Los equipos se ubicarán en orden, según las interacciones que logren. En base a este cuadro, se realizarán bolilleros para el sorteo final de los grupos.
- En esta etapa se entregarán los primeros puntos, bajo el siguiente esquema en base a la cantidad de interacciones que obtenga cada DREAM TEAM:

- 5 puntos para 1ro, 2do, 3ro y 4to.
- 4 puntos para 5to, 6to, 7mo y 8vo.
- 3 puntos para 9no, 10mo, 11mo y 12mo.
- 2 puntos para 13ro, 14to, 15to y 16to
- 1 punto para 17mo, 18vo, 19no y 20mo.
- 0 puntos para 21ro, 22do, 23ro y 24to.

Segunda Etapa: Hexagonales de grupo.

- 4 grupos de 6 Dream Teams cada uno.

- Formato todos contra todos, una vuelta.
- 5 fechas de 3 partidos cada una, 15 partidos por Hexagonal.
- Total partidos por 4 hexagonales: 60
- El primer Dream Team de cada hexagonal y los 2 mejores segundos clasifican a un Hexagonal Final.

Tercera Etapa: Hexagonal Final.

- Formato todos contra todos
- 5 fechas de 3 partidos cada una.
- Total partidos: 15
- El equipo con mayor cantidad de puntos será el campeón del “Play UDLA-La Red”

Cuarta Etapa: Juego de las Estrellas.

- Los mejores en cada función.

TOTAL PARTIDOS: 76.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

Cada DREAM TEAM sumará:

GAMER:

- Ganador: 3 puntos.
- Empate: 1 punto.
- Perdedor: 0 puntos.

EQUIPO DE TRANSMISIÓN:

- Relator de mejor desempeño: 3 puntos y 0 puntos para su oponente.
- Si el desempeño de los relatores es similar: 1 punto para cada uno.
- Comentarista de mejor desempeño: 3 puntos y 0 puntos para su oponente.
- Si el desempeño de los comentaristas es similar: 1 punto para cada uno.

MANAGER DREAM TEAM

- Se calificará calidad de gestión
- Si cumplió con las tareas designadas 1 punto. Y 0 si no las cumplió.

Cada partido entrega 11 puntos, pero cada DREAM TEAM puede obtener un máximo de 10 puntos.

JURADO:

Cada partido contará con 3 jueces provenientes de:

1. LA RED
2. UDLA Carrera de Periodismo
3. UDLA Gestión Deportiva

La calificación del desempeño del “Equipo periodístico” se hará en conjunto entre La Red y UDLA Periodismo; y la calificación del “Manager” será de UDLA Gestión Deportiva.

EMISIÓN AL AIRE:

- Para cumplir con la exigencia que nos planteamos, debemos grabar todos los partidos, ninguno saldrá en vivo, salvo en los que su importancia lo amerite (partidos definitivos o fechas finales).
- En radio: 3 partidos diarios de lunes a viernes, en pastillas de audio de 2 minutos: una en la mañana, una al medio día y una en la tarde.
- En redes: 3 videos diarios de lunes a viernes, partidos completos.

- Dos programas semanales, de 10 minutos cada uno, en Fútbol FM, con invitados, resúmenes de los partidos, tablas de posiciones, etc.
- Dos programas semanales, de 10 minutos cada uno, en La Primera Luz de La Red, con invitados, resúmenes de los partidos, tablas de posiciones, etc.

CRONOGRAMA:

Emisión al aire promos: inicios septiembre.

Aprobación de sistema de grabaciones y edición: mediados septiembre.

Inscripciones: hasta el 16 de octubre.

Webinar: 22 de octubre. Capacitación previa al inicio de la competencia.

Inicio competencia: 5 de noviembre.

Finalización de Hexagonal final: tercera semana de diciembre.

Premiación: enero 2021.