

1. Entidad organizadora y objeto

El Cabildo de La Santa Iglesia Catedral de Córdoba (en adelante Cabildo), con CIF R-1400063B y con domicilio en C/ Magistral González Francés nº 21, 14003 Córdoba, organiza a través del Foro Osio y bajo la modalidad de gymkhana, la actividad denominada “MES JOVEN DEL CABILDO”, que tendrá una finalidad lúdica y cultural. Además, con esta actividad y en el marco del Trienio preparatorio del Sínodo de los Jóvenes, se intentarán aunar esfuerzos para impulsar la misión juvenil.

Espacio Tierra Creativa S.L (en adelante secretaría técnica), con CIF B-14899751 y ubicada en C/ Jardines del Duque de Rivas s/n Edificio La Pérgola 14004 Córdoba, será la encargada de la organización y el desarrollo de las actividades a celebrar en el marco de la “*Mes Joven del Cabildo*”, que pretenderá acercar el conjunto monumental Mezquita-Catedral, declarada en 1984 Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO a los jóvenes de nuestra provincia.

2. Normas de participación. Categorías y componentes de cada grupo

Esta actividad va dirigida a alumnos de institutos y universidades de Córdoba y provincia, bien sean públicos, concertados o privados y a grupos GPS. El único objetivo es reunir a toda la comunidad educativa para reivindicar el edificio y el trabajo que durante tantos años se lleva realizando y potenciar también, la pastoral juvenil.

La participación se hará en grupos de cinco personas, que deberán inscribirse en una de las siguientes categorías:

- Alumnos de ESO.
- Alumnos de bachillerato.
- Alumnos de ciclos formativos y Universidades.

La gymkhana será de libre diseño y se celebrarán en los espacios donde sus creadores estimen oportuno (interior del edificio en zonas que sean visitables, Patio de los Naranjos y Torre Campanario), siempre teniendo en cuenta que la protagonista es la Mezquita-Catedral de Córdoba, su Historia, su patrimonio, su legado, su arquitectura y por supuesto, el significado religioso que debe ser de inspiración cristiana para todos.

Para la elaboración del guion de la gymkhana, personal especializado en cada área ofrecerá, durante la fase de investigación, información a los diferentes grupos participantes y resolverán todas las dudas que tengan los componentes del equipo para desarrollar las pruebas de su gymkhana.

Las temáticas sobre las que puede versar cada prueba dentro de la gymkhana, que podrá contener entre 6 y 8, serán:

- Culto
- Arte
- Arqueología y arquitectura

- Música
- Historia

Si los jóvenes lo desean, podrán combinar estas temáticas en su gymkhana o bien, realizar todas las pruebas en función de una sola temática. Además, podrán incluir cualquier otra relacionada con el edificio y tendrá que ser aceptada por la organización. En este caso, y si estuvieran interesados en concertar una reunión con algún especialista en esta nueva temática, tendrían que comunicarlo a la secretaría técnica, que intentaría gestionar la cita.

3. Inscripciones

El proyecto se dividirá en diferentes fases que, a lo largo del curso escolar 2019/2020 permitirá, a alumnos de Eso, Bachillerato, Universidad y a grupos GPS, realizar una gymkhana tematizada, basada en el edificio histórico de la Mezquita-Catedral de Córdoba.

Las fases serían las siguientes:

FASE 0 – Información – Lanzamiento de teaser promocional

FASE 1 – Inscripción

En esta fase los jóvenes podrán, a través de la plataforma electrónica habilitada para ello, que estará dentro de la web creada para este proyecto, mostrar su interés en participar en la Gymkhana tematizada.

Los grupos, compuestos por hasta 5 personas, tendrán que registrar a todos sus componentes, el nombre del grupo, autorizaciones de padres o tutores en el caso de los menores de edad, y todos los datos requeridos para completar la solicitud.

FASE 2 – Aceptación de equipos

Durante algunos días, el tribunal estudiará las solicitudes e indicará si hay algún error o modificación necesaria para la aceptación de los equipos. El 15 de noviembre se comunicará la aceptación definitiva de los equipos para poder pasar a la siguiente etapa del concurso.

FASE 3 – Investigación

A lo largo de estas semanas, se planificarán reuniones con expertos y profesionales de las distintas categorías posibles sobre las que tratar las pruebas de la gymkhana. De esta manera, los alumnos participantes podrán profundizar en cada categoría y así desarrollar pruebas lo más completas posibles.

Algunos ejemplos serán: apertura de la biblioteca diocesana, reunión con la directora del museo diocesano para las pruebas de la categoría de arte, con arqueólogos y arquitectos que trabajan en el monumento, responsables del culto pertenecientes al Cabildo de la S. I.

Catedral de Córdoba, con expertos en la Historia del edificio, con los responsables de música, etc.

De forma paralela, pondremos a disposición de los participantes, un concurso virtual denominado CAT10, que podrán encontrarlo en la web específica del *Mes Joven del Cabildo* y que podrán descargarlo como aplicación.

¿En qué consiste el juego?

Se trata de un concurso trivial, en el que se podrá participar semanalmente y en el que se plantearán 10 preguntas, con tres posibles respuestas de las cuáles sólo una será la correcta, acerca del Conjunto Monumental Mezquita-Catedral. Se establecerá un día y hora semanal para que los concursantes jueguen, durante la fase de investigación, y puedan demostrar sus conocimientos e intentar contestar cada pregunta en 10 segundos.

¿Qué objetivo tiene el concurso CAT10?

Principalmente será una herramienta que ayudará a los alumnos a estar mejor documentados para crear sus gymkhanas. Además, cada pregunta acertada se valorará con un punto positivo, que en este juego serán representados con columnas. Al final de esta etapa de investigación, se hará un recuento de columnas, sumando el total de cada grupo. El resultado final será valorado por el comité académico a la hora de la elección de la gymkhana ganadora.

Puntuación

Cada semana, se podrán contestar 10 preguntas. Si la respuesta ha sido correcta, se conseguirá una columna. Por el contrario, si la respuesta ha sido errónea o no se ha conseguido contestar en el tiempo fijado, el alumno será eliminado y no podrá continuar el juego esa semana.

Cada semana se podrán conseguir hasta 10 columnas, si se llega a la última pregunta. El máximo de columnas totales que se podrá obtener en este juego será de 80.

FASE 4 – Presentación de gymkhanas

A través de la plataforma habilitada, y de acuerdo a la categoría de participación, cada grupo tendrá que subir toda la documentación y material a utilizar para desarrollar su gymkhana.

De igual forma, un representante del quipo tendrá que entregar de forma presencial todas las pruebas, materiales a entregar durante la gymkhana, etc., a modo de muestra para que el tribunal pueda valorarlo.

Se indicará el lugar en el que entregar el material.

FASE 5 – Valoración del tribunal

El tribunal, compuesto según lo indicado en el punto 4 de las bases del concurso, seleccionará, dentro de cada una de las tres categorías (Eso, Bachillerato, ciclos formativos y Universidad) la gymkhana semifinalista.

FASE 6 – Comunicación de los semifinalistas y desarrollo de las gymkhanas

Durante esta fase, los semifinalistas pondrán en práctica el desarrollo de sus gymkhanas que podrán disfrutar otros alumnos de su curso. Esta etapa influirá en la valoración definitiva y en la elección de la gymkhana ganadora con el premio oro, plata y bronce.

FASE 7 – Publicación de los premiados y fiesta de celebración el 26/06/2020

Durante una tarde se realizará una fiesta joven para proclamar a los ganadores del concurso dentro de las distintas categorías. La fiesta se hará por la tarde en el Triunfo de San Rafael (C/Corregidor Luis de la Cerda, 85).

FASE 8 – Premios

Los premios se disfrutarán entre finales de junio y julio.

4. Tribunal y valoración

El tribunal estará compuesto por:

- Un representante del Cabildo de la S. I. Catedral de Córdoba y de Foro Osio.
- Representante de Tierra Creativa.
- Representante de la Comisión del Sínodo de los Jóvenes.

Los miembros del tribunal valorarán según los siguientes criterios:

- Diversidad de temáticas elegidas (culto, historia, arquitectura y arqueología, arte, música, etc). Cada temática utilizada, de las propuestas por la organización, sumará 1 punto. En caso de proponer nuevas temáticas relacionadas con el objeto de la gymkhana, se premiará con 2 puntos la originalidad y creatividad.

Máximo de puntos a conseguir. 16

- Número de pruebas desarrolladas (entre 6 y 8). Se aplicará 1 punto por cada prueba realizada.

Máximo de puntos a conseguir. 8

- Calidad, originalidad y material utilizado para el desarrollo de las pruebas. Se otorgarán hasta 20 puntos, en función del criterio del tribunal.
- Presentación del equipo (creación de nombre de grupo, imagen y presencia, uniforme corporativo, vídeo promocional que será valorado según los Me gusta en redes sociales, etc.). La puntuación será de hasta 10 puntos.
- Dinamismo y buen desarrollo de las pruebas, con hasta 15 puntos.
- Columnas conseguidas en el concurso virtual CAT10. Su puntuación corresponderá al 10% de puntos conseguidos durante las semanas del juego.

Máximo de puntos a conseguir. 8

Los jóvenes podrán conseguir hasta 81 puntos en total, teniendo en cuenta que alcancen la máxima puntuación en cada criterio a valorar. Para que la gymkhana pueda ser valorada, deberá tener un mínimo de 50 puntos. La organización se guarda el derecho a declarar premios desiertos si la puntuación fuera inferior a 50.

5. Premios

Se seleccionarán tres gymkhanas vencedoras de cada categoría (eso, bachillerato y universidad).

Las fechas están por determinar, y se acordarán con los alumnos ganadores.

Premios para el alumnado de ESO

- Oro. Fin de semana en Madrid que incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento en autobús Córdoba-Madrid.
 - Entradas para un musical por determinar.
 - Desplazamiento en autobús desde el teatro hasta el hotel.
 - Una noche en habitación doble.
 - Desplazamiento desde el hotel hasta el parque *Warner Bros Madrid*.
 - Entradas al parque de atracciones.
 - Desplazamiento Madrid-Córdoba.
 - Desayunos, almuerzos y cenas durante el viaje.
- Plata. Viaje ida y vuelta a Sevilla para visitar el parque de atracciones *Isla Mágica*. Incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento Córdoba-Sevilla.
 - Entradas al parque de atracciones con almuerzo incluido.
 - Desplazamiento Sevilla-Córdoba.

- Bronce. Jornada en el Parque Multiaventuras de Hornachuelos. Incluye:
 - Desplazamiento en autobús Córdoba-Hornachuelos.
 - Entradas al parque con almuerzo.
 - Desplazamiento en autobús Hornachuelos-Córdoba.

Premios para el alumnado de Bachillerato

- Oro. Fin de semana en Madrid que incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento en autobús Córdoba-Madrid.
 - Entradas para un musical por determinar.
 - Desplazamiento en autobús desde el teatro hasta el hotel.
 - Una noche en habitación doble.
 - Desplazamiento desde el hotel hasta el parque *Warner Bros Madrid*.
 - Entradas al parque de atracciones.
 - Desplazamiento Madrid-Córdoba.
 - Desayunos, almuerzos y cenas durante el viaje.
- Plata. Viaje ida y vuelta a Sevilla para visitar el parque de atracciones *Isla Mágica*. Incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento Córdoba-Sevilla.
 - Entradas al parque de atracciones con almuerzo incluido.
 - Desplazamiento Sevilla-Córdoba.
- Bronce. Jornada en el Parque Multiaventuras de Hornachuelos. Incluye:
 - Desplazamiento en autobús Córdoba-Hornachuelos.
 - Entradas al parque con almuerzo.
 - Desplazamiento en autobús Hornachuelos-Córdoba.

Premios para alumnado de ciclos formativos y universidad

- Oro. Fin de semana en París que incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento en autobús Córdoba-aeropuerto.
 - Vuelos ciudad por determinar-París con maleta de cabina.
 - Desplazamiento aeropuerto de París-Parque de atracciones *Disneyland París*.
 - Entradas al parque de atracciones.
 - Alojamiento en habitación doble durante una noche. Desayuno incluido.
 - Desplazamiento parque de atracciones-París.
 - Servicios de guía para disfrutar de un tour por la ciudad.
 - Desplazamiento París-aeropuerto.
 - Vuelos París-ciudad por determinar.
 - Desplazamiento en autobús Málaga-Córdoba.
 - Desayunos, almuerzos y cenas durante el viaje.

- Plata. Viaje ida y vuelta a Madrid para visitar el parque de *atracciones Warner Bros Madrid*. Incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento Córdoba-Madrid.
 - Entradas al parque de atracciones con almuerzo incluido.
 - Desplazamiento Madrid-Córdoba.
- Bronce. Viaje ida y vuelta a Sevilla para visitar el parque de atracciones *Isla Mágica*. Incluye lo siguiente para cada ganador y un acompañante:
 - Desplazamiento Córdoba-Sevilla.
 - Entradas al parque de atracciones con almuerzo incluido.
 - Desplazamiento Sevilla-Córdoba.

6. Conformidad y derechos de autor

Le informamos que sus datos serán tratados, conforme a lo previsto en la Ley 15/1999 de Protección de Datos, y serán incluidos en un fichero interno llamado Participantes, cuyo responsable es Tierra Creativa. Estos datos serán almacenados desde que cada participante se inscriba hasta que los ganadores hayan disfrutado del premio, con el fin de mantenerlos informados o de realizar cualquier comunicación relacionada con la participación.

Participando en este concurso está aceptando que el Cabildo de la S.I. Catedral de Córdoba sea propietario intelectual de las gymkhanas vencedoras.