



GUÍA OFICIAL PARA EL CUERPO DE JUECES

Mundial de Improvisación 2026 – MetaSpeaker Internacional

Sistema de Puntuación General

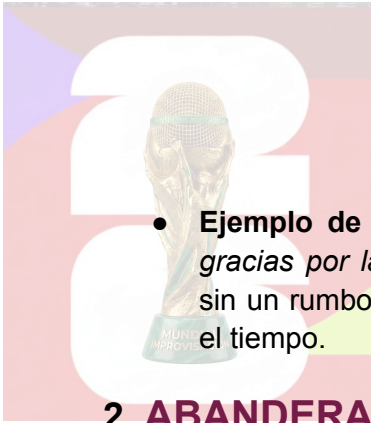
- Cada juez evaluará de forma individual los **aspectos clave** de cada discurso.
- La escala de calificación para cada criterio va del **5 al 10** (donde 5 es un desempeño deficiente/bajo, y 10 es un desempeño magistral/perfecto).
- Al finalizar cada bloque, se consolidarán las hojas de evaluación de todos los jueces, sumando los puntos obtenidos para generar un **Puntaje Total Comparable** por participante, el cual definirá quién avanza a la siguiente ronda.

DESGLOSE DE ROLES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. **ÁRBITRO CENTRAL.** Estructura y Contenido (El "Cuerpo" del Mensaje)

Evalúa la capacidad del orador para ordenar sus ideas de forma lógica en cuestión de segundos, manteniendo una línea temática clara de principio a fin.

- **¿Qué se observa?**
 - **Introducción-inicio de impacto:** Si el participante atrapa a la audiencia en los primeros 15 segundos (usando una pregunta retórica, una frase poderosa o una analogía impactante) en lugar de iniciar con saludos largos o preámbulos flojos.
 - **Conexión directa con el tema/estímulo:** Que el orador realmente responda o integre la frase/pregunta asignada al azar de forma inteligente. *Debe penalizarse si el participante desvía el tema para recitar un discurso memorizado* que traía preparado de antemano.
 - **Desarrollo lógico y estructura:** Si el argumento fluye de forma coherente mediante una estructura clara (un relato, causa-efecto, o un antes y un después).
 - **Cierre poderoso:** El remate del discurso. Debe culminar con un llamado a la acción o una reflexión inspiradora que deje una huella en el espectador.
- **Ejemplo de un 10:** El competidor recibe la frase "La resiliencia en la tormenta". Inicia diciendo: *"El mar en calma nunca hizo experto a un marinero..."* (Apertura de impacto). Desarrolla una analogía breve sobre las crisis actuales uniendo el concepto de resiliencia (Conexión y Desarrollo) y cierra diciendo: *"Así que, la próxima vez que sople el viento, no busques refugio; ¡aprende a mover las velas!"* (Cierre poderoso).



- **Ejemplo de un 5:** El competidor titubea al inicio diciendo *"Bueno, hola a todos, gracias por la invitación... a ver, la frase me parece difícil..."*, habla de varios temas sin un rumbo claro y corta abruptamente cuando ve el semáforo porque se le acabó el tiempo.

2. **ABANDERADO.** Expresión Verbal y Elocuencia (El "Sonido" del Mensaje)

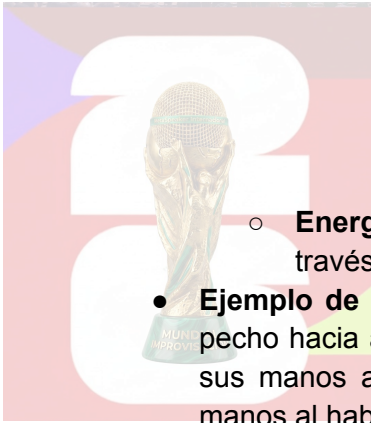
Evalúa el uso de la voz como el instrumento principal para transmitir autoridad, conectar emocionalmente y mantener el engagement a través de la pantalla.

- **¿Qué se observa?**
 - **Modulación de la voz y ritmo:** El uso correcto de matices, subidas y bajadas de energía, volumen adecuado y pausas dramáticas. Un discurso plano y monótono aburre; un discurso mundialista genera dinamismo.
 - **Fluidez mental:** La agilidad para hilar una idea con otra sin interrupciones prolongadas ("quedarse en blanco").
 - **Riqueza Lingüística:** El uso de metáforas, analogías y un lenguaje elevado pero accesible.
 - **Control de muletillas:** La ausencia de vicios de lenguaje auditivos (*ehhh, este, bueno, ¿no?, ¿verdad?*) o muletillas físicas.
- **Ejemplo de un 10:** Un orador que habla con un ritmo ágil pero comprensible; que cuando menciona un momento de tensión baja el volumen de la voz e implementa un silencio absoluto de 2 segundos, y que cuando llega al clímax eleva su energía con total claridad y sin una sola muletilla.
- **Ejemplo de un 5:** Un orador que repite *"ehhh"* entre cada frase, habla con el mismo tono de voz monótono durante los dos minutos y arrastra las palabras por nerviosismo, restándole impacto a su mensaje.

3. **ÁRBITRO VAR.** Expresión Corporal (lenguaje no verbal) y Comunicación Digital (El "Impacto Visual")

Evalúa el lenguaje corporal adaptado al formato de Zoom, el uso del espacio del encuadre y la conexión visual con el público.

- **¿Qué se observa?**
 - **Contacto Visual Digital:** El orador debe mirar fijamente al lente de la cámara (el cual simula los ojos del público/juez) y no al suelo, al techo o a su propia imagen en la pantalla buscando inspiración.
 - **Uso de la gesticulación y ademanes:** El uso de las manos dentro del encuadre para enfatizar ideas, y una expresión facial que sea coherente con lo que se está diciendo (pasión, alegría, seriedad). Las expresiones faciales deben ser coherentes con el mensaje. Los ademanes y movimientos de manos deben realizarse **dentro del encuadre de la cámara** para enfatizar las ideas, no abajo ni fuera de foco.



- **Energía y Presencia Escénica:** La "garra" y el entusiasmo que transmite a través de la pantalla. Debe sentirse la vibración de un atleta en la cancha.
- **Ejemplo de un 10:** El participante está perfectamente encuadrado de la mitad del pecho hacia arriba. Sus ojos se clavan en la cámara transmitiendo seguridad. Utiliza sus manos a la altura del pecho para ilustrar conceptos (por ejemplo, elevar las manos al hablar de "crecimiento") y su rostro refleja pasión.
- **Ejemplo de un 5:** El participante está demasiado cerca de la cámara (solo se le ve la cara) o mira constantemente hacia abajo leyendo notas o buscando ideas. Mueve los brazos de forma desordenada fuera del encuadre, lo que visualmente distrae o genera la sensación de que está estático.

4. **CUARTO ÁRBITRO.** Gestión del Tiempo (La "Estrategia de Juego")

Evalúa la inteligencia del participante para dosificar su mensaje y reaccionar estratégicamente a los estímulos visuales del semáforo de tiempos.

Uso óptimo del tiempo: El discurso debe durar entre el rango reglamentario (mínimo 1:00, máximo 2:15).

- **Ejemplo de un 10:** Termina su última palabra exactamente en el minuto 2:00 demostrando un dominio absoluto del tiempo.
- **Ejemplo de un 5:** Cumple con solo 1 minuto
- **Descalificado:** La duración del discurso es menor a 1 minuto o dura más de 2 minutos 15 segundos.