



Uruapan, Michoacán, **18/06/2024**

El Instituto Tecnológico Superior de Uruapan
A través de su Dirección Académica y el Comité Ejecutivo de la Sociedad de Alumnos
CONVOCAN
A toda la Comunidad Tecnológica del ITSU y público en general, a participar en el primer concurso de Jeopardy 2024 con motivo del XXV Aniversario del ITSU QUE SE REGISTRÁ BAJO LAS SIGUIENTES

BASES:

1. **LUGAR:** Plaza del estudiante, localizado a espaldas del Edificio G
2. **FECHA:** Lunes 02 de septiembre del 2024.
3. **HORA:** 12:00 pm inicio del concurso.
4. **REGISTRO:** Los competidores deberán de ser estudiantes del Instituto Tecnológico Superior de Uruapan.
 - La **fecha límite para el registro** de los participantes a las competencias será el **viernes 30 de agosto del 2024.**
 - El registro se llevará a cabo en línea, donde únicamente el capitán de cada equipo deberá registrar a sus integrantes de equipo, a través del link <https://bit.ly/4chZzdh> indicando sus nombres completos y carrera.
 - Previo al evento se programará una junta aclaratoria con los participantes inscritos para dar instrucciones de logística del evento.
5. **PARTICIPANTES:**
 - Cada carrera podrá participar como máximo con un equipo dentro de la competencia.
 - Cada equipo podrá conformarse por un mínimo de 4 y un máximo de 5 participantes.
 - La competencia deberá contar con un mínimo de 6 quipos inscritos para llevarse a cabo.
 - Los equipos deberán estar integrados por alumnos de la misma carrera, no importando el semestre que cursen, única y exclusivamente que sean alumnos de la misma carrera.
 - Cualquier situación no prevista dentro del presente reglamento será atendida por el Comité Organizador.
6. **CATEGORÍAS:** La competencia es una variación del famoso juego televisivo Jeopardy. En esta competencia se usarán categorías de las áreas del conocimiento de las materias de tronco



Carr. Uruapan-Carapan No. 5555 Uruapan, Michoacán, C.P. 60015 Tel. 4525275050
e-mail: contacto@tecuruapan.edu.mx tecnm.mx | tecuruapan.edu.mx





común, cultura general e historia del Instituto Tecnológico Superior de Uruapan, cuyo objetivo es fomentar la sana competencia entre equipos de distintas carreras para poner a prueba sus conocimientos.

7. TEMARIO: Las preguntas tendrán un valor de 100, 200, 300, 400 y 500 puntos dependiendo de su dificultad, siendo 100 puntos una pregunta muy fácil y 500 puntos una pregunta muy difícil. Las cinco áreas del conocimiento para las preguntas son:

- Cultura general
- Deportes
- Ciencias básicas
- Geografía
- Historia del Tec

8. ESPECIFICACIONES DEL JUEGO:

- Al inicio del juego el capitán de cada equipo lanzará dos dados y obtendrá un número entre 2 y 12. El primer equipo en participar será el que haya obtenido el número más alto.
- A partir de aquí, el orden de participación de los equipos será en sentido antihorario siempre.
- El capitán es la única persona del equipo que puede seleccionar preguntas y emitir respuestas en representación del equipo.
- En todo momento el capitán estará en comunicación con su equipo, pero el jurado solo tomará en cuenta la voz del capitán.
- Cuando sea el turno del equipo, el capitán hará la selección de una pregunta del tablero.
- Con una respuesta correcta, el equipo ganará los puntos de la pregunta seleccionada y la oportunidad de seleccionar otra pregunta del tablero de juego.
- Con una respuesta incorrecta o la falta de respuesta dentro de un plazo de 30 segundos el equipo recibirá cero puntos. Además de permitir que el siguiente equipo en turno pueda responder a la pregunta.
- En caso de que el siguiente equipo responda correctamente se le otorgarán la mitad de los puntos de la pregunta.
- En caso de que el siguiente equipo responda de manera incorrecta, se pasará la pregunta al siguiente equipo, y así de manera sucesiva hasta terminar la ronda con los equipos participantes.
- Si ninguno de los concursantes responde correctamente, el presentador leerá la respuesta correcta.

9. APUESTAS



Carr. Uruapan-Carapan No. 5555 Uruapan, Michoacán, C.P. 60015 Tel. 4525275050
e-mail: contacto@tecuruapan.edu.mx. tecnm.mx | tecuruapan.edu.mx





- Antes de que el presentador lea la pregunta seleccionada, el equipo podrá escoger apostar y responder a su pregunta apostando la misma cantidad de puntos de la pregunta.
- En caso de dar la respuesta correcta, se sumarán los puntos de la pregunta y los puntos apostados. En el caso contrario, se le restará el valor original de la pregunta al puntaje actual del equipo.
- En caso de responder erróneamente, el siguiente equipo en turno podrá responder a la pregunta. En caso de que responda correctamente se le otorgarán los puntos originales de la pregunta seleccionada, pero no los puntos apostados.
- Si el equipo tiene una puntuación menor que el valor de la pregunta seleccionada, entonces no podrán apostar puntos.
- Cada equipo podrá apostar un máximo de dos veces en cada etapa de la competencia.
- No se pueden hacer apuestas en preguntas robadas.

10. SUMINISTRACIÓN DE RESPUESTAS: Los concursantes deben esperar hasta que el presentador haya acabado de leer la pregunta antes de responder. Suministrar una respuesta antes de este momento, contará como respuesta incorrecta. El equipo tendrá 30 segundos para emitir una respuesta a través de su capitán.

11. EMPATES

- En caso de que hayan quedado equipos empatados y un desempate sea requerido, el presentador leerá una pregunta aleatoria distinta a cada uno de los equipos empatados.
- Si uno de los equipos logra responder correctamente a su pregunta aleatoria y el otro equipo no, entonces el equipo ganador será el que respondió correctamente.
- Si ambos equipos otorgan respuestas correctas o incorrectas, el proceso se repetirá hasta que haya un ganador.
- La dificultad de las preguntas de desempate será similar a una pregunta de 500 puntos.





12. MODO DE COMPETENCIA: El método usado de eliminatoria será el siguiente:

- Los 8 equipos participantes serán separados por medio de un sorteo al azar en dos grupos de 4 equipos cada uno.
- En la primera ronda quedarán eliminados 4 equipos, avanzarán a la semifinal los dos equipos con mayor puntaje de cada grupo.
- En la segunda ronda los 4 equipos que avanzaron de la ronda anterior jugarán la semifinal, los dos equipos con mayor puntaje avanzarán a la final.
- De los dos equipos que restan de esta ronda, el que tenga mejor puntaje será el ganador del tercer lugar.
- En la tercera ronda se disputará la final entre los dos equipos que avanzaron de la ronda anterior, siendo el equipo con mayor puntaje el ganador del primer lugar, y el otro equipo será acreedor del segundo lugar.

13. PREMIACION: La premiación se llevará a cabo conforme a lo indicado en la junta aclaratoria.

Primer Lugar: \$2000 pesos

Segundo Lugar: \$1000 pesos.

14. TRANSITORIOS: Los casos no previstos en la presente Convocatoria serán resultados por el Comité Organizador.

ATENTAMENTE

*Excelencia en Educación Tecnológica®
Educación para transformar la vida*

*Ing. Julio César Cuevas Soto
Jefe de la División de Ingeniería Civil*



Carr. Uruapan-Carapan No. 5555 Uruapan, Michoacán, C.P. 60015 Tel. 4525275050
e-mail: contacto@tecruapan.edu.mx tecnm.mx | tecruapan.edu.mx

