



AMECA

Asociación Mexicana de Ciencias de los Alimentos A.C.

Primer rally Universitario en Ciencias de los Alimentos – AMECA 2016

BASES DEL CONCURSO

El objetivo de esta competencia es la de promover la interacción competitiva de estudiantes de diferentes Instituciones de Licenciatura y del Sistema Educativo Técnico Superior, a través de una competencia sana, donde los participantes integrarán el pensamiento crítico, razonamiento y creatividad, para poner a prueba su preparación en diferentes áreas del conocimiento de las Ciencias de los Alimentos.

I. PROGRAMA

La Asociación Mexicana de Ciencias de los Alimentos, A.C., llevará a cabo la competencia durante el IAFP'S 5th Latin American Symposium on Food Safety (LATIN FOOD 2016) que se realizará en Cancún, Quintana Roo del 9-11 de Noviembre del 2016.

II. ELIGIBILIDAD

- A. Instituciones de Educación Superior con Licenciaturas en Alimentos o afines que deseen participar, podrán hacerlo bajo el entendido de que solo tendrán la posibilidad de registrar a un equipo por Institución.
- B. Cada concursante deberá ser un estudiante regular, registrado y matriculado en la Universidad que él o ella esté representando durante el semestre en que se llevará a cabo la competencia.



- C. Todos los miembros del equipo que participen en la competencia no serán elegibles para competir en futuros equipos. Por lo tanto, un competidor puede ganar sólo un Rally Universitario en Ciencias de los Alimentos – AMECA.
- D. Antes de competir en el Rally Universitario en Ciencias de los Alimentos – AMECA, todos los miembros de los equipos que participan deberán leer y firmar el acuse de recibo de las bases, con lo cual aceptan y se hacen responsables de acatar las bases durante el juego. El fracaso en el seguimiento de las bases puede dar lugar a la descalificación de todo el equipo.

III. INSTRUMENTOS

- A. Dispositivos apropiados como timbre, campana y/o luz, serán utilizados para determinar al primer concursante que responda la pregunta correspondiente.
- B. Las puntuaciones se grabarán en una pantalla electrónica. La cual será visible para todos los interesados.

IV. PREGUNTAS

- A. Las preguntas serán diseñadas por un panel de expertos conformado por reconocidos profesores-investigadores y/o industriales especialistas en áreas temáticas afines a las Ciencias de los Alimentos.
- B. Las preguntas serán clasificadas de acuerdo a las siguientes categorías:
 - 1. Química de Alimentos
 - 2. Microbiología de Alimentos
 - 3. Ingeniería de Alimentos
 - 4. Tecnología de Alimentos
 - 5. Análisis de Alimentos



8. Las preguntas también podrán ser clasificadas como preguntas de bonificación. La clasificación de las preguntas se dejará a la discreción del moderador de la competencia.

C. Las preguntas de opción múltiple, pueden ser respondidas en cualquier momento mientras la pregunta se está leyendo. Los participantes pueden responder con la letra de la respuesta o la respuesta completa. Si un participante desea aventurar una conjetura antes de que todas las respuestas sea leídas, los jueces determinarán la exactitud de la respuesta.

D. Se seleccionarán veinte preguntas al azar de todo el banco de preguntas y se colocarán en paquetes de juego por el presidente de la competencia. No habrá preguntas de falso/verdadero o sí/no. Cada quinta pregunta será una pregunta de bonificación. Todas serán leídas en orden por el moderador. Además, varias preguntas adicionales serán colocadas en el paquete de juego en caso de que una pregunta sea invalidada.

V. FUNCIONARIOS

A. El docente que funge como entrenador para el equipo de la universidad participante no será elegible para formar parte del panel de expertos para la formulación de preguntas, ni para ninguna de las categorías que se citan a continuación.

B. Moderador: El moderador será el encargado de ejecutar el concurso. Él o ella hará las preguntas y designará al participante para responder; el moderador no puede impugnar una respuesta. Los concursantes o uno de los jueces puede impugnar una respuesta, en cuyo caso el moderador referirá inmediatamente la pregunta a los jueces para la decisión final. Es también responsabilidad del moderador asegurarse de que los miembros de los equipos participantes no filmen, graben, o escriban las



preguntas durante la competencia. Se recomienda que el moderador sea un académico.

- C. Jueces: El panel de tres jueces será conformado por académicos expertos en el área de Ciencia de los Alimentos, siempre y cuando no sean de una universidad que tiene un equipo en la competencia, o por un representante calificado de la industria o agencia reguladora. La decisión de los jueces en todos los desafíos será definitiva. Uno de los jueces será seleccionado como "secretario" y será responsable de tomar notas sobre la calidad y precisión de las preguntas. Estas notas serán recogidas por el Presidente del concurso.
- D. Encargado del Puntaje: El anotador hará un seguimiento de los puntos adjudicados o restados en el dispositivo de puntuación señalado en el apartado III.B. El Presidente del concurso designará al anotador. En el caso de un desafío de la exactitud del puntaje se hará referencia a los jueces, cuya decisión será definitiva.
- E. Encargado del tiempo: El encargado del tiempo será nombrado por el Presidente de la competencia. Esté no perderá de vista el tiempo entre la lectura final de las preguntas (hasta dos lecturas) y el inicio de la respuesta del equipo por el capitán del equipo. Cualquier desafío de la exactitud del tiempo será referido a los jueces, cuya decisión será definitiva.

VI. EQUIPOS

- A. Cada equipo puede poseer un número máximo de cinco integrantes. Sin embargo, en cada ronda de competencia, solo cuatro miembros pueden competir.
- B. Uno de los integrantes del equipo será elegido capitán del equipo y mantendrá esa posición durante toda la competencia.



- C. Excluyendo al capitán del equipo, los equipos pueden rotar jugadores como mejor les parezca entre rondas (pero no dentro de una ronda).
- D. El capitán del equipo no puede sustituirse así mismo en cualquier momento de la competencia.
- E. En cada ronda, cada equipo podrá contar con un suplente. Este(a) no se sentará en el panel, ni podrá participar en la ronda, a menos que el moderador considere imposible que uno de los miembros del equipo pueda continuar.
- F. En el caso de que cualquier miembro del equipo (incluido el capitán) sea incapaz de continuar el juego debido a una enfermedad o cualquier otro incidente grave, un miembro del equipo suplente podrá sentarse. Si el capitán se considera incapaz de continuar el juego, el equipo puede seleccionar un nuevo capitán.

VII. PROCEDIMIENTO DE JUEGO DURANTE EL CONCURSO

A. Orden de Juego

- 1. Los equipos serán distribuidos por sorteo en grupos. Un diagrama de eliminación doble (véase la sección IX) será seguido durante toda la competencia.
- 2. Una competencia preliminar tendrá lugar durante el LATIN FOOD 2016. Dicha competencia consistirá en los encuentros 1-6 del diagrama de doble eliminación en la sección IX. Estos encuentros serán cerrados al público y se utilizarán para determinar qué equipos pasarán a la ronda final de la competencia durante el LATIN FOOD 2016. Un conjunto de 20 preguntas iguales se utilizará en los encuentros del 1-6. Solamente se permitirá la entrada a la sala de competencia preliminar a los miembros del equipo en competencia, los



jueces, los encargados del tiempo y marcador, el moderador, y personal del comité organizador.

3. Todos los encuentros posteriores utilizarán un conjunto de 20 preguntas diferentes. Estos encuentros finales se llevarán a cabo durante el LATIN FOOD 2016 y se invitará al público en general.
4. Tras la finalización de cada encuentro, el equipo ganador y perdedor serán colocados en sus nuevos lugares en el diagrama de doble eliminación.
5. Los equipos competirán hasta que hayan sido derrotado dos veces (doble eliminación) y un campeón haya sido declarado.

B. Inicio de los encuentros

1. Antes de cada encuentro, el capitán o capitana de cada equipo deberá identificarse personalmente ante el moderador.
2. El moderador deberá indicar a la audiencia que se abstenga de filmar, grabar o escribir cualquier pregunta hecha durante la competencia.
3. El paquete de preguntas será abierto por el moderador y el encuentro comenzará a su señal.
4. El moderador leerá cada pregunta hasta que un concursante active el dispositivo descrito en la Sección III.A.
 - a. El concursante tiene cinco (5) segundos para iniciar la respuesta.
 - b. Si la respuesta es correcta, su equipo será acreditado con cuatro (4) puntos.
 - c. Si la respuesta es incorrecta, su equipo será penalizado con dos (2) puntos, y el equipo contrario tendrá cinco (5) segundos para iniciar una respuesta inmediatamente después de la relectura de la pregunta. Si la respuesta dada por el equipo contrario es incorrecta, ese equipo también será penalizado con dos (2) puntos.



- d. Si un intento de responder a una pregunta no se hace dentro de los cinco (5) segundos después de que el moderador ha terminado de leer la pregunta, la respuesta será leída; en su caso, la pregunta de bonificación se retrasará hasta que una pregunta sea respondida correctamente.
5. Cada cuarta pregunta, si fue respondida correctamente, se tendrá derecho a una pregunta de bonificación de cuatro (4) puntos; de lo contrario, el bono se retrasará hasta que la pregunta sea respondida correctamente. Si surge una situación en la que dos preguntas de bonificación sean empalmadas, la segunda pregunta de bonificación se retrasará hasta que al menos una pregunta se responda correctamente después de la primera pregunta de bonificación. [Ejemplo: Pregunta # 4 se responde incorrectamente. Pregunta # 5, la primera pregunta extra, se retrasará hasta que la próxima pregunta se responda correctamente. Pregunta # 6, # 7 y # 8 también se contestan incorrectamente. Pregunta # 9 se responde correctamente, por lo que la primera pregunta extra, la pregunta # 5, se adjunta a la pregunta # 9. Pregunta # 10, la segunda pregunta extra, se retrasará y se adjuntará a la siguiente pregunta contestada correctamente. Pregunta # 11 se contesta correctamente, por lo que el segundo bono de la pregunta # 10, se adjuntará a la misma. En el caso de que la pregunta # 19, antes de la última pregunta bono # 20, se responda incorrectamente, se pedirán más preguntas hasta que un equipo responda una pregunta correctamente. Este equipo tendrá entonces la oportunidad de responder la última pregunta bono, # 20. Por lo tanto, es posible que más de 20 preguntas sean leídas en un encuentro.
- a. La puntuación de la bonificación será todo o nada - es decir, cuatro (4) puntos o cero (0) puntos.



- b. El debate entre los miembros del equipo se permitirá solamente en las preguntas de bonificación, y los miembros del equipo puede utilizar papel y lápiz para calcular respuestas.
 - c. Los miembros del equipo no podrán utilizar calculadoras.
 - d. El capitán del equipo debe iniciar una respuesta inmediatamente después de que se haga la llamada del "Tiempo". Se llamará "Tiempo" a los quince (15) segundos después de leer la pregunta, es decir, quince (15) segundos después de la segunda lectura de la pregunta, si el moderador considera necesario leer la pregunta dos veces.
 - e. Las respuestas incorrectas no serán penalizadas; sin embargo, en las preguntas de respuesta múltiple todas las partes de la pregunta deben ser contestadas, no hay créditos parciales.
 - f. Las preguntas de bonificación no contestadas o contestadas de forma incorrecta, **NO** se transfieren al equipo contrario.
6. Un capitán de equipo o el moderador pueden llamar un "tiempo fuera" para la clarificación de una regla o pregunta, o para permitir se resuelva a una complicación inesperada.
- C. Completando el encuentro
1. El moderador hará preguntas hasta que se complete el paquete.
 2. Al final del encuentro, el equipo con la mayor puntuación será declarado ganador.
 3. Si se presentará un empate, se requerirá de una serie de desempate de tres (3) preguntas y se declarará un ganador, a menos que todavía haya un empate, en cuyo caso se llevarán a cabo una serie de desempates hasta que un equipo sea declarado ganador.
 4. Una vez que el moderador haya declarado a un ganador, no se considerarán desafíos o protestas.



D. Desafío de preguntas y/o respuestas

1. Cualquier desafío de preguntas o respuestas debe ser realizado por el capitán de equipo sólo en el momento en el que un incidente en particular se produzca. Los jueces consideraran el desafío; y su decisión será inapelable.
2. Cualquier juez también puede impugnar una pregunta o respuesta, pero el moderador no.
3. Si el desafío de una pregunta tiene sustento, se descartará la pregunta. No habrá ganancia o pérdida de puntos.
4. Los jueces pueden usar dispositivos electrónicos para verificar las respuestas.

Proceso de Apelación:

Un proceso de apelación debe ser puesto por cualquier infracción de reglas que se presenten durante la competencia:

Una vez que se encuentre alguna infracción a alguna de las reglas, se le permitirá al Presidente del Concurso presentar un informe a los jueces, y el capitán del equipo/participante podrá defender sus acciones ante los jueces durante el tiempo suficiente. Posteriormente, los jueces tomarán la decisión en privado en cuanto a la culpa, y en su caso si es culpable, la gravedad de la pena. Después de que se tome la decisión, ésta será notificada al Presidente y el capitán del equipo. La decisión del jurado será inapelable.

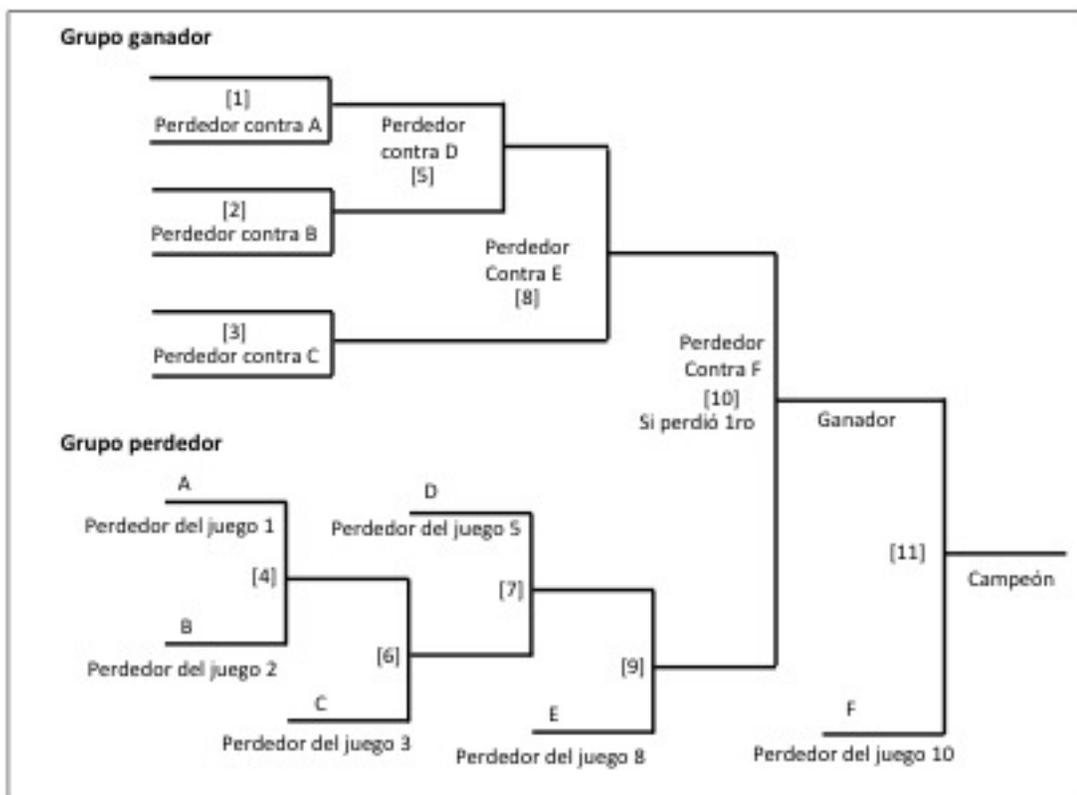


VIII. COORDINACIÓN DE LA COMPETENCIA

- A. El equipo ganador será declarado Campeón del Primer Rally Universitario en Ciencias de los Alimentos – AMECA 2016 y recibirá todos los premios y honores asociados al título.
- B. La ejecución y la revisión de estas Reglas y Directrices serán responsabilidad del comité organizador, con el Presidente de la AMECA en calidad de coordinador.
- C. Estas normas y directrices serán revisados anualmente, y la versión apropiada será publicada oportunamente.
- D. Los casos no previsto en las bases del concurso, deberán ser resuelto por el Comité Ejecutivo de AMECA, el Comité Organizador del Rally AMECA y los jueces.

IX. EJEMPLO DE DIAGRAMA DE ELIMINACION DOBLE

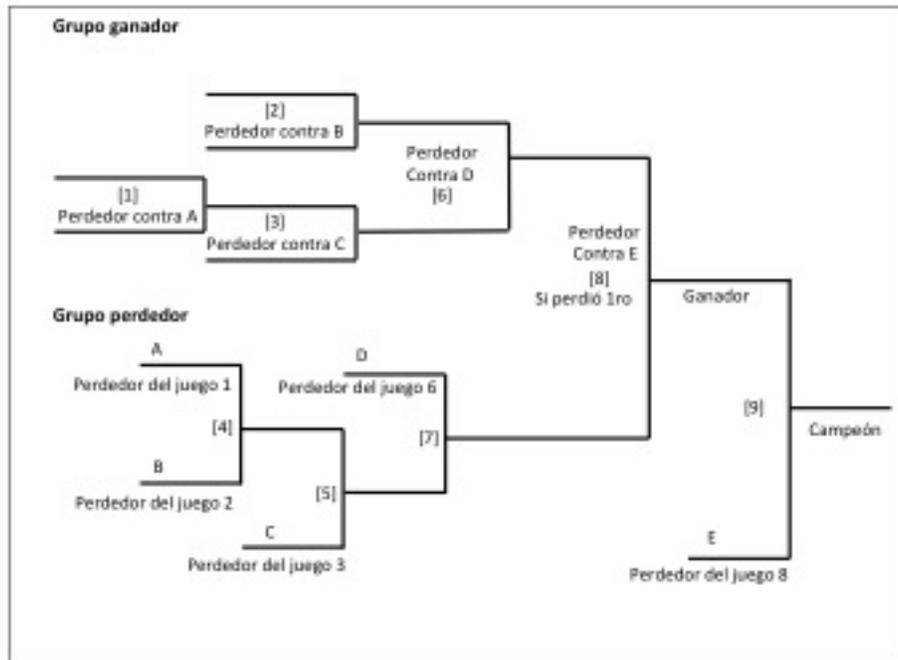
DIAGRAMA DE ELIMINACION DOBLE PARA SEIS (6) EQUIPOS



[#] Indica el número de encuentro y orden de juego

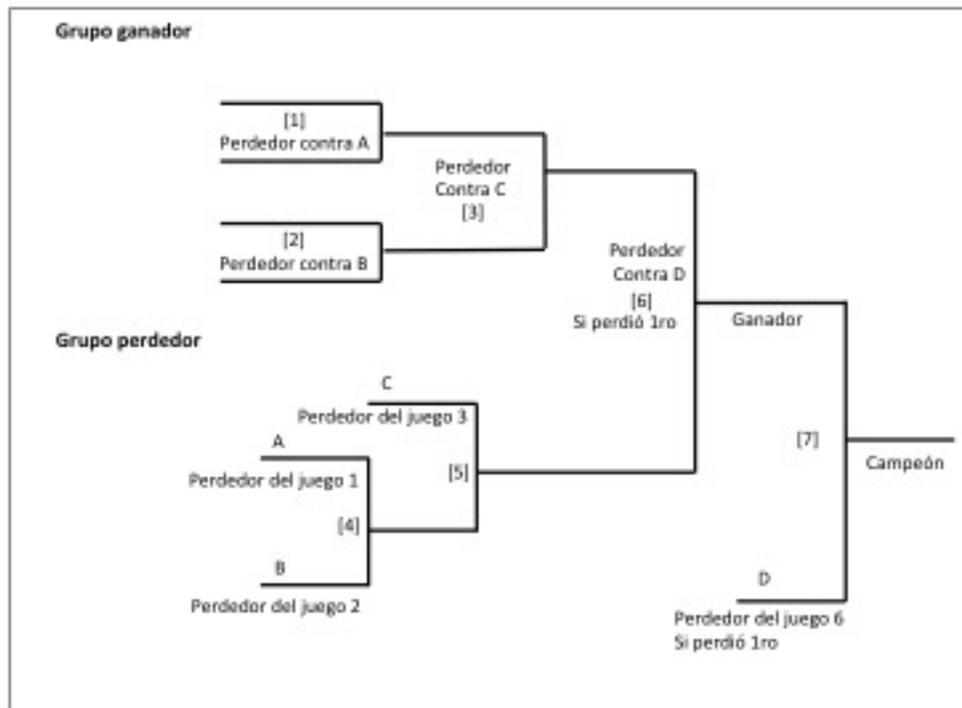


DIAGRAMA DE ELIMINACION DOBLE PARA CINCO (5) EQUIPOS



[#] Indica el número de encuentro y orden de juego

DIAGRAMA DE ELIMINACION DOBLE PARA CUATRO (4) EQUIPOS



[#] Indica el número de encuentro y orden de juego