



Reglamento y Dinámica de la Séptima Olimpiada de Conocimiento en Ingeniería Geotécnica

1. Introducción

El presente documento establece las bases y la mecánica de participación en la Olimpiada de Conocimiento en Geotecnia, evento académico diseñado para evaluar y fomentar el dominio de conceptos fundamentales y aplicados de esta disciplina. La competencia se desarrollará en dos fases sucesivas: una **Fase Clasificatoria** y una **Fase Final**, cuyas características, normativas y procedimientos se detallan a continuación.

2. Fase Clasificatoria

2.1. Fecha y horario

La fase eliminatoria se llevará a cabo el miércoles **25 de noviembre de 2026**. El horario de inicio es a las 18:00 h, siendo que la cita de los equipos es a las 17:30 h, para organizar la participación, en lugar que será confirmado oportunamente por el Comité Organizador a través de los canales oficiales de comunicación.

2.2. Mecánica general

Esta fase consiste en una ronda de preguntas basada en el uso de una **ruleta digital**. El procedimiento se describe a continuación:

- Cada equipo, en turnos determinados por **sorteo**, activará la ruleta digital de manera aleatoria.
- La ruleta asignará, de forma impredecible, una pregunta y un puntaje asociado a la misma. Tanto el contenido de la pregunta como su valor en puntos dependerán exclusivamente del resultado del giro.
- Una vez que la ruleta se detiene, el moderador leerá, en voz alta, la pregunta y anunciará la puntuación que esta otorga.

2.3. Turno de respuesta y tiempo límite

- El equipo al que le corresponda el turno dispondrá de **30 segundos** para ofrecer una respuesta, contados a partir del momento en que el moderador finaliza la lectura de la pregunta.
- Dentro del equipo, **solo un integrante** será el portavoz designado para responder al micrófono. No se admitirán respuestas simultáneas o provenientes de más de un miembro.
- La respuesta deberá ser clara, audible y formulada en los términos solicitados por la pregunta. El moderador y el Jurado determinarán si la respuesta es correcta o incorrecta, conforme a los criterios técnicos conocidos y definidos por el Jurado.

2.4. Puntuación y penalización

- Si la respuesta es **correcta**, el equipo acumulará los puntos indicados por la ruleta en su marcador global.
- Si la respuesta es **incorrecta** o no se emite dentro del tiempo reglamentario, el equipo recibirá una **penalización de 100 puntos**, es decir, se restarán 100 puntos de su puntuación acumulada.

2.5. Liberación de la pregunta y rebote

- En caso de respuesta incorrecta o falta de respuesta, la pregunta quedará **liberada** para que el resto de los equipos participantes en esa ronda puedan optar por responderla.
- Para ello, una vez que el moderador dé la orden explícita ("Pregunta liberada. Pueden usar sus botoneras"), los equipos deberán activar su botonera digital o física para solicitar el turno de respuesta.
- El equipo que logre activar la botonera en primer lugar, según lo detecte el sistema y/o el moderador, obtendrá el derecho a responder la misma pregunta.
- Dicho equipo dispondrá de **15 segundos** para responder. Si acierta, **sumará los puntos originales** de la pregunta. Si falla, **no recibirá penalización adicional**, la penalización sólo aplica al equipo que originalmente falló en su turno. Esta oportunidad de rebote solo se concede una vez por pregunta.

2.6. Organización de subrondas y avance a semifinales

- El número total de equipos inscritos determinará la necesidad de dividir la fase clasificatoria en **subrondas**.
- Cada subronda estará compuesta por un máximo de **6 equipos** que competirán simultáneamente siguiendo la mecánica anterior.
- Al término de todas las subrondas, se elaborará una tabla general de puntuaciones. Avanzarán a la **Fase Final** aquellos equipos que hayan obtenido los seis mejores puntajes. En caso de empate, el Jurado definirá un criterio de desempate, pudiendo ser preguntas adicionales o mayor número de respuestas correctas en rebote, entre otras opciones.

3. Fase Final

3.1. Fecha y lugar

La fase final se llevará a cabo el día 27 de noviembre de 2026 a las 17:30 h, en el lugar que oportunamente designe y comunique el Comité Organizador. Se citan a los equipos a las 17:00 h para definir detalles de la participación.

3.2. Tablero de preguntas

La dinámica central de la final consiste en un **tablero interactivo** que albergará un conjunto de preguntas organizadas en casillas. Las características de este tablero son:

- **Número base de preguntas:** 64, distribuidas en una cuadrícula de 8×8 .
- **Posibilidad de ampliación:** El Comité Organizador, junto con el Jurado, podrá incrementar el número de preguntas, hasta un máximo previamente anunciado, en función del desarrollo del evento; por ejemplo, en caso de empates o necesidad de rondas adicionales.

3.3. Estructura de las casillas

- Cada casilla del tablero mostrará un **puntaje específico**, por ejemplo, 100, 200, 300, 500 puntos, entre otros. El valor puede variar según la dificultad o relevancia del tema.
- Adicionalmente, cada casilla podrá pertenecer a un **tema en concreto** dentro de la geotecnia, por ejemplo: Mecánica de suelos, Cimentaciones, Taludes, Geología aplicada, Ensayos de laboratorio, Normativa, etc; esta categorización no será visible para los equipos antes de elegir la casilla.

3.4. Selección de preguntas por los equipos

- Los equipos participantes, en el orden que determine el sorteo previamente realizado, deberán elegir **una casilla** del tablero a la que deseen responder.
- Una vez seleccionada, el moderador revelará la pregunta correspondiente y la leerá en voz alta para todos los equipos.

3.5. Respuesta, puntuación y penalización

- El equipo que realizó la selección dispondrá de **30 segundos** para responder, bajo las mismas reglas de portavoz único y micrófono.
- Si la respuesta es **correcta**, se **sumarán al equipo los puntos indicados en la casilla**.
- Si la respuesta es **incorrecta** o no se emite en el tiempo límite, el equipo recibirá una **penalización de 200 puntos**, es decir, la resta de 200 puntos a su marcador.

3.6. Oportunidad para otros equipos (botonera)

- Tras una respuesta incorrecta o nula del equipo que eligió la casilla, el moderador anunciará la apertura de la pregunta al resto de los equipos finalistas.
- En ese momento, cualquier otro equipo podrá activar su **botonera** para solicitar el turno de respuesta.



- El equipo que primero accione su botonera, una vez que el moderador dé la indicación, “Botoneras, ¡ya!”, tendrá derecho a responder la **misma pregunta**.
- Dicho equipo contará con **15 segundos** para ofrecer su respuesta. Si acierta, **sumará la totalidad de los puntos** asignados originalmente a la casilla, sin penalización previa. Si falla, **no recibirá puntos ni penalización** adicionales, entonces la pregunta se dará por cerrada.

3.7. Finalización de la fase

- El tablero se irá agotando a medida que las casillas sean seleccionadas y contestadas. No se podrá repetir una misma casilla.
- Al término de todas las preguntas, o al cumplirse el tiempo límite previsto para la final, el equipo con **mayor puntuación acumulada** será declarado **ganador** de la Séptima Olimpiada de Conocimiento en Geotecnia Acapulco 2026.
- En caso de empate en el primer lugar, se realizará una ronda de desempate con preguntas adicionales de mayor dificultad, manteniendo la mecánica de penalización, menos -200 puntos por fallo, y rebote con botonera.

4. Disposiciones generales

- **Conducta de los participantes:** Se espera una actitud de respeto hacia los moderadores, Jurado y demás competidores. Cualquier conducta antideportiva o intento de fraude será sancionada con la descalificación inmediata del equipo.
- **Decisiones del Jurado:** El Jurado técnico tendrá la palabra final sobre la validez de las respuestas, la interpretación de las normas y cualquier situación no prevista en este reglamento. Sus decisiones son inapelables.
- **Medios tecnológicos:** Tanto la ruleta digital como el tablero interactivo y las botoneras serán proporcionados por la organización y se probarán antes del inicio de cada fase. Cualquier fallo técnico será resuelto según el protocolo interno del Comité.
- **Modificaciones:** El Comité Organizador se reserva el derecho de realizar ajustes a esta dinámica por causas de fuerza mayor o para mejorar el desarrollo del evento.

5. Aprobación y comunicación

El presente documento constituye la guía oficial para la Séptima Olimpiada de Conocimiento en Geotecnia Acapulco 2026. Los equipos inscritos aceptan su contenido implícitamente al participar. Cualquier duda o aclaración deberá ser dirigida al Comité Organizador a través de los medios oficiales.

Atentamente

Comité Organizador





REFERENCIAS PARA LA SÉPTIMA OLIMPIADA EN GEOTECNIA

- Braja M. Das. (2015) Fundamentos de Ingeniería Geotécnica. (4ª ed) México: Cengage Learning
- Braja M. Das. (2012) Principios de Ingeniería de Cimentaciones. (7ª ed) México: Cengage Learning.
- Juárez Badillo, Eulalio y Rico, A. (2002) Mecánica de Suelos. TOMO I y II. (3ª ed) México: Limusa.
- Peck, Ralph B, Hanson Walter E y Thornburn, Thomas H. (2007) Ingeniería de cimentaciones. México: Limusa
- González de Vallejo, Luis, Ferrer Mercedes, Ortuño Luis y Oteo Carlos (2002) Ingeniería Geológica. Madrid: Pearson Educación.
- Arvizu Lara, Gustavo y Dávila, M. (2013) Geología aplicada a la construcción de infraestructura. México: Innova.

