

PENTATLÓN NACIONAL DE MATEMÁTICAS® PUNTOS DE ENFOQUE DEL TORNEO ACADÉMICO PRIMERA DIVISIÓN (GRADOS K-1)

Los puntos de enfoque contienen las reglas más recientes del Manual de reglas para el Torneo pentatlón de matemáticas®

DIVISIÓN 1 (Grados K-1) Reglas comunes

PENTATLETA™ CÓDIGO DE CONDUCTA	Un Pentatleta™ trata a los adultos y otros Pentatletas con cortesía y respeto. En caso de que haya cualquier infracción a esta regla el Director del Torneo se encargará de resolverlo. Este tipo de infracciones puede resultar en la pérdida de un juego (0 puntos) o ser expulsado del sitio del torneo.
TURNOS DE UN MINUTO	Cada Pentatleta debe terminar una ronda dentro de un minuto. Si un jugador sobrepasa este límite de tiempo, el Instructor indicará que la ronda debe realizarse inmediatamente. Si el jugador no lo hace, perderá su turno. La tercera violación de esta regla resultará en la pérdida del juego.
BANDERILLA	El jugador deberá de tener la banderilla consigo mientras toma su turno. El jugador no tiene que sostener la banderilla cuando ha completado su turno.
FIRMA DE LAS TARJETAS DE PUNTUACIÓN, RECORD OFICIAL	La tarjeta de puntuación es el record oficial de los puntos del jugador. Los Pentatletas deben revisar y verificar su información en sus tarjetas de puntuación y firmar su propia tarjeta después de que el juego haya terminado. Esta firma significa que la información en la tarjeta fue correctamente apuntada por el Instructor.
MANTENERSE SENTADO	Los Pentatletas deben permanecer sentados en el juego hasta que sus tarjetas de puntuación sean revisadas y recogidas por uno de los líderes del juego.

DIVISIÓN 1 (Grados K-1) Desafiante-Visión de conjunto

NINGUN RETO COMIENZO DEL JUEGO, TRANSFERENCIA DE LA BANDERILLA, O TIEMPO	Los retos NO se pueden ser cuestionados sobre las reglas de comienzo del juego, transferencia de la banderilla, o sobrepasar el minuto de tiempo límite. El Instructor supervisa estos aspectos.
ANUNCIO DE UN RETO	Los jugadores deben de desafiar a su debido tiempo. Tiempo fuera es concedido por el Instructor del juego y el jugador debe de indicar la naturaleza de su desafío antes de que el Instructor indique si es Correcto, Incorrecto, o Inapropiado (ver opciones 2 y 3). Una vez que el juego se reanude no se considerarán cambios de los juegos anteriores.
OPCIONES 2 & 3	Opciones 2 y 3: Después que el Instructor haya marcado un cambio, cualquier Pentatleta “puede” sostener una Tarjeta de opción para pedir una 2da. decisión del Instructor. Después que el Líder del juego haya tomado una decisión, cualquier Pentatleta puede pedir una 3ra y ÚLTIMA OPCIÓN del Director del torneo .
INVOLUCRACIÓN DE MÁS DE UNA REGLA	Si un reto implica más de una regla, cada regla cuestionada es considerada un desafío diferente. Cada desafío se aplica en el orden que fue anunciado por el jugador.
RETO DE UNA VICTORIA DECLARADA	Un jugador puede cuestionar una victoria declarada sin tener la banderilla en posesión. Al hacerlo, el Instructor pide al jugador que indique la naturaleza del cuestionamiento. Si es CORRECTO , el Instructor implementa el mismo resultado como un Desafío Correcto. Si es INCORRECTO , la victoria declarada es confirmada.
TRES “I”, “IA”, O LA COMBINACION DE “I”S & “IA”, ES UNA PÉRDIDA AUTOMÁTICA	Tres retos incorrectos y/o inapropiados, ya sean consecutivos o no, resultará en la derrota de un juego. El instructor lleva el registro de los retos en la Hoja de Registro del Juego. Una vez que tres se hayan obtenido tres, el Instructor detendrá el juego e indicará el ganador. Los Instructores pueden advertir a los Pentatletas de esta regla después que hayan recibido su primer y segundo “I” o “IA”.

CALLA™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, al final del juego o cuando se termine el tiempo, uno de los jugadores debe de acumular el mayor número de cubos en su Calla que la Calla de su contrincante. NOTA: Si, al final de un turno, uno de los jugadores acumula 17 o más cubos en su Calla, entonces el Instructor declarará al ganador.
INICIO	Un jugador coloca un cubo en una mano y dos en la otra, fuera de vista del oponente. El otro jugador escoge una mano. Si el jugador escoge la mano con un cubo, ese es el jugador que comienza. Si no, el otro jugador comienza el juego.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	Cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente
FINAL DEL JUEGO	Al principio del turno o durante un turno adicional, si no hay más cubos en ninguno de los escudos de los jugadores, el juego se termina.
2 FORMAS DE GANAR <i>El Instructor declara al ganador</i>	1) Al final del juego, el jugador con el mayor número de cubos en su Calla es declarado ganador por el Instructor. 2) El Instructor declara a un ganador, si 17 cubos o más han sido acumulados en la Calla de un jugador antes que el juego termine.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que cumpla la meta será el ganador. Si el juego aún no ha terminado cuando el tiempo se ha terminado y el primer jugador ha recogido un cubo o cubos, se les permitirá a los dos jugadores completar su turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	El Instructor declara GANADOR al jugador que contenga el mayor número de cubos en su Calla. Si los dos jugadores tienen el mismo número de cubos en sus Callas, el Instructor declarará un EMPATE.
OTRAS REGLAS ~ CALLA™	
MUÉVELO, ÚSALO	Una vez que un jugador haya obtenido cubos de cualquiera de los cinco escudos, esos cubos serán distribuidos.
NOTA DE CAPTURA	El último cubo colocado en el escudo vacío al lado del tablero del jugador, permanece en ese escudo. No se otorgan turnos adicionales.
RETO ~ CALLA™	
CUANDO DESAFIAR?	(Consulta la NOTA) al recibir la banderilla y antes de tocar un cubo. NOTA: Si hay turnos extras, el jugador debe de desafiar inmediatamente (sin tener la banderilla en posesión).
CORRECTO - "C"	Los cubos de la parte del jugador desafiado son regresados a la ubicación anterior y entonces el desafiante comienza su turno regular—Marca "C" en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida de turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Reto Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA" <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

HEX-A-GONE!™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, un jugador debe de <u>ser el último</u> en colocar un patrón de bloques en el tablero. NOTA: Esto no significa que el tablero será llenado completamente de patrones con bloques.
INICIO	Un jugador coloca un triángulo en una de sus manos y un rombo azul en la otra fuera de la vista del otro jugador. El otro jugador escoge una mano. Si el jugador escoge la mano con el triángulo verde, ese jugador comienza. Si no es así, entonces el otro jugador comienza.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	Cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
3 MANERAS DE GANAR <i>Instructor podría declarar</i>	1) Ser el último jugador en colocar un bloque o bloques en el tablero; 2) Desafiar correctamente un error del jugador oponente al colocar un bloque a través de la línea O colocar un bloque fuera del área designada. 3) No poder colocar todos los bloques seleccionados en el tablero (El instructor declarará al ganador.)
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador deberá declarar una victoria antes de soltar la banderilla. Si un jugador no se declara ganador, el Instructor declarará al jugador ganador ya que el oponente no podrá hacer un movimiento legal.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que logre el objetivo del juego gana. Si el juego aún no termina cuando el tiempo se ha terminado y el jugador principiante ha recogido un bloque del banco, a los dos jugadores se les permitirá terminar un turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina antes de que alguien gane, el Instructor anunciará un EMPATE.
OTRAS REGLAS ~ HEX-A-GONE!™	
ESCÓGELO, ÚSALO	Durante el turno de un jugador, uno, dos, O tres patrones de bloques de COLOR DIFERENTE son seleccionados. El jugador deberá sacar TODOS los bloques deseados del banco y conservarlos ANTES de colocar los bloques seleccionados en el tablero. Una vez que un jugador coloque un bloque en el tablero, otros bloques no podrán ser seleccionados del banco.
COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES SELECCIONADOS	Si un jugador no puede colocar todos los bloques escogidos en el tablero, entonces el jugador opuesto es declarado el ganador por el Instructor.
NO CRUZE DE LÍNEAS	Los bloques NO pueden ser colocados a través de una línea sólida.
PIEZA PUESTA, PIEZA JUGADA	Una vez que un jugador no está tocando el bloque colocado, éste no se puede remover.
RETO ~ HEX-A-GONE!™	
CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar un bloque
CORRECTO - "C"	El desafiante quita todos, algunos, o ninguno de los bloques colocados por el jugador desafiado dentro de ese turno y el desafiante comienza un nuevo turno (es lo mismo para un desafío para ganar). NOTA: (Consulta " VICTORIA #2" para la victoria de un desafío)- Marca "C" en la tarjeta de puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida del turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación.. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o es acerca de un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la tarjeta de puntuación con "IA". <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

KINGS & QUADRAPHAGES™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar, un jugador debe atrapar exitosamente al rey del oponente, para que al principio del turno no pueda moverlo de manera horizontal, vertical, o diagonal hacia una casilla adyacente. Un EMPATE es declarado si ninguno de los jugadores gana.
INICIO	El Instructor coloca un peón azul en una mano y uno rojo en la otra. Pide a uno de los jugadores que determine cual color será el que comience y pide al otro jugador que escoja una mano. El jugador que tenga el color que inicia recibirá la banderilla y el juego comienza.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	Cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
FINAL DEL JUEGO	El juego se termina cuando un jugador ha atrapado el rey del jugador oponente o cuando un jugador no tiene más fichas para colocar en el tablero al principio de un turno.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador deberá declarar una victoria antes de soltar la banderilla. Si un jugador no se declara ganador, el Instructor declarará al jugador ganador, ya que el oponente no podrá hacer un movimiento legal.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que logre el objetivo del juego gana. A los jugadores se les permitirá terminar un turno si el juego aún no ha terminado cuando el tiempo se termine y el jugador principiante ha tocado o movido el rey.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina antes de que alguien gane, el Instructor anunciará un EMPATE.

OTRAS REGLAS ~ KINGS & QUADRAPHAGES™

REY DESPUÉS FICHA	Primero un jugador debe mover el rey un espacio y LUEGO colocar la ficha.
PIEZA MOVIDA O PUESTA SE CONSIDERA JUGADA	Una vez que un jugador deja de tocar la pieza, no puede ser movida de lugar.
CUADROS MARCADOS	Los jugadores pueden avanzar hacia los cuadros marcados o colocar sus fichas sobre ellos durante el juego.

RETO ~ KINGS & QUADRAPHAGES™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tocar al Rey
CORRECTO - "C"	El rey es colocado en la posición inicial por el Instructor y el desafiante puede quitar del tablero una de las fichas de su oponente (la ficha que ha sido retirada será colocada a un lado y no podrá ser usada para este juego). El desafiante entonces comienza un turno regular (lo mismo pasa cuando se juega un reto para la victoria)—Marca "C" en la Tarjeta de Puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida del turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la tarjeta de puntuación con "IA". <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>

SHAPE-UP™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	LOS MEJORES 2 JUEGOS DE 3—a menos que el tiempo se termine (Consulta Tiempo Límite Del Juego) Un jugador puede ser ganador, si las dos fichas del mismo color están en los espacios que contienen la misma forma pero una siendo más grande y la otra más chica de la misma forma.
INICIO	El jugador que saque el menor número del dado escoge el color de ficha y comienza el juego.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	Cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
3 FORMAS DE GANAR	1) Consulta al sección OBJETIVO 2) El jugador lanza el dado que debe caer en el número uno para ganar con las fichas del jugador oponente. 3) Si un jugador no dice que esta a punto de ganar ANTES que su turno termine, el jugador oponente puede declararse ganador antes que termine la ronda.
DECLARANDO AL GANDADOR	Un jugador DEBERÁ declarar una victoria antes de soltar la banderilla. El jugador que gane 2 juegos de 3 es declarado el ganador por el Instructor. NOTA: Un jugador puede declararse ganador con <u>cualquier color</u> en una ronda.
SIN REDONDEO EXCEPTO LÍMITE DE TIEMPO DEL JUEGO	El primer jugador que logre el objetivo del juego gana. A Si el juego aún no ha terminado cuando el tiempo se termine, y el jugador que inició ha recogido el dado, a los dos jugadores se les permitirá terminar la ronda.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	VICTORIA: El Instructor declara al ganador si un jugador gana 2 de 3 juegos O si gana 1 juego y el segundo juego no fue terminado. EMPATE: EL Instructor declara un empate si los dos jugadores ganan 1 juego y el tercer juego no fue terminado.

OTRAS REGLAS ~ SHAPE-UP™

AREA DE INICIO	El Área de Inicio es considerado un espacio. Las fichas pueden ser movidas por o al Área de Inicio.
LANZAMINETO DE UNO	Al lanzar un 1, el jugador <u>deberá</u> mover un espacio una de las fichas del jugador <u>oponente</u> .
MÚEVELO, ÚSALO JUGADA DADA	Si un jugador ha movido una ficha de su lugar, esa ficha deberá ser usada para terminar un turno.
SIN REGRESO	Durante un turno, un jugador no puede cambiar el rumbo de una ficha.
3 FORMAS DE REGRESAR AL COMIENZO CHOCAR ES UNA OPCIÓN <i>El jugador que use esta regla debe regresar la ficha del oponente al Área de Inicio.</i>	1) Mover una ficha hacia un espacio ocupado por una ficha del oponente. 2) Mover una ficha hacia un espacio donde el jugador oponente tiene la misma figura y con el mismo tamaño. 3) Cuando se lanza un uno, mover una ficha del jugador oponente a un espacio que contiene una figura de la misma forma y del <u>mismo tamaño</u> en donde una de las fichas del oponente está colocada- las dos fichas PUEDEN ser regresadas al Área de Inicio.

RETO ~ SHAPE-UP™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de tirar los dados
CORRECTO - "C"	El Instructor coloca las fichas de los dos jugadores al Área de Inicio y el desafiante comienza con su turno regular (lo mismo pasa en un reto para la victoria)—Marca "C" en la tarjeta de puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida del turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o se refiere a un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA". <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota será declarada por el Monitor.</i>

STAR TRACK™ Puntos de enfoque del torneo

OBJETIVO	Para ganar un jugador deberá de llegar al último espacio del pentágono cuando una ronda haya sido completada. Un jugador no tiene que caer exactamente en el último espacio y puede ir más haya del último espacio.
INICIO	El Instructor coloca el peón azul en una mano y un rojo en la otra. Luego le pide a un jugador que determine cual color será que el inicie y que escoja una de las manos. El jugador que tenga el color inicial recibirá la banderilla y comienza el juego.
INICIO DE LA RONDA	Cuando el jugador recibe la banderilla
FINAL DE LA RONDA	Cuando el jugador pasa la banderilla a su oponente.
DECLARANDO AL GANADOR	Un jugador deberá declarar una victoria después de caer en el último espacio o ir más haya del último espacio del pentágono. Sin embargo, el Instructor permite que un turno sea terminado. Si los dos jugadores tienen éxito al alcanzar el final o ir más haya del último espacio del pentágono, un EMPATE será declarado.
REDONDEO	SI ~ Consiste en que el primer y segundo jugador terminen un turno.
TIEMPO LÍMITE DEL JUEGO	Si el tiempo se termina, una ronda ha sido terminada. El Instructor declara al GANADOR si uno de los peones de un jugador esta MÁS adelante por 5 espacios que el otro jugador. Si no, el Instructor declarara el juego un EMPATE.

OTRAS REGLAS ~ STAR TRACK™

SELECCIÓN EN CADENA	1) Sacar DOS cadenas del contenedor; 2) Escoger una de las cadenas y colocar la cadena que no ha sido usada de regreso al contenedor; 3) Anunciar el número de enlaces en la cadena seleccionada.
MOVIMIENTO DEL PEON	1) Mover el marcador para que corresponda con la cadena seleccionada; 2) Pasar la cadena seleccionada y la banderilla al oponente; 3) El oponente revisa el número de enlaces en la cadena y después la coloca en el área de desperdicio.
REUSANDO LAS CADENAS	Si todas las cadenas han sido colocadas en el área de desperdicio y ninguno de los jugadores ha ganado/ empatado, el montón de cadenas el la área de desperdicio es colocado otra vez en el contenedor y el juego continua.
CHOCANDO	Si el marcador de un oponente es golpeado dos espacios hacia atrás y resulta que el marcador termina en un espacio enumerado o estrellado, entonces no se toma ninguna otra acción.
PASANDO LA CADENA CON LA BANDERILLA	Un jugador pasa la banderilla con la cadena para terminar cada turno.

RETO ~ STAR TRACK™

CUANDO DESAFIAR?	al recibir la banderilla y antes de colocar la cadena del oponente en el área de desechos.
CORRECTO - "C"	El marcador del jugador desafiado es regresado a su posición inicial y el desafiante comienza con su turno regular (lo mismo pasa en un reto para la victoria)—Marca "C" en la tarjeta de puntuación.
INCORRECTO - "I"	pérdida del turno—Marca "I" en la Tarjeta de Puntuación. <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o "IA" resultará en una derrota que será declarada por el Monitor.</i>
INAPROPIADO - "IA"	Un Desafío Inapropiado es cuando se realiza en un mal momento o es acerca de un procedimiento que no es una regla del torneo. Tal desafío NO resultará en la pérdida del turno, pero será marcada en la Tarjeta de Puntuación con "IA". <i>Cualquier combinación de 3 "I" y/o de "IA" resultará en una derrota declarada por el Monitor.</i>