



La Química y la Tabla Periódica



Introducción

Tiempo de juego: máximo 1 hora y media.

Jugadores: En cada partida podrán jugar un máximo de cuatro equipos de entre 3-4 jugadores. Una vez inscritos los equipos, no se permitirán realizar cambios entre sus componentes.

Árbitros: se nombrarán alumnos que actuarán de árbitros de cada partida y actuarán como custodios del material, serán los responsables de devolver el juego en buenas condiciones nada más terminar las partidas.

Elementos: tablero, tarjetas con preguntas y respuestas, dado, fichas elementos, kit de viales de colores.

Temática: las preguntas abarcan todas las áreas de la química para estudiantes de la Facultad de CC. Químicas de la UCM en cualquier curso escolar, así como preguntas relacionadas con la tabla periódica.

Participantes: Cualquier alumno de la UCM que esté matriculado en el curso 2018-2019. Se hace extensivo también para los alumnos matriculados en el curso 2017-2018 en cualquier titulación. Se incluyen también alumnos de Máster o de Doctorado.

Objetivo

El equipo debe conseguir todos los **viales de colores** (seis) correspondientes a cada casilla temática relacionada con aspectos de la tabla periódica (casillas blancas **I-VI**), habiendo respondido correctamente al menos a una pregunta de cada tema, en su casilla correspondiente.

Vial Blanco: **I**.....Vial Verde: **IV**

Vial Rojo: **II**.....Vial Amarillo: **V**

Vial Azul: **III**.....Vial Negro: **VI**

Posteriormente, el equipo deberá llegar a la casilla central (casilla con el Bunsen) y responder correctamente a una pregunta de un tema, de nuevo sobre la tabla periódica (casillas blancas **I-VI**), pero esta vez dicho tema será elegido por los equipos rivales.

Reglas del juego










Cada equipo escoge una ficha y un portavoz, que será el que siempre debe responder.

Para establecer qué equipo comienza, se lanzará el dado por cada equipo; aquél que obtenga la puntuación más alta será el que inicie el juego y elija las fichas. El resto de equipos seguirá el orden en función de la puntuación obtenida (de mayor a menor).

Los jugadores comienzan en el centro del tablero (casilla con el Bunsen). Lanzan el dado en orden y mueven sus fichas, en la dirección que elijan, el número de casillas que indica el dado. Tras mover la ficha, el árbitro del juego formulará la pregunta correspondiente en función del color o distintivo de la casilla, si es correcta, el equipo seguirá jugando, es decir, puede tirar el dado de nuevo hasta que falle una de las preguntas formuladas.

Si la casilla es una de las casillas especiales situadas en la intersección (casillas **I a VI**), se obtiene además como premio uno de los seis viales de colores, si la respuesta a la pregunta formulada por el árbitro es correcta. Después, el equipo seguirá jugando y podrá tirar el dado de nuevo hasta que falle una de las preguntas formuladas. Si el equipo no responde correctamente a la pregunta de una casilla principal (casillas **I a VI**), en su siguiente turno debe salir de la casilla principal y volver más adelante.

Cada tema se distingue con un color diferente o un código diferente (**I a VI**), tal y como se indica a continuación:

	Q. Orgánica		Q. Analítica	I. Historia de la Tabla Periódica II. Símbolos y configuraciones electrónicas III. Propiedades de los elementos IV. Compuestos Químicos. Nomenclatura V. Los elementos en contexto VI. Elige tú
	Q. Inorgánica		Bioquímica	
	Q. Física		Ingeniería Química y de Materiales	
	Miscelánea		Tira otra vez 	

Cuando un equipo responda incorrectamente, el turno pasa al siguiente equipo rival según el orden establecido.

El juego prosigue hasta que un equipo obtiene los seis viales de colores y se dirige al centro (casilla con el Bunsen). Una vez que llega allí el equipo debe responder una pregunta final, cuyo tema escogen los rivales (temas sobre la tabla periódica **I a VI**). Si la responde correctamente, dicho equipo gana el juego.

Para entrar en la casilla central (casilla con el Bunsen) es preciso que consiga el número exacto; si no pasará sobre ella. Si el equipo no contesta correctamente, en el próximo turno deberá abandonar la casilla central e intentar caer en ella de nuevo para conseguir una nueva pregunta final. Si se diese el caso de que un equipo

ganara la partida en el primer turno de juego, debería dar la oportunidad a los demás equipos de igualar su hazaña.

Si se cae en una casilla de vial ya ganado, se tratará como una casilla normal, sin ningún premio o penalización. Es decir, se realizará la correspondiente pregunta.

Si el equipo va a parar a una de las casillas ilustradas o señaladas con un dado, tirará de nuevo.

En una misma casilla pueden coincidir cualquier número de fichas.

El **tiempo** que tiene un equipo para contestar a la pregunta se establece en **60 segundos**.

Cada vez que se termina con una tarjeta se coloca en la parte trasera de la caja de la que se ha extraído y, para realizar las siguientes preguntas, siempre se toma la nueva tarjeta de la parte delantera de la caja.

Final del juego

El primer equipo que haya completado el kit de viales y llegue a la casilla central (casilla con el Bunsen), tendrá opción de ser el ganador. Para ello, se le formulará una pregunta de un tema elegido por los rivales (temas sobre la tabla periódica **I a VI**), si la respuesta es correcta, dicho equipo habrá ganado la partida. Si no es así, deberá salir de la casilla central e intentar caer de nuevo en ella en los siguientes turnos.

En las fases eliminatorias, tras **hora y media** de juego se podrá proclamar campeón el equipo que más viales tenga.

Si hubiera empate entre varios equipos el árbitro tendrá en cuenta el número total de preguntas respondidas correctamente por cada equipo. Ganará el equipo que más respuestas correctas haya contestado. El mismo criterio se aplicará si ningún equipo ha conseguido viales tras hora y media de juego.

El equipo que no se presente a alguna partida quedará descalificado.

Cualquier incidente será resuelto por el Árbitro Principal del Torneo, o quien él designe para llevar a cabo dicha función.

Las reclamaciones sobre los resultados de una partida tendrán que hacerse por escrito en las 24 h siguientes a dicha partida y dirigidas a la dirección: concursotrivial@ucm.es. Dicha reclamación se intentará subsanar en un plazo de 24 h.

Fases de la competición

Habrà varias fases eliminatorias en función del número de equipos inscritos.

De cada partida, sólo el equipo ganador pasará a la siguiente ronda y así sucesivamente hasta que queden sólo cuatro equipos finalistas para la partida final.

El horario y día de juego de las partidas se anunciará con antelación. En principio, las partidas se jugarán en la sala Multiusos de la Facultad de Ciencias Químicas de 13.30 a 15.30 h de lunes a viernes.

Las fechas propuestas para las fases eliminatorias serán desde el **21 de marzo al 30 de abril de 2019**.

La final tendrá lugar entre el **1 y el 15 de mayo de 2019** en el Aula Magna de la Facultad de Ciencias Químicas.

Inscripción de los participantes

Los alumnos que formen un equipo (3-4 miembros) pueden inscribirse a través de la dirección de correo: concursotrivial@ucm.es. Para ello, deberán rellenar la ficha de inscripción que se puede descargar en la página web: <https://quimicas.ucm.es/> (pulse: Año Internacional de la Tabla Periódica de los Elementos Químicos/Actividades/ Trivial y la Tabla Periódica) y enviarla a la dirección de correo mencionada

Las fechas para la inscripción serán desde el **21 de febrero** hasta el **10 de marzo de 2019**, ambos inclusive.

Premios

Todos los participantes que superen la primera fase eliminatoria podrán solicitar la concesión de un crédito correspondiente a actividades de libre configuración.

A cada miembro de los equipos finalistas se les premiará con:

- Un diploma oficial acreditativo.
- Una camiseta conmemorativa del Año Internacional de la Tabla Periódica.
- Un libro sobre la Tabla Periódica.
- Una suscripción gratuita de un año a la RSEQ.
- Un pin oficial de la Facultad de Ciencias Químicas.

El equipo ganador recibirá además de los anteriores premios como finalista, el trofeo de campeón (un trofeo de metacrilato para cada miembro del equipo con el escudo oficial de la Facultad de Ciencias Químicas).

Bibliografía recomendada

- *La Historia del Sistema Periódico*. Soledad Esteban Santos, UNED 2009.
- *Mendeléiev. El Profeta del Orden Químico*. Pascual Román Polo, Nivola Ediciones, 2008.
- *Evolución Histórica de la Clasificación de los Elementos*, F. Aragón de la Cruz, en “*Historia de la Química. Cursos de conferencias desarrolladas durante los meses de octubre-diciembre*”, Real Academia de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales, **1981**, pág. 285.
- *El papel de una madre, Mendeleiev, muerto hace cien años*, en “Educación Química”, **2007**, 18, 178-180.
- *Historia de la Evolución de la Tabla Periódica de los Elementos Químicos: un ejemplo más de la aplicación del método científico*. Otilia Val Castillo, Anales de Química, **2015**, 111, 109-117.
- *2019: Año Internacional de la Tabla Periódica*, Emilio Morán Miguélez.
- <https://educacionquimica.wordpress.com/tag/elemento-quimico/>. Blog personal de Bernardo Herradón.

Normas de conducta

Se prohíbe la utilización de cualquier dispositivo electrónico en la sala.

Los alumnos o personas asistentes al concurso deben permanecer en silencio.

El incumplimiento de las normas supondrá la descalificación del equipo correspondiente.

Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los distintos medios de comunicación que la organización crea oportuno (listados, clasificaciones, partidas, etc.).

La participación en este torneo supone la aceptación total y sin reservas de las presentes Bases.

La Facultad de Ciencias Químicas agradece a la RSEQ y al Consejo Social de la UCM su apoyo para la celebración de este concurso.

!!!!!!**ÁNIMO Y BUENA SUERTE!!!!!!**