



## REGLAS DAI SPELLING COMPETITION 2016

1. La asignación de palabras se realizará mediante un sorteo donde el alumno elegirá un número al azar que representa cada una de las palabras incluidas en la lista.
2. Durante la competencia, después de que el LOCUTOR pronuncie la palabra a deletrear, el participante deberá pronunciar la palabra completa antes y después de deletrearla. El JURADO sabrá que el PARTICIPANTE ha terminado su turno cuando haya pronunciado la palabra después de deletrearla.
3. El PARTICIPANTE podrá solicitar al LOCUTOR que lea nuevamente la palabra, la defina y/o la use en una oración. El LOCUTOR deberá atender dicha solicitud hasta que el JURADO este de acuerdo en que la palabra ha sido clarificada.
4. Una vez que el PARTICIPANTE haya comenzado a deletrear la palabra podrá detenerse y empezar a deletrear nuevamente siempre y cuando las letras y orden sea el mismo al que pronunció la primera vez de lo contrario la participación será tomada como incorrecta. En otras palabras el PARTICIPANTE no puede autocorregirse aun cuando este dentro del tiempo de su turno.
5. El tiempo disponible para cada participante es de máximo dos minutos. El tiempo comienza una vez que el LOCUTOR pronuncia la palabra por primera vez. El JURADO descalificará a aquel PARTICIPANTE que no haya terminado de pronunciar y deletrear su palabra dentro del tiempo disponible. Si el JURADO necesita deliberar respecto a la intervención del PARTICIPANTE o del reglamento durante el turno del concursante, deberá detener el reloj. En este caso el PARTICIPANTE será informado cuando el reloj sea pausado y reiniciado.
6. La competencia se realizará por rondas. Cada PARTICIPANTE deletreará una palabra en cada ronda.
7. El JURADO tendrá el control total de la competencia. Sus decisiones son definitivas. Los PARTICIPANTES no son diferentes a los concursantes de otras disciplinas donde los árbitros o réferis toman sus decisiones de acuerdo a su perspectiva. Por lo que aun cuando no estén completamente de acuerdo con las decisiones tendrán que aceptarlas como parte del espíritu competitivo.
8. Si eres PARTICIPANTE o espectador, ésta es la regla más importante de todas: **RELÁJATE y DIVIÉRTETE.**



### **Del JURADO**

El JURADO ratificará las reglas y determinará si las palabras son deletreadas o no correctamente. Las decisiones del JURADO son finales y absolutas.

**Interacción con el PARTICIPANTE:** dado que el movimiento de labios es un punto importante para detectar confusiones, malentendidos o deletreo equivocado de una palabra, el JURADO exhortará a los PARTICIPANTES para colocarse en todo momento frente al jurado, cara a cara en el momento de pronunciar y deletrear la palabra correspondiente.

**Confusiones:** El JURADO participará en el proceso de intercambio de información entre el LOCUTOR y PARTICIPANTE si es que detecta la necesidad de una aclaración. El JURADO también escuchará cuidadosamente la pronunciación de la palabra y si el JURADO percibe que el PARTICIPANTE no ha entendido la palabra, el JURADO trabajará con el PARTICIPANTE hasta considerar que un número razonable de intentos han sido suficientes para apoyar al PARTICIPANTE y que la palabra asignada ha sido entendida dentro del tiempo establecido en la regla número siete.

El JURADO no es responsable de detectar malentendidos por parte del PARTICIPANTE, dado que a veces imposible identificar algún malentendido de no ser hasta que se presenta un error en el deletreo de la palabra. El JURADO en este caso no es responsable de la tergiversación o malentendido de la palabra, por parte del PARTICIPANTE.

### **Final de Concurso**

**Si todos los PARTICIPANTES se equivocan en la ronda:** Si ninguno de los PARTICIPANTES acierta en el deletreo de su palabra en una misma ronda, todos permanecerán en la competencia y se comenzará una nueva ronda.

Los casos no previstos serán resueltos por el JURADO calificador.