

I Olimpiada de Español

Premios. Para cada competición:

Campeón. Elegirá entre:

Beca para realizar un examen DELE en el curso académico 2024/25.

Bono de 35.000 HUF para Ryanair.

Subcampeón:

El premio que no haya elegido el primer clasificado.

Tercer clasificado:

Pase para la Semana del Cine Español 2024.

Además, los participantes que se clasifiquen para la fase final:

Recibirán un obsequio.

Participarán en el sorteo de un bono de 20.000 HUF para uno de los restaurantes Pata Negra.

Participarán en el sorteo de dos bonos de 10.000 HUF para la Librería Libra.

Nivel de las pruebas: A1-B1



Las tres competiciones pág.1

Más información y bases de juego

Presentación de la Olimpiada pág. 2

La palabra del día pág. 3

Deletreados pág. 10

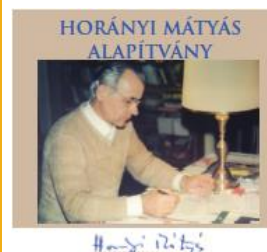
Password pág. 17

Organiza:



ELTE
EÖTVÖS LORÁND
UNIVERSITY

Colaboran:



TAPAS&STEAK
**PATA
NEGRA**
— ASADOR —



SONORA



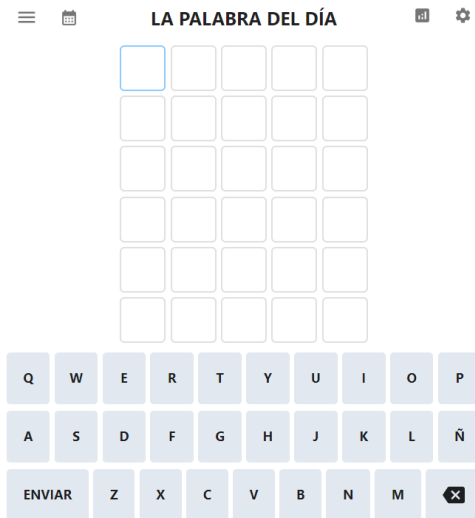
**Instituto
Cervantes**

Budapest

LAS TRES COMPETICIONES

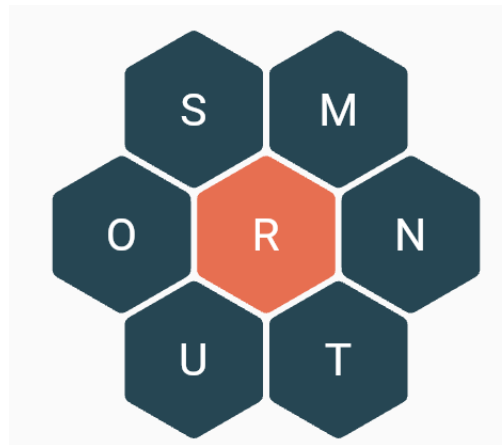
La palabra del día

Una palabra,
seis intentos.
¿Podrás adivinarla?



Deletreados

Siete letras,
infinitas combinaciones.
¿Cuántas palabras
puedes formar?



Password

Entender a tu pareja,
darle pistas y adivinar
juntos una lista de
palabras.

¿Seréis los más
rápidos?



PRESENTACIÓN

La Olimpiada de Español consiste en una serie de competiciones entre los estudiantes de universidades húngaras que deseen poner en práctica sus conocimientos. Están abiertas a todos los que quieran participar, incluso si en este momento no están matriculados en ninguna asignatura relacionada con este idioma.

El vocabulario que aparecerá en todas ellas será de nivel A1-B1 y se celebrarán de manera independiente, por lo que es posible que una universidad solo envíe participantes a la fase final de una de las pruebas o que un estudiante decida participar en más de una. Para saber más acerca de las competiciones, junto con esta breve presentación puedes encontrar su explicación.

Además, aunque está especificado en el documento de cada competición, conviene recordar las fases y fechas clave de este evento:

- **Fase clasificatoria:** cada centro que participe tiene que encargarse de realizar su fase clasificatoria. Para ello, los centros interesados pueden concertar una reunión informativa, presencial u online dependiendo de la disponibilidad, con la organización del evento.

También son responsables de informar a la organización de los participantes que se han clasificado para la fase final antes del 22/03/2024*.

* En un principio se propone esta fecha, pero puede modificarse si todas las universidades participantes están de acuerdo.

- **Fase final:** se realizará de manera presencial en el Instituto Cervantes de Budapest.

Fecha: 13/04/2024 (sábado) en horario de tarde.

Si estás interesado o tienes preguntas, no dudes en contactarme.

Atentamente, el director del evento:

Daniel Castillo Sanjuán

LA PALABRA DEL DÍA

1. CÓMO JUGAR.

Para una mejor comprensión, en un primer momento se expondrán las normas del juego en línea y, justo después, las modificaciones realizadas para la versión en persona.

El objetivo del juego es adivinar la palabra oculta, que está formada 5 letras, y tienes 6 intentos para adivinarla.

Cada intento debe ser una palabra válida. En cada ronda, se pinta cada letra de un color indicando si esa letra se encuentra o no en la palabra y si se encuentra en la posición correcta.



VERDE significa que la letra está en la palabra y en la posición CORRECTA.



AMARILLO significa que la letra letra está presente en la palabra pero en la posición INCORRECTA.



GRIS significa que la letra letra NO está presente en la palabra.

Ejemplo

Imagina que la palabra oculta sea RUBIA.

Empezamos con una palabra válida como FAROL.



El amarillo indica que tanto la letra R como la A están en la palabra, pero en la posición incorrecta.

Puedo ahora intentarlo con una palabra que tenga la R y la A, pero en otras posiciones como ROSAS.



El color verde indica que la letra R está en la posición correcta mientras que la A sigue estando en la incorrecta.

Al final todas las letras deberían ser verdes.



Letras repetidas

La palabra oculta puede tener letras repetidas. En ese caso, las pistas son independientes para cada letra y tienen prioridad (verde es mayor a amarillo).

Por ejemplo, si la palabra oculta es ROSAS y utilizamos SACOS entonces se marca la primera S en amarillo y la segunda S en verde.



Si utilizo una palabra con una sola S como RATOS entonces se marca en verde la S, pues está en la posición correcta, y no se avisa si hay una letra repetida.

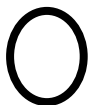


Fuente: <https://lapalabradeldia.com/como-jugar>

En el caso de la versión en persona, se han sustituido los colores por dos marcas para que el árbitro realice con el bolígrafo en la hoja de competición del concursante:



Es el equivalente al color verde.



Es el equivalente al color amarillo.

Por ello, los ejemplos que acabamos de ver se marcarían de la siguiente manera:



2. COMPETICIÓN.

Los candidatos tienen una cantidad de tiempo limitada (20 minutos) para adivinar todas las palabras que puedan. Para empezar a jugar, al lado de cada participante habrá un montón con hojas de competición (punto 2.2), que podrá tomar libremente. Es necesario recalcar que una palabra corresponde a una hoja de competición, por lo tanto, si se le terminaran los 6 intentos, no podría continuar intentando adivinar esa palabra. Una vez que el participante adivine la palabra, el árbitro la marcará como se explica en el punto 2.2 y el participante podrá tomar una nueva hoja de competición e intentar adivinar otra palabra.

Un participante puede decidir pasar a otra palabra si lo desea y volver más tarde, pero hasta que no la adivine no se le contará por buena. En este caso, dejará la hoja de competición encima de la mesa y delante de él y tomará una nueva hoja de competición para empezar una nueva palabra. Los intentos realizados en esta hoja de competición sin terminar no contarán en caso de empate (punto 2.1).

El árbitro no debe interactuar con el participante, solo le marcará las letras y le informará cuando haya acertado la palabra. Con respecto a lo establecido en el punto 1, la única diferencia para la versión en persona es que no será necesario marcar en gris las letras que el participante ha escrito y no aparecen en la palabra. Si no han sido marcadas de amarillo o verde por el árbitro, se entiende que no aparecen.

Las palabras seleccionadas siempre están formadas por 5 letras y se incluyen los plurales (ej. Rosas), formas en masculino y femenino (ej. Corto / corta), formas verbales (ej. Había) y nombres propios (ej. Marta).

2.1. PUNTUACIÓN.

1 punto por cada palabra que se adivine. Ganará aquel participante que obtenga más puntos cuando termine el tiempo establecido (punto 2).

En caso de empate entre dos o más participantes, se resolverá de la siguiente manera:

1. Se revisarán las hojas de competición, se contarán los intentos totales de las palabras acertadas y ganará aquel participante que haya hecho menos intentos.
2. Si continúa el empate, se proporcionarán tres palabras más y ganará el participante que las resuelva antes. Para resolver las 3 palabras se les dará un tiempo máximo de 5 minutos.
3. Si cuando termine el periodo de tiempo establecido en el punto 2 los candidatos han acertado el mismo número de palabras, se contarán los intentos que han necesitado para acertarlas y ganará aquel participante que haya hecho menos intentos. En caso de que ningún participante haya acertado ninguna, se considerará como empate independientemente del número de intentos.
4. Si continúa el empate, se les dará un tiempo de 2 minutos para acertar el mayor número de palabras posibles. Si cuando termine el tiempo han acertado el mismo número de palabras, ganará el que haya necesitado menos intentos. Si todavía continuara el empate, se volverá a repetir el punto 4 hasta obtener un ganador.

2.2. HOJA DE COMPETICIÓN.

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ
ENVIAR	Z	X	C	V	B	N	M		

La hoja de competición está formada por un cuadro igual al que se puede encontrar en la versión en línea del juego. De esta forma, los participantes deben

escribir en los cuadros superiores y tienen la posibilidad de tachar las letras que ya han utilizado.

En cuanto el participante escriba la palabra, el árbitro deberá marcar las letras que ha utilizado como se establece en el punto 1.

Los centros participantes podrán encontrar una página con dos hojas de competición al final de este documento.

3. FASE CLASIFICATORIA Y FINAL.

3.1. FASE CLASIFICATORIA.

Los centros participantes son responsables de organizar su fase clasificatoria y de informar a la organización de los participantes que llevarán a la fase final.

Cada centro tiene derecho a proponer un máximo de 2 participantes para la fase final. La fecha límite para informar a la organización de sus participantes es el 22 de marzo de 2024*.

Una vez que un centro envíe los nombres de los participantes a la organización, solo se admitirán cambios si se produce una causa de fuerza mayor.

3.2. FASE FINAL.

La fase final se celebrará el 13 de abril de 2024 (sábado) de manera presencial en el Instituto Cervantes de Budapest. Estará compuesta por semifinal y final:

- **Semifinal:** se formarán dos grupos, cada uno compuesto por un participante de cada centro. Por ejemplo, si ELTE lleva 2 participantes, uno irá en el grupo A y otro en el grupo B.

El campeón de cada grupo (y en caso de que haya 4 o más centros que participen y lleven a 2 participantes, también el subcampeón) pasará a la fase final.

- **Final:** solo habrá un único grupo, formado por los participantes que se han clasificado en la semifinal. El campeón de la final será el ganador del torneo.

Tanto para la final como la semifinal se aplicarán las normas de competición establecidas en el punto 2.

Con el fin de evitar malentendidos, en la fase final (semifinal y final), el árbitro encargado de un participante será de la misma universidad que él. Es decir, si una

universidad envía a dos participantes a la fase final, en la primera semifinal uno será participante y el otro, su árbitro, y se intercambiarán los roles para la siguiente semifinal.

4. PREMIOS.

Primer clasificado: podría elegir entre una beca para un examen DELE en una convocatoria del curso académico 2024/25, proporcionada por el Instituto Cervantes, y un bono de 35.000HUF para Ryanair.

Segundo clasificado: recibirá el premio que no ha elegido el primer clasificado.

Tercer clasificado: pase individual para la Semana del Cine Español 2024, proporcionada por la Embajada de España.

5. PRÁCTICA.

Aquellas personas interesadas pueden practicar en el siguiente enlace:

<https://lapalabradeldia.com/>

Solo se puede completar una palabra nueva por día, pero puedes intentar todas las que se han hecho hasta ahora.



ELTE
EÖTVÖS LORÁND
UNIVERSITY

Daniel Castillo Sanjuán
castillo.daniel@btk.elte.hu

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ
ENVIAR	Z	X	C	V	B	N	M	✕	

Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ
ENVIAR	Z	X	C	V	B	N	M	✕	

DELETREADOS

1. CÓMO JUGAR.

El objetivo del juego es crear el mayor número de palabras con las letras del panel. Para ello hay que tener en cuenta una serie de normas, algunas de ellas diferentes a las de la versión en línea del juego:

- La letra del medio es obligatoria y no es necesario empezar por ella.
- Todas las letras pueden repetirse.
- Las palabras deben tener como mínimo 3 letras.
- Solo se admiten los infinitivos de los verbos.
- Se admiten tanto la forma masculina como la femenina de los sustantivos y adjetivos.
- Las palabras con tildes y espacios deben escribirse sin tildes ni espacios.
- Las palabras deben aparecer en el diccionario de la RAE.

Fuente: <https://juego.deletreados.es/#/>

1.1 EJEMPLO.



Tablero del día 24/10/2023

Si tenemos en cuenta las normas establecidas en el punto anterior, algunos ejemplos de las palabras que podría formar son los siguientes:

- La letra del medio es obligatoria y no es necesario empezar por ella.

árbol, ramo, mora

- Todas las letras pueden repetirse.

borrar, amar, mármol

- Las palabras deben tener como mínimo 3 letras.

me

- Solo se admiten los infinitivos de los verbos.

borro, amo

- Se admiten tanto la forma masculina como la femenina de los sustantivos y adjetivos.

amoroso, amorosa

- Las palabras con tildes y espacios deben escribirse sin tildes ni espacios.

mármol → marmol

- Las palabras deben aparecer en el diccionario de la RAE.

2. COMPETICIÓN.

Los participantes tienen una cantidad de tiempo limitada (15 minutos) para descubrir todas las palabras que puedan. Para empezar a jugar, se le dará al participante una hoja con las letras que tiene que utilizar para formar palabras y una hoja de respuestas, donde tendrá que escribir todas las que encuentre en el tiempo estipulado.

2.1. PUNTUACIÓN.

Ganará aquel participante que obtenga más puntos cuando termine el tiempo establecido. Los puntos que se le otorguen por cada palabra dependerán del número de letras:

- 3 letras: 1 punto.
- 4 letras: 2 puntos.
- 5 letras o más: tantos puntos como letras tenga la palabra.

- Si utiliza todas las letras al menos una vez para formar una palabra: bono de 10 puntos que se suma a los puntos que le correspondan por esta palabra.

Por lo tanto, estos son algunos ejemplos de puntuaciones que se obtendrían:

Mar → 1 punto

Ramo → 2 puntos

Moral → 5 puntos

Borrar → 6 puntos

Bambolear → 9 + 10 = 19 puntos

Además, el participante también puede perder puntos: se le restará 1 por cada palabra que no aparezca en la RAE. Esto incluye aquellas palabras que no han sido correctamente deletreadas y, como resultado, la palabra escrita por el participante no sea válida.

En caso de empate a puntos entre dos o más participantes, se resolverá de la siguiente manera:

5. Ganará el participante que haya escrito el mayor número de palabras válidas.
6. Si dos o más participantes han escrito el mismo número de palabras, ganará aquel que tenga el mayor número de palabras válidas con más letras.
7. En caso de haber escrito el mismo número, se contará la cantidad de palabras que han escrito con el siguiente número máximo de letras. Este proceso se repetirá hasta que se cuenten las palabras de tres letras.
8. Si todavía continúa el empate, se les dará un nuevo tablero y un tiempo de 3 minutos para encontrar el máximo número de palabras posible. Una vez termine el tiempo, se procederá a obtener su puntuación.
9. Si el empate persiste, se repetirá el punto 4 tantas veces como sean necesarias, pero cada vez el tiempo será 1 minuto menos. Es decir, la siguiente vez que se repita los participantes contarán con 2 minutos, y, en caso de que todavía no se haya resuelto el empate, 1 minuto.
10. En caso de que se llegue a la partida de un minuto y termine en empate, se volverá a repetir tantas veces como sean necesarias hasta obtener un ganador.

2.2. HOJA DE COMPETICIÓN.

La hoja de competición está formada por un cuadro igual al que se puede encontrar en la versión en línea del juego (ejemplo en el punto 1.1). La única diferencia es que los participantes no pueden mover aleatoriamente las letras que hay alrededor. Cabe destacar que los participantes pueden escribir en la hoja de competición, pero solo serán válidas las palabras que escriban en la hoja de respuestas.

Los centros participantes podrán encontrar una página con una hoja de competición y otra de respuestas al final de este documento.

3. FASE CLASIFICATORIA Y FINAL.

3.1. FASE CLASIFICATORIA.

Los centros participantes son responsables de organizar su fase clasificatoria y de informar a la organización de los participantes que llevarán a la fase final.

Cada centro tiene derecho a proponer un máximo de 2 participantes para la fase final. La fecha límite para informar a la organización de sus participantes es el 22 de marzo de 2024*.

Una vez que un centro envíe los nombres de los participantes a la organización, solo se admitirán cambios si se produce una causa de fuerza mayor.

3.2.FASE FINAL.

La fase final se celebrará el 13 de abril de 2024 (sábado) de manera presencial en el Instituto Cervantes de Budapest. Estará compuesta por semifinal y final:

- **Semifinal:** se formarán dos grupos, aunque todos los participantes competirán al mismo tiempo. Cada uno estará compuesto por un participante de cada centro. Por ejemplo, si ELTE lleva 2 participantes, uno irá en el grupo A y otro en el grupo B.

El campeón de cada grupo (y en caso de que haya 4 o más centros que participen y lleven a 2 participantes, también el subcampeón) pasará a la fase final.

- **Final:** solo habrá un único grupo, formado por los participantes que se han clasificado en la semifinal. El campeón de la final será el ganador del torneo.

Tanto para la final como la semifinal se aplicarán las normas de competición establecidas en el punto 2.

4. PREMIOS.

Primer clasificado: podría elegir entre una beca para un examen DELE en una convocatoria del curso académico 2024/25, proporcionada por el Instituto Cervantes, y un bono de 35.000HUF para Ryanair.

Segundo clasificado: recibirá el premio que no ha elegido el primer clasificado.

Tercer clasificado: pase individual para la Semana del Cine Español 2024, proporcionada por la Embajada de España.

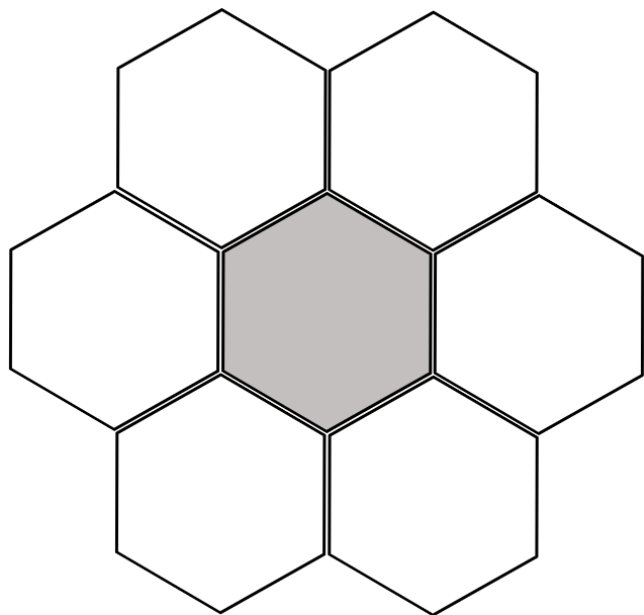
5. PRÁCTICA.

Aquellas personas interesadas pueden practicar en el siguiente enlace:

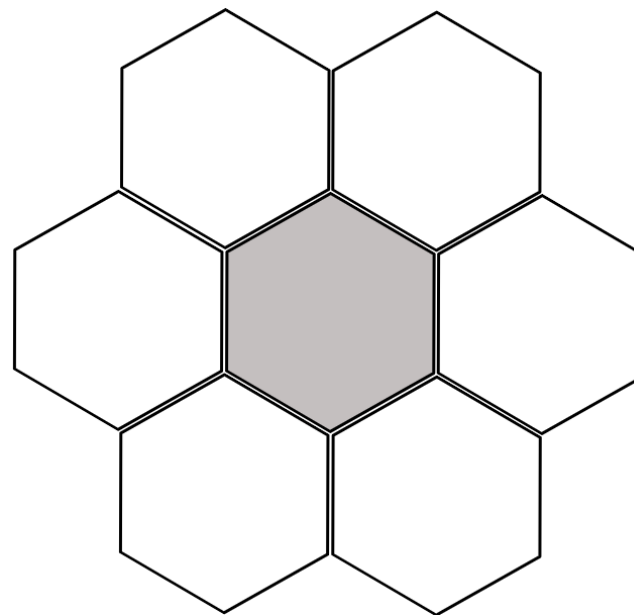
<https://juego.deletreados.es/#/>

Solo se puede completar una palabra nueva por día, pero puedes intentar todas las que se han hecho hasta ahora.

HOJA DE COMPETICIÓN:



HOJA DE COMPETICIÓN:





HOJA DE RESPUESTAS

--	--	--

PASSWORD

1. CÓMO JUGAR.

Se juega por parejas y el objetivo es adivinar el mayor número de palabras. Para ello, los participantes deberán adoptar dos roles: el que da las pistas, en adelante “el informador”, y el que las recibe y tiene que adivinar la palabra, en adelante, “el adivinador”.

Para adivinar una palabra, los miembros de una pareja no pueden moverse ni interactuar, lo único que pueden decir son pistas (el informador) y respuestas (el adivinador). Ambas estarán formadas por una única palabra, y serán dichas por turnos, empezando por el informador, por lo que un miembro de la pareja no puede volver a hablar hasta que su compañero haya dicho su pista/respuesta. Además, solo pueden darse tres pistas por palabra, por lo que, si el adivinador no consigue adivinarla, no ganarán ese punto y el informador tendrá que pasar a la siguiente.

Vídeo de ejemplo y transcripción de la intervención a partir del minuto 5:18:

https://www.youtube.com/watch?v=nvk-4kuiHFk&ab_channel=LaPalabraSecreta

Shrek

Informador	Adivinador
- Ogro	- Shrek

Metida

Informador	Adivinador
- Sacada	- Metida

Portero

Informador	Adivinador
- Fútbol	- Balón
- Parar	- Gol
PASO	

Floreccitas

Informador	Adivinador
- Grabar	- René
- Canción	- Sirenas
- Flor	

En el ejemplo se puede ver como cualquiera de los miembros de la pareja puede decidir pasar a otra palabra, pero no obtendrá el punto y no podrá volver a ella, como ocurre con el ejemplo de *portero*. Además, las pistas que dé el informador no pueden tener la misma raíz que la palabra que debe adivinar, de ahí que *flor* no sea una pista válida para *floreccitas* y pierda la posibilidad de acertar esa palabra.

Además, el adivinador tiene que decir exactamente la palabra que el informador tiene en la lista, incluida su forma de singular/plural o masculino/femenino. Por ello, en el caso de que en el ejemplo de *floreccitas* el informador hubiera dado otra pista y el adivinador hubiera dicho *floreccita*, la palabra no habría sido correcta.

Por último, si en el ejemplo de *floreccitas* la última pista hubiera sido válida, pero la respuesta del adivinador no hubiera sido la correcta, la pareja habría perdido la posibilidad de adivinar esa palabra y el informador habría tenido que comenzar con la primera pista de la siguiente.

Fuente: https://www.cuatro.com/mas-de-cuatro/Password_0_786975033.html

2. COMPETICIÓN.

Los candidatos tienen una cantidad de tiempo limitada (2 minutos) para que el adivinador descubra las 15 palabras que forman la lista que tiene su compañero. Este tiempo empieza a contar a partir de que el informador la reciba, y no tiene que ser consumido en su totalidad si una pareja consigue completar las 15 palabras. Cada partida constará de dos rondas en las que los miembros de una pareja intercambiarán sus roles, y la puntuación será la suma total de palabras acertadas que han conseguido.

En el caso de que dos parejas empaten, se jugará otra partida en la que volverán a participar dos veces, una con cada rol. Para ello, obtendrán nuevas listas de palabras y únicamente tendrán 1 minuto por intervención. Si persiste el empate, se repetirá este procedimiento hasta que haya una pareja ganadora.

3. FASE CLASIFICATORIA Y FINAL.

3.1. FASE CLASIFICATORIA.

Los centros participantes son responsables de organizar su fase clasificatoria y de informar a la organización de los participantes que llevarán a la fase final.

Cada centro tiene derecho a proponer una única pareja para la fase final. La fecha límite para informar a la organización de sus participantes es el 22 de marzo de 2024*.

Una vez que un centro envíe los nombres de los participantes a la organización, solo se admitirán cambios si se produce una causa de fuerza mayor.

3.2. FASE FINAL.

La fase final se celebrará el 13 de abril de 2024 (sábado) de manera presencial en el Instituto Cervantes de Budapest. Consistirá en una única partida con dos rondas, en las que los miembros de una pareja se intercambiarán los roles, por lo que los dos participarán tanto de informador como adivinador. En las dos rondas las parejas competirán una detrás de otra, no simultáneamente, y se aplicarán las normas de competición establecidas en el punto 2.

En cada ronda participarán todas las universidades, es decir, los miembros de una universidad volverán a participar cuando lo hayan hecho todas las que forman parte de la final. La pareja que obtenga mayor puntuación con la suma de los puntos obtenidos en las dos rondas será la ganadora.

4. PREMIOS.

Primer clasificado: podría elegir entre una beca para un examen DELE en una convocatoria del curso académico 2024/25, proporcionada por el Instituto Cervantes, y un bono de 35.000HUF para Ryanair.

Segundo clasificado: recibirá el premio que no ha elegido el primer clasificado.

Tercer clasificado: pase individual para la Semana del Cine Español 2024, proporcionada por la Embajada de España.

5. PRÁCTICA.

Lamentablemente, desconocemos si hay un sitio web para practicar este juego. Por ello, las personas interesadas pueden crear listas de palabras y valerse del vídeo de ejemplo y la explicación que se ha dado en los puntos anteriores