



## BASES DE LA COMPETENCIA BUSINESS TEAM GAME 2009

### 1. Inscripción:

Quienes deseen participar en el **Business Team Game** deberán conformar equipos “junior” o “senior” de 2 a 5 personas.

Para los equipos “junior” (estudiantes universitarios y de postgrado, inscritos en universidades públicas o privadas y escuelas de negocios), la organización provee de un fondo de becas, dotadas por empresas e instituciones y destinadas a facilitar a los estudiantes la participación en la competencia, por lo que la inscripción es gratuita. La inscripción se hará mediante la página web [www.uia.mx/btgame](http://www.uia.mx/btgame)

La inscripción en el BTG 2009 es únicamente para estudiantes y/o profesionistas que estudien o trabajen en instituciones mexicanas, por lo que no se permite la inscripción de equipos extranjeros.

Para los equipos “senior” (ejecutivos y profesionales de empresa), la cuota de inscripción será de \$10,000 pesos por equipo. El responsable del equipo deberá realizar la inscripción mediante la página web [www.uia.mx/btgame](http://www.uia.mx/btgame) y remitir a la organización el justificante del pago de la cuota de inscripción, este pago podrá realizarse mediante:

- a. Cheque
- b. Efectivo
- c. Transferencia bancaria

Es imprescindible para participar en el **Business Team Game** que en el cupón de inscripción figure una persona como “responsable” de recibir y enviar cuanta información se genere con su dirección y teléfono. Asimismo, deberá constar una dirección de e-mail para comunicarse con la organización durante el desarrollo de la competencia. Sus datos serán incorporados a la base de datos de la organización.

El período de inscripción en el **Business Team Game** será del 25 de junio hasta el 1 de septiembre del 2009.

### 2. Fondo de becas:

La organización asignará becas a los equipos “junior” por el importe de la inscripción, para que puedan participar gratuitamente. La concesión de la beca será comunicada a los solicitantes 5 días antes del inicio de la competencia y que empresa le ha otorgado la beca.

La empresa que otorgue la beca al equipo, podrá solicitar a los participantes, reunirse en la empresa para la toma de decisiones o cualquier situación referente a la competencia.

Los requisitos para acceder a las becas serán los siguientes:

- Constituir un equipo “junior” cuyos miembros deberán estar inscritos en universidades públicas o privadas o escuelas de negocios.
- Completar la solicitud de inscripción.

### 3. Metodología:

Se denominará EMPRESA a cada equipo de participantes; cada equipo participa en las distintas fases del juego, en un mercado real compuesto por seis empresas incluida la suya y que se denominará GRUPO.

Cada empresa tendrá que elaborar un plan de gestión para un año, partiendo de la misma situación (balance) y con los mismos datos (instrucciones).

El “responsable” de cada equipo inscrito, recibirá inmediatamente antes del comienzo de la competencia, el reglamento y normas de la misma. La organización proporcionará a los equipos participantes los accesos necesarios a la web para el envío de decisiones. Una vez iniciada la simulación, todos los envíos se realizarán a través de este medio.

Después de procesar en el simulador las decisiones enviadas por los equipos, el equipo podrá conocer sus resultados por medio de la web. Cada empresa desconoce los resultados de sus competidoras, salvo aquellos que pueden obtenerse a través de estudios de investigación de mercado.

A la vista de estos resultados, los participantes deben elaborar un nuevo plan de gestión, para un nuevo año, que dará origen a unos nuevos resultados, que seguirán el mismo proceso que las anteriores.

### 4. Etapas de la competencia:

La competencia tiene cuatro etapas:

- Primera Fase: 4 Planes de Gestión.
- Segunda Fase: 5 Planes de Gestión.
- Tercera Fase: 5 Planes de Gestión.
- Semifinales: 5 Planes de Gestión.
- Final: 5 Planes de Gestión.

Al finalizar cada fase, el juego comenzará de nuevo, reorganizando los equipos en nuevos grupos (mercados). Estos nuevos mercados se formarán al azar por la organización.

### 5. Proceso de eliminación:

Todos los equipos participarán en las 3 primeras fases del BTG 2009 (del 7 de septiembre al 21 de noviembre), en cada fase los equipos obtendrán puntos según los resultados obtenidos en cada año.

#### a. Primera fase:

Cada equipo (empresa) se encuentra en un mercado compitiendo contra otras 5 empresas, en esta fase la empresa deberá realizar 4 planes de gestión correspondientes a 4 años de actividad de su empresa, cada año, dependiendo de sus resultados (beneficio acumulado), el equipo ocupará un posición o lugar dentro de su mercado (del primero al sexto) y según esta posición obtendrá puntos según la siguiente tabla:

POSICION	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
1o. LUGAR	0	0	28	69
2o. LUGAR	0	0	23	57
3o. LUGAR	0	0	18	44
4o. LUGAR	0	0	12	31
5o. LUGAR	0	0	8	21
6o. LUGAR	0	0	4	11

\*En los años 1 y 2 la empresa no obtiene puntos por ser decisiones estratégicas.

b. *Segunda fase:*

Cada equipo (empresa) se encuentra en un mercado compitiendo contra otras 5 empresas, en esta fase la empresa deberá realizar 5 planes de gestión correspondientes a 5 años de actividad de su empresa, cada año, dependiendo de sus resultados (beneficio acumulado), el equipo ocupará un posición o lugar dentro de su mercado (del primero al sexto) y según esta posición obtendrá puntos según la siguiente tabla:

POSICION	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
1o. LUGAR	0	0	14	28	69
2o. LUGAR	0	0	11	23	57
3o. LUGAR	0	0	9	18	44
4o. LUGAR	0	0	6	12	31
5o. LUGAR	0	0	4	8	21
6o. LUGAR	0	0	2	4	11

\*En los años 1 y 2 la empresa no obtiene puntos por ser decisiones estratégicas.

c. *Tercera fase:*

Cada equipo (empresa) se encuentra en un mercado compitiendo contra otras 5 empresas, en esta fase la empresa deberá realizar 5 planes de gestión correspondientes a 5 años de actividad de su empresa, cada año, dependiendo de sus resultados (beneficio acumulado), el equipo ocupará un posición o lugar dentro de su mercado (del primero al sexto) y según esta posición obtendrá puntos según la siguiente tabla:

POSICION	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
1o. LUGAR	0	0	28	56	141
2o. LUGAR	0	0	23	45	113
3o. LUGAR	0	0	18	36	89
4o. LUGAR	0	0	12	25	63
5o. LUGAR	0	0	8	17	42
6o. LUGAR	0	0	4	9	22

\*En los años 1 y 2 la empresa no obtiene puntos por ser decisiones estratégicas.

**Al finalizar la tercera fase, los 36 equipos de todos los inscritos que hayan obtenido la mayor puntuación acumulada de las 3 primeras fases se clasificarán a la semifinal.**



Si existiera empate en la puntuación, se tomará en cuenta el lugar que ocuparon las empresas empatadas en cada fase y se clasificarán los equipos que hayan obtenido más primeros lugares, si persiste el empate, se clasificarán las que obtuvieron más segundos lugares y así sucesivamente hasta obtener los 36 equipos clasificados.

e. *Semifinal:*

Los 36 equipos clasificados competirán en 6 mercados de 6 empresas c/u y deberán realizar 5 planes de gestión correspondientes a 5 años de actividad de su empresa, el equipo que después de los 5 planes obtenga el mayor beneficio acumulado en su mercado, se clasificará a la gran final.

f. *Final:* La final se lleva a cabo de forma presencial, en las instalaciones de la Universidad Iberoamericana, Cd. De México. Los 6 equipos competirán en 1 mercado y deberán realizar 5 planes de gestión correspondientes a 5 años de actividad de su empresa, el equipo que después de los 5 planes obtenga el mayor beneficio acumulado será el ganador.

Para etapa final, los equipos clasificados deberán traer una computadora portátil (Lap-top) para poder participar. No está permitido durante la toma de decisiones, el uso de teléfonos celulares ni de ningún elemento de comunicación con el exterior. Es imprescindible para participar en la final, la presencia por lo menos de la mitad de los integrantes del equipo. Ningún miembro podrá ser reemplazado por una persona ajena al mismo.

Los gastos de transporte, alimentación y hospedaje serán por cuenta de los equipos que compitan en la final.

Los integrantes de los equipos que se clasifiquen a la final, deberán comprobar que cumplieron con los requisitos del tipo de equipo que formaron cuando realizaron la inscripción, según los siguientes criterios:

EQUIPO JUNIOR: comprobar que todos los integrantes son estudiantes de cualquier universidad o escuela de negocios y por lo tanto están inscritos en licenciatura o curso de post grado.

EQUIPO SENIOR: haber realizado el pago del costo de la inscripción ( \$ 10,000 pesos por equipo )

Los equipos que no cumplan con estos requisitos serán descalificados y su lugar lo ocupará el segundo lugar del mercado en el que participaron en la semifinal.

**6. Requerimientos para participar:**

Una computadora con acceso a Internet y una dirección de e-mail.

**7. Atención al participante:**

El organizador proporcionará una línea de atención telefónica y una dirección de correo electrónico, específicamente dedicadas a "atención al participante".

## CALENDARIO

JUNIO	JULIO	AGOSTO
Inicio de la publicidad y noticias. Inscripción de participantes y patrocinadores (becas).	Inscripción de participantes y patrocinadores (becas). Publicidad	Inscripción de participantes y patrocinadores (becas). Publicidad
SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
Inicio y desarrollo de la competencia	Desarrollo de la competencia. Etapas clasificatorias.	Desarrollo de la competencia. Final.

El calendario de la competencia es flexible, la organización comunicará con anticipación cualquier cambio a los participantes.

## NORMAS

1. Serán rechazados los cupones de inscripción ilegibles, incompletos o recibidos fuera de los plazos establecidos.
  2. Serán rechazados los planes de gestión recibidos fuera de los plazos establecidos.
  3. Los organizadores se reservan el derecho a modificar o cancelar la competencia por causas de fuerza mayor. En caso de cancelación, se reembolsarán a los equipos participantes los importes desembolsados que no provengan del fondo de becas.
  4. La participación en el **Business Team Game** supone la aceptación expresa de estas normas, así como los criterios técnicos de la programación y proceso de la competencia. Las posibles reclamaciones sobre los resultados obtenidos por los equipos y sobre su clasificación, se resolverán de modo inapelable por la Dirección de la competencia.
-