

FECHA Y SEDE TORNEO FLL BARCELONA EUSS *Hydro Dynamics*

Fecha del torneo: 17 y/o 18 de febrero de 2018

Organiza: Escola Universitària Salesiana de Sarrià (EUSS)

Sede del torneo:

Escola Universitària Salesiana de Sarrià (EUSS)

Ps. Sant Joan Bosco, 74

08017 Barcelona



Cómo llegar:

- Metro: L3 estación Maria Cristina
- FGC: Estaciones Sarrià o Tres Torres
- Tram: T1, T2, T3 parada Numància
- Autobuses: V7, 130, 66, H6, 70, 34, V3, 68, 6
- Coordenadas GPS:

Latitud: 41.395322

Longitud: 2.126393



AVISO IMPORTANTE

La organización quiere advertir que debido al **aforo de la carpa donde se ubicará el escenario**, y por cuestiones de seguridad, no será posible dar acceso a todos los padres y acompañantes de los equipos de la FLL **durante la ceremonia de clausura**. Garantizamos que los todos miembros de los equipos y el entrenador tengan un lugar asegurado, mientras que de los padres y acompañantes podrán acceder en función del aforo disponible. El resto de acompañantes podrán seguir la ceremonia en directo por pantalla desde el auditorio.

Recordamos que el número máximo de componentes del equipo es de 10, para la FLL. Además, se dará una acreditación de entrenador por equipo. Excepcionalmente para los equipos de FLL que lo justifiquen debidamente se dará otra acreditación de *floater* para otro participante que tenga entre 10 y 16 años, el cual podrá acompañar al equipo pero no podrá ser uno de los dos miembros que accedan a la mesa de juego de robots durante las rondas, ni participar en la presentación del proyecto.

Durante el juego de robots o en la ceremonia de apertura, se podrá acceder libremente a la carpa, pero si en algún momento se llega al aforo máximo deberemos limitar la entrada de más público hasta que vuelva a haber asientos libres. Los equipos dispondrán en la carpa de una zona reservada en exclusiva para ellos. Se recomienda, por tanto, que los acompañantes vayan circulando para permitir que todo el mundo pueda acceder a ratos.

LLEGADA

Llegada y registro (Recepción Planta Baja)

- Recepción y registro de los equipos según el horario de la jornada.
- Solamente podrán acceder al registro los equipos completos (todos los participantes y el entrenador – **Traed firmada la hoja de derechos de imagen**, si no la habéis subido a la plataforma. **Tanto entrenadores como participantes, coordinadores y voluntarios.** Hay dos versiones, una para mayores de edad y otra para menores que debe ser firmada por los tutores legales.
- Se os entregará el pack de inscripción: acreditaciones, programa de la jornada, un tentempié, etc.
- Es obligatorio llevar las acreditaciones visibles. Sin ellas no se puede entrar a las zonas restringidas al público. **La acreditación es personal e intransferible.**
- El participante o entrenador que pierda sus acreditaciones tendrá que dirigirse a la Recepción para solicitar un duplicado. En cualquier momento, la organización se reserva el derecho de efectuar un recuento de acreditaciones de un equipo y, si excede de las entregadas, puede **anular la participación** del mismo en el torneo.
- Cuando os hayáis registrado, dirigíos hasta vuestra zona en el PIT. Tenéis una caja para poder poner los abrigos, chaquetas, etc. Seguid los carteles de señalización y las indicaciones de los voluntarios.
- Por motivos de seguridad, los familiares y el público no podrán acceder hasta la hora indicada (**NO** se garantiza la plaza en la ceremonia de inauguración para el público)
- Los equipos están formados por un **máximo de 10 miembros** con edades comprendidas entre los 10 y los 16 años, tal y como recogen las bases de torneo. Se entregarán acreditaciones para cada miembro del equipo de los que hayáis facilitado el nombre y para un entrenador. Se admite un onceavo miembro del equipo que tendrá acreditación como *floater*, si se ha justificado su necesidad y solicitado previamente. El resto de personas hayan colaborado con el equipo, solo podrán acceder como público y, si se ha informado de sus nombres, la organización podrá emitir un certificado de participación.
- Los **coordinadores de centro de los equipos**, no tendrán acreditación, sino únicamente certificado de participación. Esta figura no existe en las bases del desafío ni de la FLL, aunque entendemos que hay instituciones que tienen varios equipos y les ha sido necesaria esa figura. En ningún caso podrá acceder al PIT ni a las zonas reservadas para los equipos.

Guardarropa (en el PIT)

- Cada equipo dispondrá de un espacio debidamente indicado con el nombre del equipo para dejar chaquetas, bolsas y objetos personales. Dicho espacio estará justo al lado de la mesa asignada en el PIT.
- La organización no se hace responsable de los objetos allí depositados.

Parquing

- El centro NO dispone de parquing.
- En los alrededores del centro hay dos parquings públicos.
La organización recomienda la utilización del transporte público en la medida de lo posible.

ACCESO A LOS ESPACIOS DEL TORNEO

- Cuando os hayáis registrado os dirigiréis a la zona PIT que tenéis asignada, donde podréis comenzar el entrenamiento.
- **Reunión de entrenadores según horario en el aula AE-12 (situada en la misma planta del PIT)**, para repasar normas de funcionamiento y estructura del torneo. Durante este tiempo los PIT estarán cerrados y todos los equipos se tendrán que situar en el lugar que les corresponde en la carpa, para la ceremonia de inauguración.
- Los equipos que presenten el Proyecto Científico o el diseño del robot en primer lugar se sentarán cercanos a la salida de la carpa, mientras que los equipos que participen en el Juego de Robots en primer lugar ocuparán las primeras con el robot preparado para el juego. Comprobad vuestro horario.
- **Ceremonia de inauguración según horario en la Zona del Juego de Robots (carpa)**. El PIT seguirá cerrado.
- **Inicio del torneo según horario, las presentaciones en las salas y el Juego de robots en el escenario de la carpa**. Los equipos a los que les toque presentar o competir en primer lugar se prepararán para no llegar tarde a los espacios correspondientes. **¡La puntualidad es fundamental!**
- **Se habilitarán dos escaleras de uso exclusivo para los equipos, voluntarios y organización para el tránsito entre el PIT, las salas de presentaciones y la carpa**. Las otras dos escaleras serán utilizadas por el público en general. No se permitirá la circulación de personas no acreditadas por las escaleras reservadas.

CARPA: JUEGO DE ROBOTS (Planta baja)

- Mientras en una mesa de juego hay 2 equipos participando, los siguientes entran y esperan su turno. Cada 5 minutos hay una mesa en funcionamiento.
- Cuando a un equipo le toque participar, sus representantes tienen que estar 5 minutos antes de la hora asignada en la puerta de acceso a la carpa (Zona *Queuing*). El *Team Queuer* os indicará cuándo podéis entrar en la zona de juego.
- Los dos componentes del equipo se sitúan en la mesa de juego, y el resto de compañeros/as y el/la entrenador/a se sientan en las butacas de primera fila asignadas a su mesa (la entrada y salida del equipo debe hacerse desde la zona de *Queuing*).
- Durante la ronda, se pueden cambiar los 2 participantes que están en la mesa de juego por otros 2 compañeros de equipo, pero nunca puede haber más de 2 componentes en la mesa de juego. Si queréis hacer estos cambios, avisadlo al *queuer* para que avise al responsable de escenario (*field manager*) y al Jefe de árbitros.
- Una vez transcurridos los 2'30'', los árbitros repasarán junto con el equipo las misiones y sus logros, que serán introducidos posteriormente en el ordenador por el *scorekeeper*. Este proceso no debe durar más de 1 minuto. La única puntuación válida es la proporcionada por el programa oficial de la First Lego League. Cualquier otra puntuación obtenida mediante otra aplicación, web, app, etc. no es válida, y **no puede ser utilizada** como base de una reclamación a los árbitros.
- Los árbitros tendrán la última palabra respecto a la valoración de las pruebas realizadas por los participantes.
- Durante las rondas, los equipos juegan de dos en dos, pero cada uno puntuará por sí mismo, sin eliminaciones.
- Cada equipo hará 3 rondas. De entre todos los equipos, el que consiga la puntuación más alta será el ganador del premio al **Comportamiento del Robot**. Recordamos que este premio **no** concede ninguna plaza directa a la final Nacional. En caso de empate se mirará la segunda puntuación más alta entre los empatados y, si persistiera el empate, la tercera puntuación de ellos.
- El público podrá sentarse a partir de la fila indicada por la organización según el momento del juego de robots. Es muy importante mantener el orden en todo momento.
- **No se permite el uso** de mesas portátiles, ni elementos que deban ser apoyados en el suelo o en las mesas del juego en el escenario durante las rondas. Los accesorios deben ser mantenidos por uno de los dos miembros del equipo, en sus propias manos o en una caja de dimensiones adecuadas. El espacio disponible alrededor de las mesas y la cantidad de personas que deben circular alrededor de las mismas impiden que se puedan permitir dichos elementos.
- **IMPORTANTE:** Recordad que la **iluminación** de la mesa del juego puede variar a la del PIT y a la que el equipo está habituado. Es responsabilidad del equipo calibrar los sensores en el tiempo de preparación justo antes de la ronda, y que ello no es condición para retrasar el inicio de la misma. Recomendamos proteger correctamente los sensores de luz, estaremos

en una carpa donde hay instalados focos de iluminación, sin que éstos incidan sobre las mesas de juego, y no hay incidencia de luz solar.

PIT – ZONA DE ENTRENAMIENTO (planta 1)

- Existe un PIT de entrenamiento con 4 zonas. Cada equipo tiene asignado su zona, revisad cual os corresponde en el momento de la acreditación.
- **Acceso exclusivo para participantes y organización.** No se admiten padres, familiares, coordinadores, etc. que no lleven acreditación que dé acceso al PIT.
- Hay dos mesas dobles de juego para que todos los equipos puedan practicar y entrenar en momentos de descanso.
- Cada equipo dispondrá de una mesa con sillas y tomas de electricidad.
- La petición de turnos de práctica se hará en una pizarra donde los equipos anotarán las franjas horarias de reserva de mesa (los primeros turnos de la mañana están reservados a los equipos que participan a primera hora). Os pedimos respetar los turnos y el juego limpio, ¡valores FIRST LEGO League!
- 5 minutos antes de cada prueba (zona de juego en la carpa o la presentación de Proyecto Científico y valores FLL o en la presentación del Diseño del robot en las salas), el equipo tendrá que estar en el sitio indicado. Es muy importante respetar los horarios para no alterar el programa general. Las rondas y el tiempo para la presentación empiezan a correr aunque el equipo llegue tarde.
- En el PIT habrá una persona de la organización (*PIT Manager*) que intentará avisar 10 minutos antes a los equipos a los que les toque entrar a participar. El *float* conducirá al equipo, con su material robot y accesorios, hasta la zona de *Queuing*, situada justo antes de la zona de juego.
- También habrá voluntarios y árbitros para resolver preguntas y dudas.
- Os animamos a todos a decorar vuestro sector del PIT con pancartas de ánimo, fotos del equipo u otras cosas divertidas.

ZONA QUEUING (planta baja)

- Zona situada en la puerta de entrada de la carpa.
- Tendréis que estar en la zona de *Queuing* 5 minutos antes de la hora que os toca competir.
- Únicamente subirán al escenario los dos participantes del equipo que manejarán el robot en esa ronda.
- El resto de compañeros del equipo y el entrenador se situarán en las butacas reservadas.

SALAS PRESENTACIÓN (planta 2)

- Tendréis una mesa de prácticas para presentar vuestro robot, una mesa de prácticas, sillas y un ordenador con conexión a internet, office 2016, proyector y audio. Podéis traer vuestro portátil, en ese caso es vuestra responsabilidad traer los adaptadores, cables y todos los elementos necesarios para conectar el portátil al proyector y al audio, así como adaptadores en caso de portátiles Apple. La **Wi-Fi FLLBCN_EUSS estará disponible** para los dispositivos de los participantes, pero no podemos garantizar su funcionamiento ni dar soporte.
- Tenéis dos momentos diferentes de presentación: en uno de ellos presentaréis a un tribunal el proyecto científico y los valores de la FLL. En otro momento y otra sala presentaréis a otro tribunal el diseño del robot.
- Recordad el tiempo máximo que tenéis para las presentaciones. Si os excedéis, los jueces pueden interrumpiros para cumplir con el horario establecido.
- **Proyecto Científico:**
 - o Si queréis, podéis traer una copia impresa del Proyecto Científico para entregar a los jueces antes de empezar la presentación, pero tened en cuenta que los jueces **no tienen tiempo material para leerlo**. El formato de presentación es libre, ¡sed creativos!
 - o La presentación debe durar 5 minutos como máximo.
 - o Una vez finalizados, los jueces dispondrán de 5 minutos más para hablar con los equipos y hacerles preguntas.
- **Valores FIRST LEGO League:**
 - o Durante las presentaciones, los jueces valorarán cómo el equipo ha asumido los valores FLL, cómo ha trabajado en equipo y el entusiasmo que ha puesto en todo el proceso. Esto se realiza mediante la exposición del póster de Valores FLL y una breve actividad propuesta por los jueces durante la presentación.
 - o Podrán también hacer preguntas para valorar cómo el equipo ha vivido estos valores y cómo ha sido su experiencia FLL.
- **Diseño del Robot:**
 - o En la presentación del Diseño del Robot los jueces valorarán tanto los aspectos técnicos como los de programación y el proceso de construcción. No es obligatorio entregar una copia impresa.
 - o Los jueces podrán pedir a los participantes que ejecuten el robot con una o más misiones, para valorar la ejecución y la programación del robot.
 - o La presentación debe durar 5 minutos como máximo.
 - o Una vez finalizados, los jueces dispondrán de 5 minutos más para hablar con los equipos y hacerles preguntas.

Servicio de bar

Recomendamos a todos los equipos que se traigan de casa un desayuno para reponer fuerzas. No está permitido comer en la Zona del juego de robot ni en la carpa, ni en las salas. Se puede comer únicamente en el PIT, el bar o el claustro.

Habrà servicio de Bar durante la jornada ubicado en los pòrticos del claustro en la planta baja.

Recordad que en los centros de uso público y, en concreto, en los centros universitarios está **RIGUROSAMENTE PROHIBIDO FUMAR** en cualquiera de los espacios, **cubiertos o no**, del centro. Ello incluye a los llamados **cigarrillos electrónicos**. Las personas que quieran fumar deberán salir al exterior del recinto universitario, el cual incluye el claustro y los patios, y alejarse de la puerta de acceso.

La Organización

Barcelona, a 5 de febrero de 2018