

## FECHA Y SEDE TORNEO FLL BARCELONA WORLD CLASS

**Fecha del torneo:** 14 y 15 de febrero de 2015

**Organiza:** Escola Universitària Salesiana de Sarrià (EUSS)

### **Sede del torneo:**

Col·legi Sant Joan Bosco – “Salesians d’Horta”

Av. de la Vall d’Hebron, 258

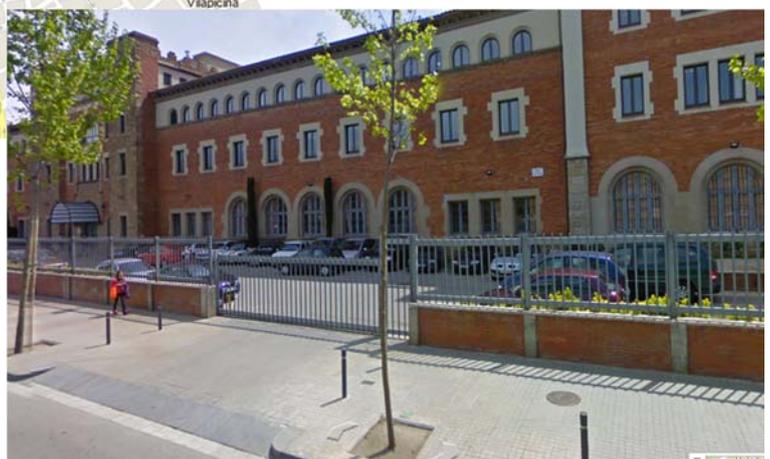
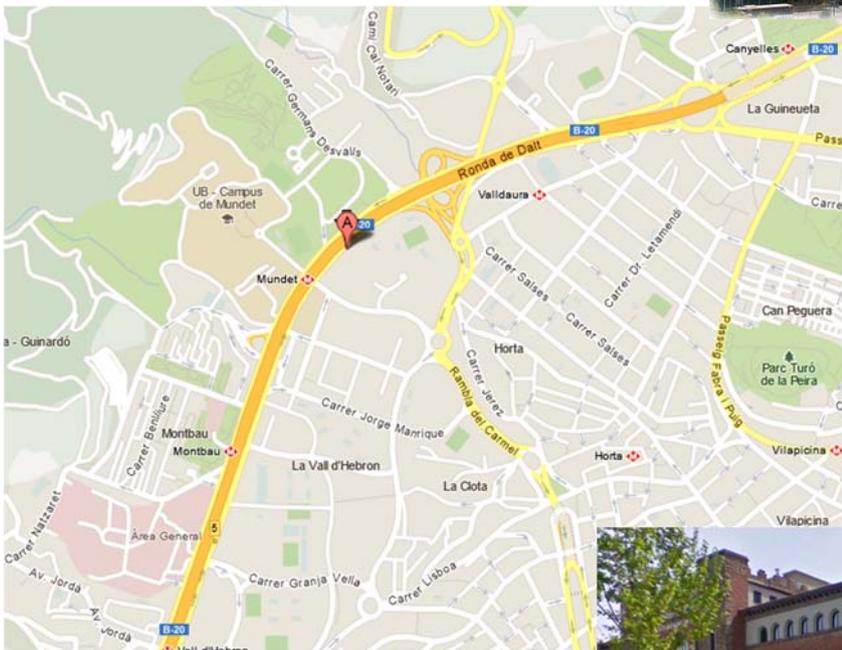
08035 Barcelona

### **Cómo llegar:**

- Metro: L3 estación Mundet
- Autobuses: 27, 60, 73, 76
- Rondas: Ronda de Dalt salida 4 Tunel de la Rovira
- Aparcamiento: Alrededores
- Coordenadas GPS:

**Latitud:** 41.436164

**Longitud:** 2.149085



## AVISO IMPORTANTE

La organización quiere advertir que debido al aforo del teatro, 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 miembros de los equipos y el entrenador tengan un lugar asegurado, mientras que de los padres y acompañantes sólo podrán acceder aquellos que dispongan de acreditación de público. Algunos acompañantes podrán seguir la ceremonia en directo por pantalla gigante desde otra sala/auditorio (sala Tibidabo).

Las acreditaciones de público se darán al entrenador del equipo en el momento de su acreditación y él será el encargado de repartirlas de la manera que considere adecuada. Os advertimos que no habrá para todo el mundo dado el elevado número de participantes. 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 9 y 16 años, el cual podrá acompañar al equipo pero no podrá ser uno de los dos miembros que accedan a la mesa de competición de robots durante las rondas, ni participar en la presentación del proyecto.

Durante la competición de robots o en la ceremonia de apertura, se podrá acceder libremente (sin acreditación) al teatro, pero si en algún momento se llega al aforo máximo deberemos limitar la entrada de más público hasta que vuelva a haber lugares libres. Los equipos dispondrán en el teatro 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.

El número de acreditaciones por equipo para entrar al teatro o a la Sala Tibidabo estará en función del número total de participantes entre todos los equipos.

Rogamos disculpen las molestias, pero, en esta cuestión, nuestro objetivo fundamental es la seguridad de las personas y, en especial del os chicos y chicas participantes.

## LLEGADA

### Llegada y registro (Recepción Planta Baja)

- Recepción y registro de los equipos entre las 7:30 y las 8:00.
- Solamente podrán acceder al registro los equipos completos (todos los participantes y el entrenador – **Traed firmada la hoja de derechos de imagen.** 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 i acreditaciones de público para la clausura.
- Es obligatorio llevar las acreditaciones visibles (excepto el público). Sin ellas no se puede entrar a las zonas restringidas al público. **La acreditación es 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 el guardarropa. Seguid los carteles de señalización y las indicaciones de los voluntarios.
- Por motivos de seguridad, los familiares y el público no podrán entrar hasta las 8:30 (**NO** se garantiza la plaza en la ceremonia de inauguración para el público)
- Los equipos están 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 *float*, 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 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 (planta baja)

- Cada equipo dispondrá de un espacio debidamente indicado con el nombre del equipo para dejar chaquetas, bolsas y objetos personales.
- Esta zona solamente estará abierta a primera hora de la mañana y luego se cerrará con llave. **No se podrá acceder a ella hasta el final del torneo.**
- La organización no se hace responsable de los objetos allí depositados.

## Párquing

- El centro escolar que es la sede de la competición dispone de un párquing muy reducido para dar cabida a todos los coches que suelen mover un evento de este tipo. Además, coincide con diferentes actividades del propio centro y, por lo tanto, estará reservado a los miembros de la organización y profesores del propio centro que han de desarrollar dichas actividades.
- EUSS como organizador de la FLL Barcelona recomienda la utilización del transporte público en la medida de lo posible.

## ACCESO A LOS ESPACIOS DEL TORNEO

- Cuando os hayáis registrado y pasado por el guardarropa, os dirigiréis al PIT que tenéis asignado, donde podréis comenzar el entrenamiento.
- **Reunión de entrenadores a los 8:30 en el 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 el auditorio, para la ceremonia de inauguración.
- Los equipos que presenten el Proyecto Científico a las 9:15 se sentarán en las últimas filas, mientras que los equipos que participen en la Competición de Robots a las 9:15 ocuparán las dos primeras filas – Con el robot preparado para competir. Comprobadlo en el programa de la jornada.
- **Ceremonia de inauguración a las 8:50 en la Zona de Competición de Robots (auditorio)**. El PIT seguirá cerrado.
- **Inicio del torneo a las 9:15, las presentaciones en las salas y la competición de robots en el escenario del auditorio**. Los equipos a los que les toque presentar o competir a las 9:15 se prepararán para no llegar tarde a los espacios correspondientes. **¡La puntualidad es fundamental!**
- **Se habilitará una escalera de uso exclusivo para los equipos, voluntarios y organización para el tránsito entre el PIT, las salas de presentaciones y el Auditorio**. La otra escalera será la utilizada por el público en general. No se permitirá la circulación de personas no acreditadas por la escalera reservada.

## AUDITORIO: COMPETICIÓN DE ROBOTS (Planta 2ª)

- Mientras en una mesa de competición hay 2 equipos compitiendo, 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 al auditorio (Zona *Queuing*). El *Team Queuer* os indicará cuándo podéis entrar en la zona de competición.
- Los dos componentes del equipo se sitúan en la mesa de competición, 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 competición por otros 2 compañeros de equipo, pero nunca puede haber más de 2 componentes en la mesa de competición. 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.
- Los árbitros establecerán las puntuaciones y tendrán la última palabra respecto a la valoración de las pruebas realizadas por los participantes.
- Durante las rondas, los equipos competirán 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 de la competición. 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 de competición 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 de competición 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 un auditorio donde hay instalados focos de iluminación y no hay incidencia de luz solar.

## PIT – ZONA DE ENTRENAMIENTO (planta -1)

- Existen dos PIT de entrenamiento uno al lado de otro. Cada equipo tiene asignado su PIT, 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 una mesa de competición 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 compiten a primera hora). Os pedimos respetar los turnos y el juego limpio, ¡valores FIRST LEGO League!
- 5 minutos antes de cada prueba (zona de competición en el auditorio o la presentación de Proyecto Científico, Diseño del Robot y valores FLL 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 avisará 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 competición.
- 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. **Es carnaval, ¡¡¡disfrazaros!!!!**

## ZONA QUEUING (planta 2)

- Zona situada en la puerta de entrada del auditorio.
- Tendréis que estar en la zona de *Queuing* 5 minutos antes de la hora que os toca competir.
- Únicamente podrán entrar por la zona de *Queuing* los dos participantes del equipo que suban a la mesa de competición.
- El resto de compañeros del equipo y el entrenador se situarán en las butacas reservadas.

## SALAS PRESENTACIÓN (planta baja y primera)

- Tendréis una mesa de prácticas para presentar vuestro robot, una mesa de prácticas, sillas y un ordenador con conexión a internet, office 2007 o superior, 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 no está disponible** para los participantes.
- Recordad el tiempo máximo que tenéis para las tres 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.
- **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.
- **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.
  - o El **póster de los Valores** podrá ser colgado en uno de los pasillos de la sede para que todo el mundo pueda verlo. Podéis colgarlo tras la exposición o bien, colgar un duplicado al principio de la jornada.

## 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 de competición y salas, se puede comer únicamente en el PIT. Este año habrá servicio de Bar durante la jornada ubicado en los pórticos del patio escolar.

Recordad que en los centros de uso público y, en concreto, en los centros escolares 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 fuera del recinto escolar, el cual incluye los patios y el pequeño aparcamiento de la entrada, reservado para la organización.

La Organización

Barcelona, a 4 de febrero de 2015