

FECHA Y SEDE TORNEO FLL VALLADOLID 2016

Fecha del torneo: 28/FEBRERO/2016

Sede del torneo:

Edificio Tecnologías de la Información y Telecomunicaciones

CAMPUS MIGUEL DELIBES

Paseo de Belén 15, Valladolid

Teléfonos: 983423000 extensión 5612 (Margarita Gonzalo- Directora del Torneo)

Cómo llegar:

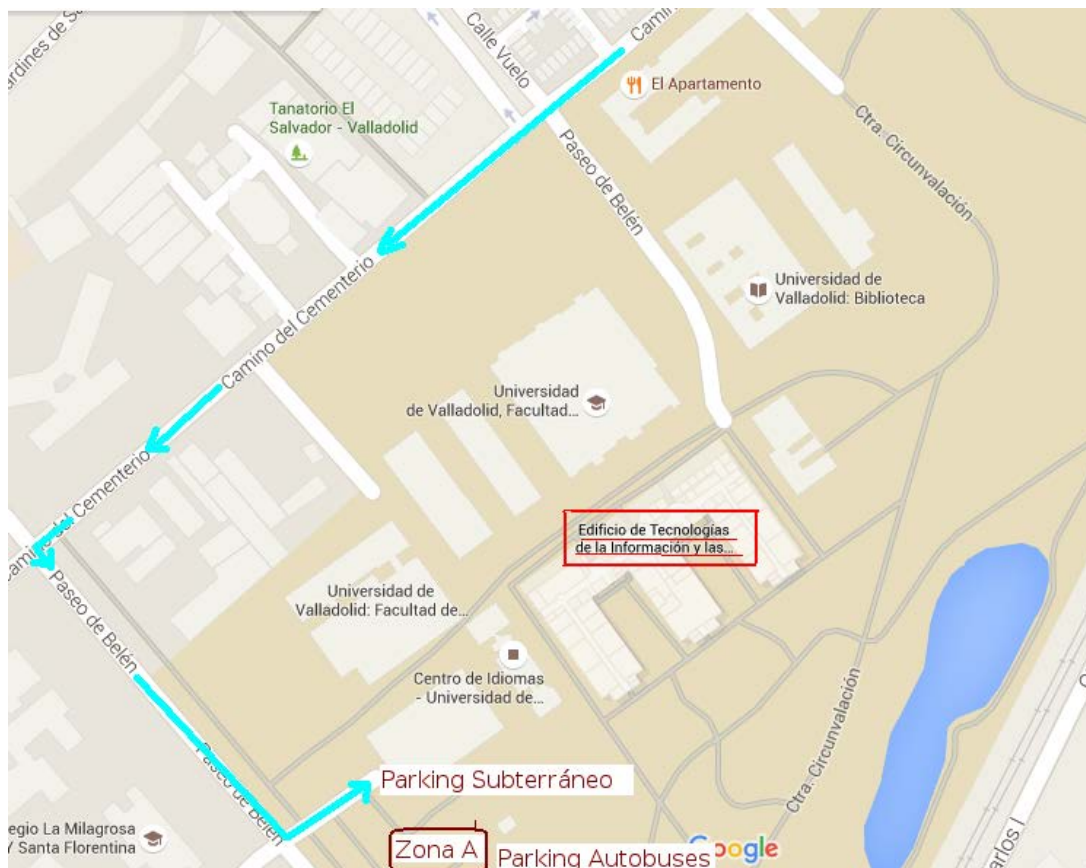
- Coordinadas GPS:
Latitud: 41.6627766
Longitud: -4.7054774

Cómo aparcar:

- Autocares: Hay un aparcamiento de autocares en el exterior del edificio (ZONA A)
- Coches particulares: Se abrirá **hasta las 14:30** el aparcamiento subterráneo que hay debajo de las facultades. Habrá carteles señalando la entrada al Edificio desde el aparcamiento



Vista del Edificio



Acceso al Parking subterráneo (coches particulares) y al parking de autocares

LLEGADA

Llegada y registro (Recepción)

- Recepción y registro de los equipos entre las 8:00 y las 8:30.
- Solamente podrán acceder al registro los equipos completos (todos los participantes y el entrenador – Por favor, traed firmada la hoja de derechos de imagen).
- Se os entregará el pack de inscripción: acreditaciones y programa de la jornada.
- 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 Mesa de Información situada en la Recepción para solicitar un duplicado.
- Cuando os hayáis registrado, dirigíos por el pasillo central a la Sala Hedy Lamarr. Seguid los carteles de señalización y las indicaciones de los voluntarios para llegar a la zona del PIT.
- Por motivos de seguridad, los familiares y el público no podrán entrar hasta las 9:00.

Guardarropa en el PIT:

- Cada equipo dispondrá en el PIT de un espacio con el nombre del equipo para dejar chaquetas, bolsas y objetos personales.
- Esta zona solamente estará abierta para los equipos.
- La organización no se hace responsable de los objetos allí depositados.

ACCESO A LOS ESPACIOS DEL TORNEO

- Cuando os hayáis registrado os dirigiréis al PIT, la zona de entrenamiento.
- **Reunión de entrenadores a los 9:15 en la Sala Auxiliar**, para repasar normas de funcionamiento y estructura del torneo. Durante este tiempo, el coordinador del PIT dejará que los cuatro primeros equipos de Juego del Robot tengan acceso a las mesas de entrenamiento.
- Los equipos que presenten el Proyecto Científico a las 10:00 se sentarán en las últimas filas de la Sala Hedy Lamarr, mientras que los equipos que participen en el Juego del Robot a las 10:05 ocuparán las dos primeras filas – (Con el robot preparado para la partida). Comprobadlo en el programa de la jornada.
- **Ceremonia de inauguración a las 9:40 en la Zona del Juego del Robot**. El PIT estará cerrado.
- **Inicio del torneo a las 10:00 las presentaciones en las salas y 10:05 el Juego del Robot** Los equipos a los que les toque presentar o realizar la partida a las 10:05 se prepararán para no llegar tarde en los espacios correspondientes. ¡LA PUNTUALIDAD ES FUNDAMENTAL!

SALA HEDY LAMARR: JUEGO DEL ROBOT

- Mientras en una mesa del Juego del Robot hay 2 equipos realizando la partida, los siguientes entran, preparan su robot en la otra mesa 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 de la Sala Hedy Lamarr (Zona Queuing). El Queuer os indicará cuándo podéis entrar en la zona del Juego del Robot.
- Los dos componentes del equipo se sitúan en la mesa del Juego del Robot, 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 el Juego del Robot, se pueden cambiar los 2 participantes que están en la mesa del Juego del Robot por otros 2 compañeros de equipo, pero nunca puede haber más de 2 componentes en la mesa del Juego del Robot.
- Una vez transcurridos los 2'30'', los árbitros repasarán junto con el equipo las misiones y su consecución, estableciendo las puntuaciones que luego se introducirán en el ordenador. Este proceso no puede 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.
- Cada equipo hará 3 rondas o partidas clasificatorias. El equipo que consiga mayor puntuación gana el Premio al Comportamiento del Robot.

IMPORTANTE: Recordad que la luz no depende de la organización. Recomendamos proteger correctamente los sensores de luz, estaremos en la sala donde hemos minimizado el máximo la penetración de luz solar.

PIT – ZONA DE ENTRENAMIENTO

- Acceso exclusivo para participantes y organización.
- Hay dos mesas del Juego del Robot para que todos los equipos puedan practicar y entrenar en momentos de descanso.
- Cada equipo dispondrá de una mesa con 3 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 tienen la partida a primera hora). Os pedimos respetar los turnos y el juego limpio, ¡valores FIRST LEGO League!
- 5 minutos antes de cada prueba (zona del Juego del Robot en la sala Hedy Lamarr, presentación de Proyecto Científico y Diseño del Robot en las Aulas), el equipo tendrá que

estar en el sitio indicado. Es muy importante respetar los horarios para no alterar el programa general.

- En el PIT habrá una persona de la organización (PIT Announcer) que avisará 10 minutos antes a los equipos a los que les toque entrar a participar. Ellos cogerán sus materiales (robot, piezas) y se dirigirán rápidamente a la zona de Queuing, situada justo antes de la zona del Juego del Robot.
- También habrá voluntarios y árbitros para resolver preguntas y dudas.
- Os animamos a todos a “vestir” vuestro sector del PIT con pancartas de ánimo, fotos del equipo u otras cosas divertidas.

ZONA QUEUING

- Zona situada en la puerta de salida del PIT y entrada de la Sala Hedy Lamarr
- Tendréis que estar en la zona de Queuing 5 minutos antes de la hora que os toca realizar la partida
- Únicamente podrán entrar por la zona de Queuing los dos participantes del equipo que suban a la mesa del Juego del Robot.
- El resto de compañeros del equipo y el entrenador se situarán en las butacas reservadas.

AULAS PRESENTACIÓN

- Tendréis una mesa de prácticas para presentar vuestro robot, una mesa, sillas y conexión a un proyector para conectar vuestros portátiles. Consultadnos la necesidad de audio en las salas, porque no hay altavoces en las aulas.
- **Proyecto Científico:**
 - o Si queréis, podéis traer una copia impresa del Proyecto Científico para entregar a los jueces antes de empezar la presentación. 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.

Comida

Recomendamos a todos los equipos que se traigan de casa un desayuno para reponer fuerzas. No está permitido comer en la Zona del Juego del Robot y salas, se puede comer únicamente en el PIT o en la cafetería del centro que estará abierta.

Si se desea reservar comida de menú en la Cafetería del Edificio, podéis llamar al teléfono: 647913467 (Responsable de Cafetería: JUAN).

Plano

