

BASES DE JUEGO



INFORMACIÓN GENERAL DE LOS “JUEGOS MÚLTIPLES CON CARRITOS A CONTROL REMOTO SEMANA UNIVERSITARIA U.N. 2017”

Los “Juegos múltiples con carritos a control remoto Semana Universitaria UN 2017”, es un juego de carritos a control remoto operados por equipos conformados por cinco (5) integrantes de la Comunidad Universitaria (estudiantes, docentes, administrativos o empleados) de la Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín.

Para las inscripciones: Se deben conformar equipos de cinco (5) integrantes (estudiantes o administrativos o profesores o empleados), cada integrante debe llevar su carrito a control remoto. Se puede inscribir los equipos que estén conformados por sus cinco (5) integrantes y que lleven cada uno sus carritos, cada uno de los equipos debe asistir debidamente uniformados o identificados (por ejemplo con camiseta, o corbata, o sombrero; este requisito es obligatorio para poder participar). Anímate a conformar tu equipo.

A continuación se describen los detalles de los cuatro (4) juegos que se realizarán. El número de juegos y de participantes por cada equipo, dependerá del número de equipos que se inscriban al evento.

1. JUEGO DE TRANSPORTE DE HUEVOS CON CUCHARA, EN CARRITOS A CONTROL REMOTO

1.1. DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO

El juego está diseñado para que participen dos (2) carritos por cada equipo, cada equipo deberá previamente definir los dos jugadores que los representarán en esta competencia. El juego consiste en una carrera de carritos a control remoto en la cual se debe transportar un huevo desde un punto A (salida) hasta un punto B (llegada), asegurando la integridad del huevo. En el punto A (salida) el huevo será ubicado en el carrito por un integrante del mismo equipo; el carrito iniciará su recorrido y a mitad de camino deberá hacer un relevo; es decir, deberá pasar el huevo a un segundo carrito (este relevo debe hacerlo únicamente los carritos, no se permite intervención humana para ello), este segundo carrito continuará con el recorrido hasta la línea de meta, el primero en cruzar la línea de llegada (punto B) con el huevo intacto será el ganador.

1.2. REGLAS DE PARTICIPACIÓN

- Los carros no tienen límite de tamaño ni tampoco de potencia.
- Al menos uno de los dos carros deberá estar equipado con una cuchara.
- El modo en como un carrito le pase el huevo al otro será determinado por cada equipo.
- El huevo debe llegar intacto a la meta (punto B).
- Si el huevo se cae del carrito, el equipo deberá regresar hasta el punto de salida e iniciar nuevamente.
- Los relevos deben ser realizados por los carritos, cualquier intervención humana será penalizada con el regreso al punto de salida (punto A)
- El equipo que con intención, le tumbe el huevo al otro equipo, será descalificado automáticamente.
- Cada equipo contará con cuatro (4) huevos para lograr llegar a la meta, el equipo que rompa sus cuatro (4) huevos antes de llegar a la meta quedará descalificado.
- La distancia entre la parte donde está soportada la cuchara al carro y donde está el huevo debe tener una separación mínima de igual para todos los carros.
- El equipo perdedor de cada enfrentamiento será el encargado de limpiar la pista de juego.
- En caso de que al terminar los cinco (5) minutos (tiempo máximo de duración del juego), ningún carro haya logrado cruzar la línea de meta el ganador será aquel que logre avanzar más.
- Al menos uno de los dos carros (cada equipo definirá cual), deberá estar equipado con una cuchara en donde estará ubicado el huevo.
- La cuchara será igual para todos los equipos.
- Para determinar al ganador de la competencia, es decir, el equipo que ganara los 10 puntos

para la clasificación general, será aquel que además de terminar la carrera, lo haga en el menor tiempo posible y con la menor cantidad de huevos rotos, si durante la competición ningún equipo logra terminar la carrera, ganara aquel que haya recorrido la mayor distancia y haya roto la menor cantidad de huevos.

- Se darán puntos a los dos primeros puestos, siendo otorgados 10 puntos para el primero puesto y 5 puntos para el que ocupe el segundo puesto.

2. LUCHA REAL DE CARRITOS A CONTROL REMOTO

2.1. DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO

La actividad consiste en una lucha Real más conocida como Royal Rumble en la lucha libre, en donde se enfrentarán varios equipos, los cuales contarán cada uno con un carrito en competencia, en un área plana y circular ubicada a cierta distancia del suelo. El objetivo del juego es que los carros empujen a sus adversarios hasta hacerlos caer. El ganador del juego será el último vehículo que permanezca sobre la estructura. Durante la competencia habrá un árbitro que se encargará de coordinar el juego.

2.2. REGLAS DE PARTICIPACIÓN

- Se enfrentan varios carros, uno por equipo. El carrito puede ser elegido libremente por cada equipo.

- Se debe realizar la presentación del carrito con los elementos que consideren necesarios, incluyendo música, disfraz (tanto para carrito como para conductor), etc.

- Los vehículos son ubicados en la estructura separados a la misma distancia.

- El juego se termina cuando quede solo uno de los carros sobre la estructura.

- Si alguno de los vehículos es incapaz de moverse por acción propia será eliminado de la competencia.

- Si el juego termina antes de los tres minutos, se realizara nuevamente. El ganador de cada juego se llevara 10 puntos, los segundos puestos 5 y el resto cero, esta misma puntuación se usará en caso de ser un solo juego.

- Todos los tamaños de carros están permitidos.

- El árbitro tiene el poder de : Dar inicio al juego y darlo por terminado; Descalificar a un jugador si su comportamiento es inadecuado; Determinar el ganador de la competencia.

3. SALTO DE LONGITUD CON CARRITOS A CONTROL REMOTO

3.1. DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA

Esta prueba es análoga a la competencia derivada del atletismo salto de longitud, y a la que se realiza para bicicletas, motos y autos. Consiste en recorrer un tramo de la pista para ganar velocidad, luego se sube por la rampa de manera que el carrito “vuela” por el aire para luego caer en el suelo de forma “horizontal”.

3.2. REGLAS DE PARTICIPACIÓN

- Para realizar la competencia no habrá límite de equipos inscritos.
- Cada equipo tendrá solo un lanzamiento. Excepto en uno de los siguientes casos (el carrito titular presente inconvenientes o averías al momento de realizar el salto, para lo cual el equipo podrá contar con el carrito suplente; o si durante el salto el carrito no alcance la longitud mínima de juego.
- En caso que en el segundo lanzamiento ocurra alguno de los mismos inconvenientes anteriores no habrá más oportunidades de saltar, es decir, que el equipo saldrá de la competencia.
- Los equipos podrán realizar el segundo intento después de que todos los equipos hagan su intento reglamentario.
- Será una sola ronda donde se medirá la longitud del salto de cada carrito por equipo.
- El carrito ganador será el que alcance la mayor longitud después del salto, esta longitud será medida a partir de la rampa.
- Si el carrito no cae parado (de manera que siga avanzado sobre sus ruedas), se le aplicara una penalización de cinco (5) centímetros.
- En caso de empate, se realizara un desempate con un carrito por cada equipo, siguiendo las mismas reglas.
- El tramo de la pista a recorrer es una rampa con pendiente negativa para imprimir velocidad, un tramo plano definido y la rampa de salto.
- La longitud de salto se tomará hasta la rueda que quede más atrás, luego de la caída.
- Cada equipo tendrá un tiempo de 15 segundos para acomodar y poner en marcha su carrito, si cumplido dicho tiempo no ha empezado, se tomara como una avería.



4. CARRERA CON CARRITOS A CONTROL REMOTO

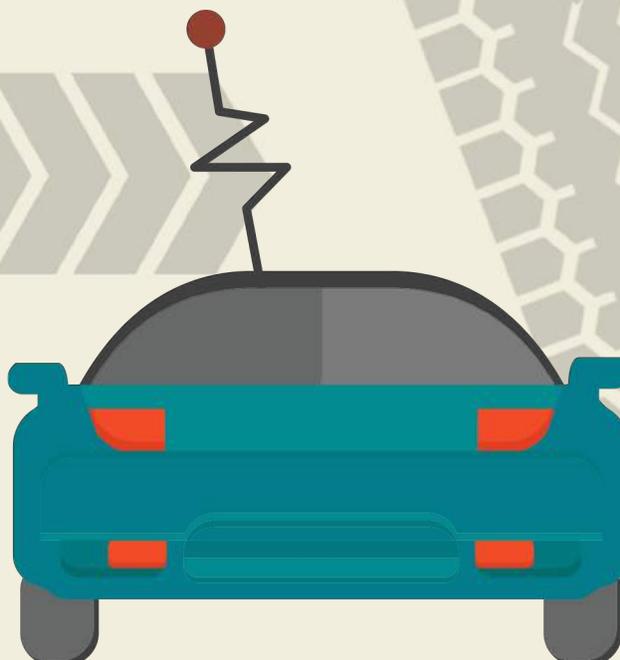
4.1. DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA

El juego consiste en una carrera de carritos realizada en una pista o circuito de carreras donde se mide la velocidad de todos los carritos participantes, análogo a las competencias de Fórmula 1; dando por ganador al carrito más veloz y que logre llegar de primero.

El juego se realizará en dos etapas, una primera vuelta individual (pole position), donde los carritos se ganarán su puesto de partida según el tiempo empleado para terminar una vuelta; el orden de partida será comenzando por el carrito que menos tiempo empleó para la vuelta y terminando por el carrito que más tiempo demoró para dar la misma vuelta. Y una segunda etapa donde todos los carritos se medirán entre sí en una carrera de velocidad y destreza durante un número de vueltas definido al circuito de carrera.

4.2. REGLAS DE PARTICIPACIÓN

- No hay límites de tamaños ni peso para los carritos competidores.
- Los carritos participantes en este juego pueden tener cualquier tipo de combustible o fuerza motriz (gasolina, baterías) y deben ser conducidos a control remoto.
- Los carritos en competencia pueden chocar contra otros con o sin intención y no quedarán descalificados, tampoco será afectada su clasificación.
- La pista contará con una zona de “pits” para reparar daños, cambiar baterías u otras necesidades para que el carrito continúe en competencia.
- Si el carrito competidor queda varado en la pista de carreras sin poder llegar a la zona de “pits” antes, éste quedará en la pista como obstáculo para los demás carritos en competencia y será descalificado instantáneamente.



Premiación

Primer lugar: \$450.000 pesos en bonos y souvenirs institucionales.
Segundo y tercer lugar: souvenirs institucionales.

INFORMES: SECCIÓN DE CULTURA

TEL: 430 9569

CORREO: DCULTURA_MED@UNAL.EDU.CO

BLOQUE 44, EDIFICIO EL ÁGORA

