

ODS VIRTUAL GYMKHANA. Aspectos generales, recomendaciones y reglas

Cuestiones organizativas

El evento ODS Virtual Gymkhana se realizará durante la Semana de la Ciencia y la Tecnología de la Región de Murcia 2019, que tendrá lugar los días 8, 9 y 10 de noviembre, en el Jardín Botánico del Malecón de Murcia.

Por su temática, la gymkhana está recomendada para estudiantes de ESO en adelante, pero pueden participar quienes deseen; niños y adultos.

Las sesiones tendrán el siguiente horario:

- Viernes 8 a las 17:30 y 19:00.
- Sábado 9, a las 12:00, 17:30 y 19:00
- Domingo 10 a las 12:00

La duración de la gymkhana será aproximadamente de una hora y media por sesión.

El punto de salida será el stand de Talento STEM, (número 65). Allí la organización dará un número identificativo a cada equipo participante. El equipo deberá conservar visible ese número en todo momento del juego a fin de ser identificados por los jueces y la organización.

La inscripción de los equipos participantes deberá hacerse a través de la web del evento a partir del lunes 4 de noviembre. Cada equipo podrá tener un máximo de 3 miembros.

IMPORTANTE: es posible que la web del registro no le permita inscribirse debido a que se haya alcanzado el número máximo de equipos por sesión. No obstante, como habrá equipos que por cuestiones de última hora no podrán participar, se abrirá in situ (en el stand 65) una lista de espera de nuevos equipos. Por lo que, animamos a todos los que deseen jugar que se acerquen a la caseta de Talento STEM y se registren.

Cuestiones técnicas

Los participantes deberán utilizar sus propios dispositivos Smartphone o tablets para poder participar en la prueba.

La app necesaria para jugar solo está disponible para dispositivos Android. Se puede descargar gratuitamente desde Google Play. Aparecerá con el nombre de "ODS Virtual Gymkhana AR".

Es importante que la batería del Smartphone esté cargada por encima del 70%.

La aplicación tiene un tamaño de aproximadamente 80 megabytes, de forma que lo ideal será venir con la app ya descargada previamente desde casa.

Para poder participar y tener una buena experiencia de juego el equipo deberá utilizar un dispositivo cuyas características mínimas sean: Quad Core 1.2GHz, 1.5GB de RAM y sistema operativo Android 5 (equivalente a un Samsung Galaxy J3 por ejemplo). Con unas características inferiores a esta configuración, la experiencia de juego no será correcta y el posible mal funcionamiento de la app será responsabilidad del equipo.

La organización recomienda para una experiencia de juego óptima un dispositivo con las características de un Samsung Galaxy J5 o superior.

Reglas de juego

Cada equipo debe resolver una serie de pruebas. En cada punto de control de las pruebas habrá un juez. El equipo deberá obedecer sus indicaciones para el correcto funcionamiento del juego.

Los jueces podrán asesorar sobre el funcionamiento de la app o la forma de enfocar los markers para poder realizar la prueba.

Si al llegar a una prueba ya hay un equipo deberán esperar a que éste termine de realizar la prueba.

En caso de no obedecer las indicaciones de los jueces, el equipo quedará descalificado inmediatamente. De igual modo serán descalificados aquellos equipos que molesten a cualquier otro jugador, se comporten de forma inapropiada, falten al respeto a los miembros de la organización, y en general no respeten una normas cívicas básicas en cualquier acto público.

Cuando el equipo resuelva una prueba, aparecerá en su pantalla el número de intentos que ha necesitado para resolverla. Inmediatamente deberá acercarse al juez de la prueba y mostrarle la pantalla para que anote en la ficha ese número de intentos.

Si esto no se produjese, y los jueces no tomasen nota de ese número, no constará que ese participante haya pasado por el punto de control, y el equipo quedará descalificado.

Ganador y premios

El equipo ganador será aquel que realice correctamente todas las pruebas y sume más cantidad de puntos al terminar el circuito. No será relevante el tiempo empleado en terminar la Gymkhana si no el número de puntos conseguidos.

Habrán 3 equipos ganadores por cada sesión que se lleve a cabo.