CONCURSO EGG-DROP curso 2013/2014

¿Qué es?

El egg-drop es una competición dirigida a estudiantes y profesores de todos los pelajes dónde se ponen a prueba la capacidad técnica y creatividad de equipos multidisciplinares para hacer llegar un huevo crudo, sano y salvo, hasta una diana horizontal.

¿Quién puede participar?

Se puede participar en equipos de hasta cinco personas. Los equipos deben estar formados por estudiantes de la Universidad Europea y pueden contar con hasta dos profesores o personal de la universidad.

Las inscripciones se realizarán enviando los nombres, apellidos y números de matrícula de los integrantes del equipo (indicando quién es capitán y quién operario) a: ueggdrop@uem.es

El asunto debe ser: Inscripción Egg-drop [nombre del equipo]

Dónde pone: [nombre del equipo] los participante podrán utilizar el nombre con el que quieren que se conozca a su equipo. No se admitirá ningún nombre que resulte ofensivo ni vulgar (dentro de los límites que sin duda comprenderán los participantes).

LAS INSCRIPCIONES PODRÁN REALIZARSE HASTA EL VIERNES 25 DE ABRIL DE 2014 (INCLUSIVE), día en que tendrá lugar la reunión de equipos.

Los miembros que se indiquen se matricularán en el campus virtual del concurso, dónde tendrán foro de preguntas y foro de grupo. Desde ahí se enviará toda la información posterior.

Categorías

Ride the rope!

Desde la ventana de un laboratorio del 2º piso del edificio C se instalará una tirolina mediante una cuerda (con algo de elasticidad) anclada al interior del laboratorio y a una losa de

hormigón en el suelo del césped exterior. Los equipos participantes en esta categoría deberán bajar un "*egg-dropper*" que logre depositar un huevo crudo en una diana horizontal cercana (pero no debajo) del final de la tirolina.

100% airborn!

Desde la ventana de un laboratorio del 2º piso del edificio C se instalará una pequeña plataforma desde donde un "*egg-dropper*" deberá lograr depositar un huevo en una diana horizontal situada a nivel de suelo. La diana está bastante lejos de la pared y no vale lanzar… ¡así que habrá que volar!

¿Cómo fabrico mi "*egg-dropper*" para competir?

Bueno, eso realmente depende de ti. Cada equipo, tras inscribirse, recibirá unas instrucciones y un calendario con posibles fechas para hacer ensayos de campo. Los ensayos de campo serán en las mismas condiciones que el día del concurso para que las pruebas puedan realizarse al milímetro.

Uno de los miembros del equipo será designado capitán y este será responsable de la seguridad de su equipo durante las pruebas y el día del concurso.

El "*egg-dropper*" que se fabrique para cualquiera de las categorías correrá a cuenta del equipo que lo construya, tanto a nivel técnico, como de funcionamiento, como de diseño, como económico.

No hay suelo ni techo de mecanización ni sofisticación de los aparatos, la única limitación la impone la categoría:

- En "Ride the rope", el aparato debe estar en contacto con la cuerda al menos un 50% de su recorrido.
- En "100% airborn!", el aparato no podrá ser lanzado en su despegue. Deberá salir volando desde su plataforma o bien desde las manos del operario o capitán sin que este pueda impulsarlo con ellas.

Reunión inicial

Cuando finalice el plazo de inscripción, se convocará una reunión de arranque a la que deberá acudir al menos un miembro de cada equipo. Ahí se repartirá un pequeño dossier de documentación con las indicaciones de seguridad y datos relevantes.

Durante esta reunión se sortearán los turnos para la reserva de fechas para pruebas de campo.

También se aprovechará la ocasión para resolver cualquier duda que pudieran tener los participantes.

Las pruebas de campo

Las pruebas se realizarán a lo largo de las semanas previas a la competición. Los equipos contarán con un calendario con fechas preacordadas para realizar sus pruebas. Es recomendable hacer por lo menos tres pruebas antes del concurso.

La competición

La competición se realizará en el campus de Villaviciosa. Todos los estudiantes y profesores serán bienvenidos a participar como espectadores.

Los lanzamientos

El tiempo de preparación del lanzamiento será de 5 minutos como máximo desde que un equipo es anunciado por la organización. Si un equipo supera este tiempo en su primer lanzamiento sólo podrá realizar ese, si lo supera en su segundo lanzamiento, este quedará anulado y se procederá a la rotación natural de equipos.

Cada equipo tendrá la ocasión de realizar **dos bajadas**. El mejor resultado de los dos será el que se tome como puntuación total del equipo. Una bajada se considera completa si el huevo toca el suelo o la diana, o bien el aparato queda inmovilizado por tiempo superior a 1 minuto.

Los huevos

Los huevos serán aportados por la organización, crudos de tamaño A-L. Y se deberá utilizar (salvo pérdida o destrucción) el mismo huevo en ambos lanzamientos.

¿Qué se valora?

Haya una serie de **tres factores** que se tendrán en cuenta para dar la puntuación final a cada equipo participante. Cómo se ha indicado, el resultado conjunto por adición de las dos bajadas la que se considerará la puntuación total del equipo.

Los ganadores de concurso serán aquellos equipos que tengan un montante de puntos final mayor en su categoría. Es decir que habrá dos ganadores: uno en "Ride the rope" y otro en "100% airborn".

Cada factor será valorado por un profesor o personal administrativo miembro de la organización. Los factores son:

Tiempo(*). El tiempo que el "*egg-dropper*" ha tardado en realizar el recorrido total. Esta área considera lo eficiente del "egg-dropper" en cuanto al recorrido. Se contabiliza en el momento en que una **parte del huevo** haya tocado la diana. Si el huevo se rompe, la puntuación por tiempo no se contabilizará.

- 1 punto por depositar el huevo en la diana en menos de 5 minutos.
- 2 puntos por depositar el huevo en la diana en menos de 3 minutos.
- 3 puntos por depositar el huevo en la diana en menos de 1 minutos.

- 4 puntos al "egg-dropper" que menor tiempo tarde de la convocatoria (en cada categoría).

Puntería. Cómo de centrado en la diana ha llegado el huevo. Esta área considera lo eficiente del "egg-dropper" en cuanto a su función final.

La diana es una tela sintética de fibra sintética con el lado inferior plastificado. Es circular de 1 m de diámetro aproximadamente.

Los puntos de esta categoría se otorgan según áreas concéntricas marcadas sobre la diana. Las áreas están numeradas del 1 al 4. Siendo mayor la puntuación según se aproxima al centro.

Seguridad(*). Cómo de entero ha llegado el huevo a la diana (o al suelo). Esta área considera lo eficiente del "egg-dropper" en cuanto al huevo.

- 0 puntos si el huevo se rompe durante el recorrido o antes de tocar la diana.
- 1 punto si el huevo se rompe al llegar a la diana pero permanece intacto todo el recorrido vertiéndose su contenido.
- 2 puntos si el huevo se rompe al llegar a la diana pero permanece intacto todo el recorrido sin verterse solo agrietándose.
- 3 puntos si el huevo queda intacto.
- 4 puntos si el huevo queda intacto tras dos posados exitosos en la diana.

Extras. El jurado podrá otorgar 4 premios en forma de puntos extra, por consenso, a los siguientes efectos:

- 2 puntos extra al "egg-dropper" de diseño más atractivo (por categoría).
- 1 punto extra al siguiente "egg-dropper" de diseño más atractivo (por categoría).
- 2 puntos extra al "egg-dropper" de funcionamiento más original (por categoría).
- 1 punto extra al siguiente "egg-dropper" de funcionamiento más original (por categoría).

En ningún caso se podrá adjudicar más de una de estas menciones a un solo aparato.

- **2 puntos extra por premio del público.** Tras cada lanzamiento, se recogerá la ovación del público presente con un sonómetro. El equipo que reciba la ovación mayor recibirá el extra (por categoría).

(*) Los factores marcados sólo contarán en aquellos casos que el "*egg-dropper*" haya salido del laboratorio y se esté tratando de alcanzar la diana con el huevo.