



Reglas Rally Matemático - Campamento OMPR 2024

Versión Juegos del Hambre:

1. Cada estudiante participará de manera individual. Aunque pueden formar alianzas, solo habrá un ganador.
2. Cada estudiante tendrá un código identificador importante en el desarrollo del rally.
3. Cada estudiante deberá disponer de un teléfono móvil con un navegador, se deberá conectar a la red Wi-Fi suministrada y deberá acceder a la página web suministrada. En esta página encontrarán la plataforma que será la jueza del rally, los estudiantes deberán seguir todas las instrucciones de la plataforma y tenerla accesible en todo momento.
4. El perímetro del rally será delimitado por la disponibilidad de red Wi-Fi. Durante el rally, se disminuirá el perímetro cada 25 minutos, si un participante queda fuera del perímetro (es decir, desconectado de la red Wi-Fi) por más de 30 segundos, quedará eliminado.
5. Durante el transcurso del rally, los estudiantes deberán enfrentarse 1 contra 1 solucionando un problema suministrado por la plataforma en sus teléfonos móviles. El primero que conteste correctamente seguirá en el rally, el otro quedará eliminado.
6. Las situaciones de enfrentamiento ocurrirán cuando dos estudiantes se encuentre frente a frente. Para comenzar el enfrentamiento, un estudiante deberá escribir en la plataforma el código identificador de su oponente.
7. Los estudiantes eliminados tendrán oportunidad de volver al rally. Cada 15 minutos aparecerá un problema de salvación en la plataforma, el primer estudiante eliminado que lo resuelva, volverá al rally.
8. Alrededor del perímetro del rally habrá 3 potenciadores que les darán ciertas ventajas durante el rally. Estos potenciadores se podrán obtener resolviendo un problema correctamente en menos de 5 minutos. Solo habrá una oportunidad para resolver el problema. Los enfrentamientos tienen precedencia, si un estudiante es solicitado para un enfrentamiento durante un problema de potenciación, deberá completar el enfrentamiento primero.
9. Cada potenciador tendrá un código identificador que los estudiantes deberán escribir en la plataforma.



Mathematical Rally Rules - OMPR Camp 2024

Hunger Games Version:

1. Each student will participate individually. Although they can form alliances, there will be only one winner.
2. Each student will have an identifier code important for the development of the rally.
3. Each student must have a mobile phone with a browser, connect to the provided Wi-Fi network, and access the provided web page. On this page, they will find the platform that will judge the rally. Students must follow all instructions on the platform and have it accessible at all times.
4. The perimeter of the rally will be limited by the availability of the Wi-Fi network. During the rally, the perimeter will be reduced every 25 minutes. If a participant is outside the perimeter (i.e., disconnected from the Wi-Fi network) for more than 30 seconds, they will be eliminated.
5. During the rally, students will face off one-on-one, solving a problem provided by the platform on their mobile phones. The first one to answer correctly will continue in the rally, and the other will be eliminated.
6. Face-off situations will occur when two students meet face-to-face. To begin the face-off, a student must enter the opponent's identifier code on the platform.
7. Eliminated students will have the opportunity to re-enter the rally. Every 15 minutes, a salvation problem will appear on the platform. The first eliminated student to solve it will re-enter the rally.
8. Around the rally perimeter, there will be 3 power-ups that provide certain advantages during the rally. These power-ups can be obtained by correctly solving a problem in less than 5 minutes. There will only be one chance to solve the problem. Face-offs take precedence; if a student is called for a face-off during a power-up problem, they must complete the face-off first.
9. Each power-up will have an identifier code that students must enter on the platform.