



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 está establecido en el mapa adjunto. Durante el rally, se revisará el perímetro cada 20 minutos, si un participante no verifica su perímetro en menos de 2 minutos, 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 12 minutos aparecerá un problema de salvación en la plataforma, el primer estudiante eliminado que lo resuelva, volverá al rally.
8. La plataforma, referencias y toda la información se encontrará en: github.com/juanesfco/rallyCamp2024.

Página web: rallycamp2024.streamlit.app

Redes Wi-Fi/Contraseña:

- CROEMITAS NETWORK/croem2019
- Red_Escuela: (Autenticar)
 - e35375155@miescuela.pr/rallyCamp2024



Mathematical Rally Rules - OMPR Camp 2024

Hunger Games Version:

1. Each student will participate individually. Although alliances can be formed, there will only be one winner.
2. Each student will have an identification 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 website. On this site, they will find the platform that will judge the rally; students must follow all the platform's instructions and keep it accessible at all times.
4. The perimeter of the rally is established in the attached map. During the rally, the perimeter will be checked every 20 minutes. If a participant does not verify their perimeter within 2 minutes, they will be eliminated.
5. During the course of the rally, students will face off 1-on-1 by solving a problem provided by the platform on their mobile phones. The first to answer correctly will continue in the rally; the other will be eliminated.
6. Face-offs will occur when two students meet face to face. To start the face-off, a student must enter their opponent's identification code into the platform.
7. Eliminated students will have the opportunity to rejoin the rally. Every 12 minutes, a salvation problem will appear on the platform; the first eliminated student to solve it will rejoin the rally.
8. The platform, references, and all information can be found at: <https://github.com/juanesfco/rallyCamp2024>.

Web page: `rallycamp2024.streamlit.app`

Wi-Fi/Password:

- CROEMITAS NETWORK/croem2019
- Red_Escuela: (Autenticar)
 - `e35375155@miescuela.pr/rallyCamp2024`