



BASES CONCURSO

Avioncitos de Papel



Semana de las Ciencias Miss Lucia Castrucci 2023

Objetivo de la actividad:

Los participantes, alumnos de quinto y sexto básico, tendrán como objetivo crear avioncitos de papel, para luego demostrar sus dotes de lanzamiento buscando una gran distancia, el mayor tiempo de vuelo y una gran precisión. El ganador por categoría otorgará a su curso un 7,0 en la asignatura de Ciencias.

I. Introducción

En esta competencia participarán 20 alumnos de quinto básico (10 por curso) y 20 alumnos sexto básico (10 por curso). Para incorporarse a la competencia, los estudiantes deberán postular inscribiéndose con su profesora de asignatura, miss Luisa Traverso.

La competencia tendrá dos categorías: una conformada por alumnos de quinto básico, y otra conformada por alumnos de sexto básico. Habrá un solo ganador por categoría.

El alumno ganador será condecorado con una medalla, y todo su curso obtendrá una nota 7,0 en la asignatura de Ciencias.

La competencia se desarrollará en la Multicancha del colegio, el día jueves 17 de agosto a las 14:00 hrs. horas.

II. Reglas Generales

Sin combustible. Sin motores. Solo un avión de papel hecho de una hoja tamaño carta y la habilidad de lanzarlo mejor o más lejos que nadie. Tendrá dos intentos para lograr tu objetivo, y contaremos el mejor de ambos.

Los aviones de papel deben estar contruidos con una hoja de impresión tamaño carta. ¡La hoja sólo puede ser modificada siendo doblada! ¡No vale romper, pegar, cortar, grapar o agregar cualquier elemento extra al papel!

Los aviones deben ser contruidos en el lugar del evento con el papel oficial otorgado por la organización. Se dispone un tiempo limitado para contruirlos (se indicará el día de la competencia).

Cada participante pondrá alguna marca que permita diferenciar su modelo (una firma, un dibujo, etc.)

El avión debe ser lanzado por una persona sin ningún tipo de ayuda y desde una posición razonablemente estática dentro de un círculo que estará demarcado en el suelo. Sobrepasar esta línea será motivo de descalificación. Tocar la línea durante cualquier momento del intento resultará en un intento inválido. El tirador sólo se puede mover **EXCLUSIVAMENTE DENTRO DEL CÍRCULO DE LANZAMIENTO** durante el vuelo. No se permite caminar ni correr en el momento del lanzamiento, tampoco usar rampas o cualquier otro dispositivo parecido. Una vez el intento ha finalizado, el participante podrá moverse delante de la línea de despegue.

Se permiten dos intentos por participante. No se permite usar aviones diferentes en cada intento. Se cuenta el mejor de ambos intentos. Tras cada lanzamiento podrán realizarse modificaciones de plegado al avión (variación del ángulo o doblado de las alas, modificación del timón o los flaps).

III. Retos

Durante la competencia se realizarán tres retos:

- **Distancia**
- **Tiempo de vuelo**
- **Precisión**

Reto DISTANCIA: La distancia recorrida será medida con cinta métrica estandarizada. Los puntos de medición son la línea de partida y el primer punto donde el avión toque el piso o cualquier otro objeto.

Los resultados se darán en centímetros.

Un miembro del jurado verificará la salida y el otro el lugar de llegada. El jurado calificador consta de 3 personas. Estas se basarán en el criterio de distancia y en el cumplimiento de las reglas para su participación (peso, modificación por dobleces).

Dependiendo de la distancia obtenida, ganará puntaje. Mientras más distancia, ¡mayor puntaje!

Reto TIEMPO DE VUELO: Los momentos decisivos para las mediciones son el momento en el que el avión abandona la mano del participante y el momento en el que el avión toca el suelo o cualquier objeto.

Los resultados se cuentan en décimas de segundo.

Dependiendo del tiempo de vuelo, ganará puntaje. Mientras más tiempo, ¡mayor puntaje!

Reto PRECISIÓN: Se pondrá un blanco en el suelo, y desde un mínimo de distancia, el competidor deberá acercarse lo más posible a blanco. Se medirá la distancia entre el blanco y el punto de caída del avión.

Dependiendo de la distancia al blanco, ganará puntaje. Mientras más cerca, ¡mayor puntaje! Y si la distancia es cero, ¡el puntaje es máximo!

IV. Ganador

Para cada reto, se asignarán los siguientes puntajes:

1er lugar	8
2do lugar	7
3er lugar	6
4to lugar	5
5to lugar	4
6to lugar	3
7mo lugar	2
8vo lugar	1
Resto de participantes	0

El alumno que sume mayor puntaje entre los tres retos, ganará la competencia, ¡y un 7,0 para su curso!

Ganará medalla el primer y el segundo lugar.