

El objeto de este documento es establecer las condiciones de participación y REGLAMENTO del Campeonato REMA360° (en adelante, "Campeonato"), que forma parte del proyecto "Pasaporte REMA", promovido por los Grupos de Acción Local del Sector Pesquero (GALP), apoyado por la Consellería del Mar y financiado por el Fondo Europeo Marítimo y de Pesca (FEMP).

Con la INSCRIPCIÓN en el Campeonato, el Usuario manifiesta que ha leído y comprende lo aquí expuesto y que asume todas sus obligaciones.

## BASES LEGALES

### PRIMERA.- CAMPEONATO:

El Campeonato REMA360° es un Campeonato en el que compiten COLEGIOS a través de la participación individual de sus alumnos de 1º y 2º de ESO.

Se disputa online desde la página web: <http://360.redrema.eu/>

El Campeonato es de ámbito gallego y se disputará según el calendario establecido en la base sexta. Los equipos serán informados de la fecha y hora en que se pondrá en funcionamiento la competición por correo electrónico; y se comunicará públicamente por medio de la web [www.redrema.eu](http://www.redrema.eu) y las redes sociales del proyecto "Pasaporte REMA".

### SEGUNDA.- PARTICIPANTES:

#### Podrán participar:

Alumnos que estén cursando en 2020/2021 1º o 2º de la ESO en centros escolares que estén inscritos en el Campeonato.

#### No podrán participar:

No podrán competir personas que hayan participado en el desarrollo de cualquier aspecto del juego, ni sus familiares hasta 1º grado.

Actividade financiada por:



### TERCERA.- INSCRIPCIÓN:

La inscripción se realizará escribiendo un correo electrónico a: [rema360@redrema.eu](mailto:rema360@redrema.eu) indicando la persona de contacto por parte del centro y comunicando el número de participantes.

### Plazo de inscripción:

La inscripción termina el día **29 de marzo de 2021**.

### CUARTA.- ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN:

El Campeonato se desarrollará en las siguientes fases:

#### Fase Clasificatoria:

Se pueden jugar a cualquier hora durante el periodo establecido en la base sexta.

El juego se divide en museos. Cada uno de ellos se debe finalizar una vez iniciado. De lo contrario, la puntuación no se guardará.

**En cada museo**, los participantes tienen que navegar por las **imágenes 360°** y consultar la información sobre los **objetos destacados**.

Con los conocimientos adquiridos tendrán que responder a **3 preguntas** + una **pregunta extra** que está oculta y aparecerá a lo largo del recorrido.

Tras visitar cada uno de los museos, tendrán que localizar en un **mapa**, gracias a una pista, cual es el siguiente museo al que se deben dirigir.

Una vez completados los museos de cada uno de los GALP, el participante tendrá que resolver una **prueba de habilidad** para rescatar un objeto, necesario para realizar la **prueba final**.

Los integrantes de cada equipo **JUGARÁN DE MODO INDIVIDUAL**. Cada alumno que haya finalizado un museo **OBTENDRÁ UNA PUNTUACIÓN INDIVIDUAL**.

La **PUNTUACION DEL COLEGIO** será la **MEDIA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS POR 10** de **LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO** que hayan finalizado el Campeonato,

Actividade financiada por:



teniendo en cuenta lo indicado con detalle en el sistema de clasificación y puntuación.

Finalizada la FASE CLASIFICATORIA se publicarán los RANKINGS, en un plazo máximo de 96 horas, y se anunciarán los equipos que pasan a la FINAL.

### Final:

Los **5 colegios con mejor puntuación** en la FASE CLASIFICATORIA disputarán la **GRAN FINAL**, que se registrá por sus **PROPIAS BASES**. La Organización les enviará un e-mail comunicándoselo, y **DEBERÁN CONFIRMAR** su participación en un plazo de 15 días antes de la fecha establecida para la GRAN FINAL.

Si alguno de los equipos no confirma su participación en la Final, será sustituido por el siguiente CLASIFICADO, hasta completar los CINCO EQUIPOS.

### QUINTA.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN:

Los puntos se obtienen de manera INDIVIDUAL. Para establecer la PUNTUACIÓN DEL EQUIPO, se realiza la MEDIA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS POR 10 DE SUS INTEGRANTES que hayan finalizado el campeonato.

En cada uno de los Museos se obtendrán puntos por los siguientes conceptos:

- Navegación por las imágenes 360º + objetos destacados: **hasta 1000 puntos.**
- Lectura del mensaje en la botella: **300 puntos.**
- Preguntas sobre la información del museo: **200 puntos** por cada pregunta acertada.
- Pregunta extra: **200 puntos** por respuesta acertada.
- Acertar destino en el mapa de museos: **200 puntos.**

En las pruebas GALP, por la resolución de la prueba y rescate del objeto, se obtendrán **500 puntos.**

La resolución de la **PRUEBA FINAL** reporta **500 puntos.**

Actividade financiada por:



## Penalizaciones:

Se restarán puntos por los siguientes conceptos:

- Respuesta incorrecta: **-50 puntos.**
- Fallar al escoger el destino en el mapa: **-100 puntos.**

La **Puntuación total individual** será la SUMA de todos los puntos obtenidos, MENOS las penalizaciones. El resultado de esta operación dará el TOTAL DE PUNTOS de cada jugador.

La **Puntuación del Equipo** será la MEDIA DE LOS PUNTOS OBTENIDOS POR 10 DE LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO que hayan finalizado el Campeonato.

En caso de colegios con pocos alumnos, que no lleguen a los 10 finalizados, se realizará la media con los que completen el juego, siempre que estos representen, al menos, un 80% de los alumnos participantes.

## Criterios de desempate:

En caso de empate a puntos exactos entre dos o más equipos, la CLASIFICACIÓN se hace según el equipo que tenga el integrante con MEJOR PUNTUACIÓN INDIVIDUAL en la FASE CLASIFICATORIA.

Los **5 mejores equipos** se clasifican para la **FINAL**.

## SEXTA.- CALENDARIO:

La FASE CLASIFICATORIA se desarrollará entre el 7 de abril y el 22 de junio de 2021.

La fecha de la FASE FINAL, que se regirá por sus propias bases, será comunicada tan pronto se conozca, pero su celebración será dentro del último trimestre del año 2021.

Estas fechas podrán sufrir modificaciones por parte de la Organización. En tal caso, la Organización comunicará a los Participantes las nuevas fechas y horas, con la antelación suficiente.

Actividade financiada por:



## **SÉPTIMA.- MODIFICACIÓN DE LAS CONDICIONES DEL CAMPEONATO O CANCELACIÓN DEL MISMO:**

La Organización se reserva el derecho a modificar y/o cancelar el Campeonato cuando concurren causas ajenas a su voluntad que impidan el correcto desarrollo del mismo. En tal caso, este hecho será publicitado por los mismos medios en que lo haya sido la celebración del Campeonato, prevaleciendo como medio oficial de conexión con jugadores y usuarios la web oficial.

## **OCTAVA.- ACEPTACIÓN DE LAS BASES:**

La participación en el Campeonato implica necesariamente la aceptación de las presentes Bases y del criterio interpretativo de la Organización en cuanto a la resolución de cualquier cuestión derivada de la competición.

El incumplimiento de alguna de las Bases dará lugar a la exclusión del participante del Campeonato.

En caso de existir dudas o discrepancias en la interpretación de las presentes Bases, prevalecerá el criterio de la Organización.

Los participantes aceptan asimismo estar sujetos a las decisiones de la Organización en cada momento del Campeonato, que serán definitivas y vinculantes en todos sus extremos.

Por motivos razonados, la Organización podrá modificar las presentes Bases una vez comenzado el evento.

Las Bases estarán disponibles en la página web del Campeonato (<http://360.redrema.eu/>).

## **NOVENA.- PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES:**

Para no requerir datos personales a menores de 13 años, se enviarán al colegio códigos alfanuméricos que mantendrán el anonimato de los alumnos.

Actividade financiada por:



UNIÓN EUROPEA  
FONDO EUROPEO MARÍTIMO  
E DE PESCA (FEMP)



XUNTA DE GALICIA  
CONSELLERÍA DO MAR



Grupos de  
Acción  
Local do sector  
Pesqueiro

## DÉCIMA.- DERECHO DE ELIMINACIÓN DE LOS PARTICIPANTES:

La Organización se reserva el derecho de eliminar justificadamente a cualquier Participante que altere o inutilice el buen funcionamiento y transcurso normal y reglamentario del Campeonato, así como en el caso de que se sospeche que cualquier Participante está impidiendo el normal desarrollo del Campeonato alterando ilegalmente su participación o las de terceros mediante cualquier procedimiento técnico o informático, o incumpliendo de cualquier otra forma las Bases. Todo ello, sin perjuicio de las acciones legales que en derecho le correspondan a la Organización contra aquellas personas que realicen cualquier tipo de acto susceptible de ser considerado manipulación, alteración o falsificación del Campeonato.

## DÉCIMO PRIMERA.- EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD POR MAL FUNCIONAMIENTO DE LA RED. PUBLICIDAD DEL CAMPEONATO:

La Organización queda exonerada de toda responsabilidad en caso de mal funcionamiento de la red de internet del Participante, o por una incorrecta transmisión de contenidos que impida el normal desarrollo del Campeonato, siempre que se produzcan por causas ajenas a la Organización o por actos externos de mala fe por parte de terceros.

## DÉCIMO SEGUNDA.- LEGISLACIÓN APLICABLE, PUBLICACIÓN, JURISDICCIÓN Y PROTOCOLIZACIÓN DE BASES:

Las presentes Bases Legales se encuentran publicadas a disposición de cualquier Participante y/o interesado en el sitio <http://360.redrema.eu/>.

Las Bases aplicables al Campeonato serán las publicadas y vigentes en el momento de inicio de la competición.

Desarrollo a cargo de:

**këndra**

*Última actualización: 31 de marzo de 2021.*

Actividade financiada por:



UNIÓN EUROPEA  
FONDO EUROPEO MARÍTIMO  
E DE PESCA (FEMP)



XUNTA DE GALICIA  
CONSELLERÍA DO MAR



Grupos de  
Acción  
Local do sector  
Pesqueiro