

Prueba de Tarde. Efecto DOMINÓ

GRAN MOVIDA 2026

PRUEBA: EFECTO DOMINÓ

 **Lugar:** Pabellón Guillermo García Peñi

 **Fecha:** Lunes 27 de julio

 **Hora de inicio del montaje:** 17:00 h

 **Participantes:** Todo el equipo

 **Tiempo de montaje:** 2 horas

OBJETIVO

Cada equipo deberá diseñar y construir un gran recorrido de efecto dominó en el que una única acción inicial desencadene una reacción en cadena continua hasta llegar al final del recorrido.

La prueba premiará especialmente la creatividad, la ingeniería, la complejidad de los mecanismos y, sobre todo, **la duración continua del efecto dominó**, siendo este el criterio de mayor valor en la puntuación final.

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Cada equipo dispondrá de un espacio delimitado por la organización donde construirá su recorrido.

Desde las **17:00 h**, todos los equipos contarán con **dos horas de montaje**.

Finalizado ese tiempo, no podrá añadirse ningún elemento nuevo al recorrido.

Posteriormente, cada equipo realizará un único intento oficial.

El recorrido comenzará mediante una única acción inicial realizada por uno de los participantes.

A partir de ese momento, toda la secuencia deberá continuar únicamente mediante los mecanismos contruados por el propio equipo.

NORMAS ESPECÍFICAS

Será obligatorio que todo el recorrido funcione mediante una reacción en cadena.

No estará permitido intervenir manualmente una vez iniciado el efecto dominó.

Los equipos podrán contruair recorridos tanto en horizontal como en vertical.

Podrán incorporarse desniveles, rampas, plataformas, estructuras elevadas y mecanismos de cambio de dirección.

Se permitirá que el recorrido:

- Suba.
- Baje.
- Cambie de dirección.
- Pase por distintos niveles.
- Active otros mecanismos.
- Se divida y vuelva a unirse.
- Accione elementos decorativos.
- Genere efectos visuales o sonoros.

El recorrido deberá terminar claramente identificado con un elemento final.

MATERIALES PERMITIDOS

Se podrán utilizar, entre otros:

- Fichas de dominó.
- Piezas de madera.
- Cartón.
- Cartón pluma.
- Corcho.

- Botellas.
 - Tubos.
 - Canicas.
 - Pelotas.
 - Cuerdas.
 - Poleas.
 - Rampas.
 - Cartas.
 - Libros.
 - Vasos.
 - Bloques de construcción.
 - Piezas LEGO.
 - Piezas K'NEX.
 - Engranajes.
 - Muñecos.
 - Figuras decorativas.
 - Piezas de la naturaleza (piñas, ramas, piedras, hojas, troncos, etc.).
 - Elementos reciclados.
 - Materiales reutilizados.
 - Luces.
 - Interruptores mecánicos.
 - Cualquier otro material seguro que pueda formar parte de la reacción en cadena.
-

MATERIALES PROHIBIDOS

No estará permitido utilizar:

- Explosivos.
- Pirotecnia.

- Llamas.
 - Combustibles.
 - Materiales inflamables.
 - Sustancias químicas.
 - Ácidos.
 - Cristales sin protección.
 - Objetos cortantes.
 - Elementos que puedan salir despedidos.
 - Materiales tóxicos.
 - Sistemas que puedan poner en riesgo a participantes o espectadores.
-

MECÁNICAS PERMITIDAS

Los equipos podrán incorporar libremente mecanismos como:

- Rampas.
- Contrapesos.
- Poleas.
- Palancas.
- Balancines.
- Ejes.
- Canicas.
- Péndulos.
- Sistemas de caída.
- Cambios de nivel.
- Apertura de puertas.
- Activación de muñecos.
- Caída de cartas.
- Desplazamiento de pelotas.

- Efectos de gravedad.
- Efectos de equilibrio.
- Reacciones múltiples.
- Cualquier mecanismo puramente mecánico que forme parte del recorrido.

No estarán permitidos mecanismos accionados manualmente una vez iniciado el recorrido.



INTENTO OFICIAL

Cada equipo dispondrá de **un único intento oficial**.

La reacción en cadena comenzará mediante una única acción inicial.

A partir de ese momento no podrá:

- Tocarse ninguna pieza.
- Recolocarse ningún elemento.
- Reiniciarse parcialmente el recorrido.
- Ayudarse manualmente.

Si el recorrido se detiene completamente, el intento finalizará.



CRITERIOS DE VALORACIÓN

1. Duración continua del efecto dominó (Criterio principal)

El criterio más importante será el **tiempo total, medido en segundos, durante el cual la reacción en cadena permanezca activa de forma ininterrumpida** desde el inicio hasta su finalización.

Cuanto mayor sea la duración continua del recorrido, mejor será la clasificación del equipo.

Este será el criterio que determinará el orden de clasificación de la prueba.

Desempates

En caso de que dos o más equipos obtengan exactamente el mismo tiempo de duración, el jurado resolverá el empate valorando, por este orden, los siguientes aspectos:

1. Originalidad de la propuesta

- Creatividad.
- Innovación.
- Ideas sorprendentes.
- Uso original de los materiales.

2. Complejidad técnica

- Número de mecanismos diferentes.
- Cambios de dirección.
- Cambios de altura.
- Sistemas de transmisión.
- Coordinación entre mecanismos.

3. Calidad de construcción

- Estabilidad.
- Acabados.
- Precisión del montaje.
- Solidez del recorrido.

4. Valor artístico

- Estética general.
- Decoración.
- Temática.
- Integración visual de todos los elementos.

5. Funcionamiento global

- Fluidez del recorrido.
- Continuidad.
- Sincronización de los mecanismos.

- Calidad del desenlace final.
-



SEGURIDAD

Todos los mecanismos deberán ser completamente seguros.

No podrán existir:

- Elementos inestables.
- Piezas que puedan caer sobre personas.
- Objetos lanzados.
- Riesgos eléctricos.
- Riesgos de incendio.
- Materiales peligrosos.

La organización podrá solicitar la retirada inmediata de cualquier elemento que considere inseguro.



TIEMPO DE MONTAJE

Los equipos dispondrán de **dos horas** para construir su propuesta.

Finalizado ese tiempo:

- No podrán añadirse nuevos materiales.
 - No podrán modificarse estructuras importantes.
 - Únicamente podrán realizarse pequeños ajustes autorizados por la organización antes del intento oficial.
-



PENALIZACIONES

Podrán ser penalizados o descalificados los equipos que:

- Manipulen el recorrido durante el intento.
- Reinicien una parte del recorrido manualmente.
- Utilicen materiales prohibidos.
- Pongan en riesgo la seguridad.

- Superen el tiempo de montaje autorizado.
 - Obstaculicen el trabajo de otros equipos.
 - Dañen materiales ajenos.
-

PUNTUACIÓN

La clasificación final otorgará los siguientes puntos para la clasificación general de la Gran Movida:

Clasificación	Puntos
1.º	10 puntos
2.º	9 puntos
3.º	8 puntos
4.º	7 puntos
5.º	6 puntos
6.º	5 puntos
7.º	4 puntos
8.º	3 puntos
9.º	2 puntos
10.º	1 punto
