

**BASES  
CONCURSO DE NAVEGACIÓN EN SIMULADOR 2017  
Sede Concepción**

**1. ORGANIZADORES**

Este concurso es organizado por la carrera de Ingeniería en Marina Mercante de la Facultad de Ingeniería y Vinculación Escolar de la Universidad Andrés Bello.

**2. OBJETIVOS**

1. Alentar el interés y acercamiento al mar y a los medios de transporte creados por el hombre para la navegación marítima, en alumnos de **4º año de enseñanza media** y por extensión en sus profesores, padres y apoderados, mediante el uso de equipamiento de alta tecnología (Simulador de Navegación).
2. Advertir las habilidades y destrezas que los jóvenes escolares poseen en la navegación marítima, mediante la ejecución de ejercicios de navegación con diferentes niveles de complejidad.
3. Conocer una carrera que es apasionante, flexible, bien remunerada y de alta proyección, así como las funciones y el rol que les compete a los Oficiales de la Marina Mercante.

**3. PARTICIPANTES Y CUPOS**

El concurso está abierto para alumnos de **cuarto año de enseñanza media** de establecimientos educacionales de la VIII Región.

Los participantes deberán ser apadrinados por un profesor perteneciente a su mismo establecimiento educacional, el que se denominará profesor guía.

Podrán inscribirse un **máximo de 3 equipos** de navegación por establecimiento educacional.

En total el concurso tiene un cupo para **20** equipos.

Cada equipo de navegación estará constituido por **cuatro** alumnos.

El equipo de navegación estará conformado por los siguientes cargos:

- a. **Capitán:** Manda y dirige el equipo de navegación y gobierna la nave al destino especificado en cada ejercicio.
- b. **Timonel:** Encargado de mantener el rumbo de la nave según las indicaciones dadas por el capitán.
- c. **Navegante:** Encargado de la correcta asesoría al capitán para la conducción segura de la nave desde un punto a otro y determinar su posición en cualquier momento con razonable precisión.
- d. **Radarista:** Encargado de la detección y medición de distancia, dirección y velocidad de objetos móviles o estáticos en el área vigilancia de la nave, en coordinación con el Navegante. Tiene además la misión de proponer el mejor curso de acción al capitán.

En caso de haber un sobrecupo, es decir, que la cantidad de equipos inscritos sobrepase la capacidad del concurso, la Dirección de Vinculación Escolar, realizará un sorteo para asignar los cupos.

#### 4. INSCRIPCIÓN

La inscripción de los equipos participantes deberá realizarla el profesor completando la ficha de inscripción que enviará Vinculación Escolar a los colegios interesados en participar.

La ficha de inscripción deberá ser completada por el profesor a cargo del equipo y luego enviarla al correo electrónico: [interescolarconcepcion@unab.cl](mailto:interescolarconcepcion@unab.cl). El plazo para concretar las inscripciones se inicia el **lunes 21 de agosto** y concluye el **martes 26 de septiembre**.

La ficha de inscripción debe ser completada con los datos de cada uno de los integrantes del equipo además de su profesor guía.

Cualquier duda o consulta, comunicarse al correo electrónico: [interescolarconcepcion@unab.cl](mailto:interescolarconcepcion@unab.cl) o al teléfono: 2662021 de Vinculación Escolar.

#### 5. ETAPAS DEL CONCURSO

El Concurso de Navegación en Simulador consta de 3 etapas. La primera etapa corresponde a un **Taller de Instrucción Básica** para el uso de los instrumentos y sistemas del simulador de puente.

La segunda etapa corresponde a la **Fase Clasificatoria** donde los equipos deberán sortear determinados obstáculos y desafíos de una navegación (en el simulador). Los 4 equipos cuyos puntajes sean los más altos, pasarán a la tercera y última etapa correspondiente a la Fase Final. Los 4 equipos finalistas deberán realizar una nueva prueba de navegación en simulador para disputarse el 1er, 2º, 3er y 4º lugar. Inmediatamente después de realizada la fase final se procederá a la premiación de los 4 equipos ganadores.

#### 6. TALLERES DE INSTRUCCIÓN-CAPACITACION

Los participantes deberán asistir a un taller de instrucción básica para el uso de los instrumentos y sistemas del simulador de puente. La capacitación será el día **martes 03 de octubre desde las 15:00 a 16:30 horas**. (Horarios y fechas sujetas a cambio con previa confirmación).

La organización publicará el día **jueves 28 de septiembre** el listado de participantes

#### 7. COMPETENCIA (FASE CLASIFICATORIA)

Los días **viernes 06, martes 10 y martes 17** se desarrollará la competencia, donde cada equipo deberá asistir a competir en su primera y segunda fecha de competencia. Se les indicara sus horarios una vez las inscripciones terminen.

En estas fechas los equipos desarrollarán una navegación que tiene dos etapas. Cada equipo dispondrá de un máximo de 45 minutos para completar la prueba.

Las etapas consideradas en la fase de la competencia son dos:

- a. **Primera etapa:** Considera una travesía al interior de la bahía de Valparaíso. El buque deberá mantener una derrota de navegación que le permita pasar por entre las boyas que constituyen parte de las ayudas a la navegación, evitando colisionar con otras naves y cumpliendo las reglas básicas del Reglamento Internacional para prevenir los abordajes en el mar (COLREG), los que serán informados en la etapa de instrucción.

b. **Segunda etapa:** Considera una maniobra de hombre al agua. Este ejercicio permite la recogida de un tripulante que ha caído al agua desde el buque "hombre al agua" maniobrando la nave de una determinada manera y aplicando los procedimientos establecidos para recuperarlo en el mínimo tiempo posible.

- Todos los grupos iniciarán la navegación con 1000 puntos de crédito.
- El desvío de la ruta establecida, así como cualquier siniestro, será penalizado reduciendo puntos de la siguiente manera:
- En caso de colisión se reducirán 50 puntos.
- En caso de varada se reducirán 40 puntos.
- En caso de colisión o varada, la nave reiniciará su recorrido en el mismo sector donde ocurrió el accidente, retomando la derrota que debería haber seguido.
- En caso de roce con boyas u otros objetos se reducirán 30 puntos.
- En caso de incumplimiento grave de las reglas del COLREG, se reducirán 20 puntos.
- En caso de demora en exceso del tiempo para efectuar una maniobra, se reducirán 10 puntos.
- La velocidad de avance será la que el Capitán de la nave determine.
- Los equipos utilizarán el mismo modelo de nave para competir.

El día y horario en que deberá competir cada equipo será comunicado al término de la instrucción básica para el uso de los instrumentos y sistemas del simulador de puente.

Los equipos deben constituirse con la totalidad de sus integrantes, en su puesto de trabajo en el horario asignado. En caso que un equipo no se constituya con todos sus integrantes, perderá su opción de competir.

Cada jornada de competencia deberá contar con al menos 2 equipos competidores para poder participar y desarrollar esta etapa.

El desarrollo de la competencia tiene en cuenta la participación de dos equipos en forma simultánea. Los equipos participantes recibirán, al término de la jornada de competencia, un reporte de resultados. Los 4 equipos que hayan obtenido los más altos puntajes entre todos los equipos, pasarán a la Fase Final de esta competencia.

## 8. FASE FINAL

La fase final del concurso de navegación se realizará el día **viernes 20 de octubre horario por confirmar**. En la fase final del concurso los 4 equipos finalistas deberán sortear una nueva prueba de navegación que consistirá en:

Una navegación, consistente en recorrer una derrota señalizada por boyas, en torno a la Isla del Gobernador, en la Bahía de Nueva York, el recorrido será en el sentido contrario a los punteros del reloj y con tráfico de otras naves en el área, culminando esta carrera en una línea de boyas situada frente a la Estatua de la Libertad, el equipo que obtenga el mejor puntaje será el ganador del primer lugar y así sucesivamente hasta el tercer lugar.

## 9. EVALUACIÓN

El Comité de Evaluación estará integrado por académicos de la carrera de Ingeniería en Marina Mercante de la Facultad de Ingeniería, de la Universidad Andrés Bello, quienes tendrán la tarea de valorar el trabajo de los equipos participantes.

Los criterios de evaluación, tanto para la fase clasificatoria como final, serán los siguientes:

- a. Correcta ejecución de las tareas del equipo de puente en las respectivas etapas.
- b. Exactitud en las maniobras y navegación de la nave.
- c. Liderazgo y trabajo en equipo.
- d. Disciplina en el puente.

## 10. CEREMONIA DE PREMIACIÓN

El día **viernes 20 de octubre**, inmeditamente después de finalizada la competencia final, se realizará una ceremonia de premiación donde las autoridades de la Carrera de Ingeniería en Marina Mercante entregará formalmente los premios a los 4 equipos ganadores.

**Los premios que recibirán los ganadores de este concurso son los siguientes:**

- Primer Lugar: Parlante Bluetooth para cada alumno + Diploma
- Segundo Lugar: Reloj Smartwhatch para cada alumno + Diploma
- Tercer Lugar: Audifonos para cada alumno + Diploma
- Cuarto Lugar: Cargador Portatil para cada alumno + Diploma

Premio al mejor capitán: Ticket por \$15.000 canjeable en Librería Antártica + Diploma

## 11. OTRAS NORMAS

1. Los alumnos inscritos en este concurso autorizan a la Universidad Andrés Bello para divulgar su participación en este concurso en los medios de comunicación internos y externos de esta.
2. Todos los concursantes -por el hecho de concursar- aceptan sin reserva las bases del concurso y las determinaciones que tome el Comité de Evaluación ante situaciones no previstas por instrucciones, pudiendo arbitrar las medidas y utilizar los instrumentos necesarios según la naturaleza y/o materia del conflicto.
3. La Universidad Andrés Bello se reserva el derecho de utilizar el material gráfico (textos y/o fotografías), audio visual (televisivo y radial) obtenido en el desarrollo este concurso que, a todo evento, se consideran eventos de difusión pública.