

CONCURSO ESCOLAR 2020-2021 SOBRE CONSUMO RESPONSABLE
Consumópolis16
CUIDA TU PLANETA CON UN CONSUMO + RESPONSABLE ¿TE ATREVES?

Instrucciones generales de participación

Las actividades del concurso escolar 2020 – 2021 *Consumópolis16*, con el lema ***Cuida tu planeta con un consumo + responsable ¿te atreves?***, se desarrollan a través del sitio web Consumópolis, cuya dirección es www.consumopolis.es.

En este documento se detallan las instrucciones generales para la correcta utilización de este sitio web como soporte virtual de desarrollo del concurso.

1. ACCESO AL CONCURSO

El acceso al concurso se encuentra en el sitio web consumopolis.es. Se puede acceder a la zona del concurso Consumópolis a partir del 9/03/2021

Al entrar en el sitio web Consumópolis, el usuario tiene la posibilidad de seleccionar una de las cinco lenguas oficiales del Estado: castellano / català / galego / euskera / valencià, para poder acceder a las pruebas pedagógicas, recibir la correspondiente información y conocer las instrucciones de participación.

La página de la ciudad de Consumópolis se abre en la lengua que se ha elegido previamente en el portal. Si no se ha seleccionado ningún idioma, por defecto, se abre en castellano. En el caso de que quiera cambiar el idioma en la ciudad de Consumópolis, también puede hacerlo haciendo clic en el desplegable.

2. PÁGINA DEL CONCURSO

La página principal del concurso consta de las siguientes secciones: Bases; Instrucciones; Teléfonos y direcciones de los organizadores; Acceso coordinadores.

2.1. Bases

(Accesible a partir del 9/03/2021)

El concurso consta de dos fases de participación:

- Una fase autonómica, organizada por los organismos competentes en Consumo de cada ciudad y comunidad autónoma, en la que se seleccionarán a los equipos ganadores por cada nivel de participación.
- Una fase nacional, organizada por la Dirección General de Consumo, en la que participarán los equipos que resulten ganadores en cada ciudad y comunidad autónoma.

Este apartado permite acceder y descargar los siguientes documentos:

Bases del concurso escolar 2020-2021 Consumópolis16, que regulan la participación, la convocatoria y la concesión de los premios.

Bases autonómicas o resolución de convocatoria del concurso escolar 2020-2021 Consumópolis16, que regulan la participación en su ámbito territorial y la convocatoria de los premios autonómicos en las comunidades autónomas organizadoras del concurso.

Importante: Para proceder al registro de los equipos y realizar el concurso, no es necesario que se hayan publicado las bases o convocatorias autonómicas. En caso de que alguna comunidad o ciu-

dad autónoma no las publique a partir del 9/03/21, los equipos seguirán las indicaciones de las Bases generales del concurso que se establecen para el caso los equipos de Cantabria y las presentes Instrucciones generales de participación,

2.2. Instrucciones

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite acceder y descargar el presente documento, que recoge detalladamente cómo participar en el concurso.

2.3. Teléfonos y direcciones de los organismos organizadores (Dirección General de Consumo y CCAA)

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite descargar un documento con los datos de contacto de la Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo y de los organismos competentes en materia de consumo de las comunidades autónomas y ciudades organizadoras del concurso.

2.4. Acceso coordinación

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite al personal docente coordinador consultar los datos completos de sus equipos y del alumnado que los componen: nombres, usuarios y contraseñas, así como otra información de interés sobre la participación en el concurso de cada uno de ellos: puntuación, progreso en el concurso y descarga de la ficha virtual.

Para acceder a esta información es necesario introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña personal que el personal docente coordinador haya establecido previamente en el registro.

Datos del alumnado: usuario y contraseña

En el caso de que algún alumno o alumna se olvide de la contraseña, el personal docente puede verla y modificarla en cualquier momento entrando en Acceso Coordinadores.

2.5. Fichas pedagógicas

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite acceder a las fichas pedagógicas que sirven de apoyo a las personas participantes para responder a las preguntas del concurso. Se pueden consultar on-line y también descargar e imprimir.

Se dispone de un buscador por palabras.

¿Cómo utilizar el buscador?

- Si se busca una palabra es importante escribir correctamente, ya que el buscador distingue las palabras con y sin tilde (no importa si se utiliza mayúsculas o minúsculas).
- Si se buscan dos o más palabras en una misma ficha, se escriben las palabras en el buscador separadas por el signo "+", por ejemplo: *pirámide + alimentación*.
- Si se buscan dos o más palabras en distintas fichas, se escriben las palabras separadas por una coma, por ejemplo: *alimento, alimentación*.
- Si se busca un grupo de palabras en un determinado orden se escriben las palabras entre comillas, por ejemplo: *"hojas de reclamaciones"*.

2.6. Ayuda

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite descargar un documento de ayuda rápida, que incluye *Preguntas frecuentes y respuestas* sobre diversos aspectos del concurso.

2.7. Clasificación

(Accesible en un plazo máximo de dos semanas a partir del 02/06/2021)

Permite consultar la puntuación final de los equipos que han puntuado en las diez pruebas. La puntuación se puede consultar a nivel nacional y por comunidad autónoma. Aparecerán los primeros clasificados.

Importante:

- a) No permite consultar la puntuación de aquellos equipos en los que alguno de sus componentes no haya finalizado y puntuado en las diez pruebas. Para consultar la puntuación de estos equipos, o en qué prueba no ha puntuado cada alumno o alumna, podrá hacerse a través de la herramienta *Acceso Coordinación*.
- b) La puntuación que aparezca en este apartado será la última puntuación obtenida por cada equipo (último día para puntuar 31/05/2021). Para más información sobre puntuación, consultar punto 4.2.

2.8. Consuquizz

(Accesible del 22/03/21 al 17/05/2021)

Consuquizz es un juego de preguntas y respuestas que tiene como objetivo elegir al alcalde o a la alcaldesa de Consumópolis. Las personas concursantes compiten de forma individual con otros participantes de Consumópolis.

Los puntos obtenidos en esta prueba no computan en la puntuación total del concurso.

2.9. Contacto

(Accesible a partir del 9/03/2021)

Permite acceder a la dirección de correo electrónico de la administración del concurso (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) y enviarle un correo electrónico para resolver dudas e incidencias.

2.10. Registro

(Accesible a partir del 9/03/2021 hasta el 21/05/2021)

Permite acceder a la zona de registro y formalizar la inscripción de los equipos participantes.

2.11. Ciudad de Consumópolis

(Accesible a partir del 9/03/2021 hasta el 31/05/2021)

Permite acceder a las diez pruebas planteadas en el concurso por la ciudad virtual de Consumópolis. Para poder acceder es necesario registrarse previamente.

3. REGISTRO

(Accesible a partir del 9/03/2021 hasta el 21/05/2021)

3.1. Registro de los equipos

Para participar en Consumópolis es necesario que el personal docente coordinador registre a los equipos participantes. Cada equipo estará compuesto por **cinco alumnos** o **alumnas** matriculados en cursos de un mismo nivel de participación y estará coordinado por una persona docente del centro educativo (ver Base Segunda de las Bases reguladoras del Concurso escolar Consumópolis16).

3.2. Datos necesarios para el registro

En la inscripción se facilitan los datos identificativos del personal docente coordinador, del centro educativo y de los componentes de cada equipo.

Además, deben registrarse los siguientes datos, imprescindibles para iniciar la participación en el concurso:

- Contraseña personal del docente coordinador y dirección de correo electrónico de contacto
- Nombre del equipo
- Nombre de usuario y una contraseña para cada uno de los cinco componentes del equipo

El profesor podrá acceder y modificar los datos de registro de sus alumnos en cualquier momento. El ciclo escolar no se podrá modificar en el caso de que algún alumno haya empezado a jugar.

En los nombres de los equipos, contraseñas o usuarios no pueden utilizarse palabras malsonantes, insultos, ni términos ofensivos. El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos conlleva la inmediata descalificación del equipo.

3.3. Personaje virtual

Cada uno de los miembros del equipo debe configurar un personaje virtual para lo que dispone de un vestidor, al que puede acceder una vez que se haya identificado. Este personaje le representa durante todas las pruebas por la ciudad virtual y también figura en la clasificación final, junto a su nombre de usuario y a los de los otros componentes del equipo. Para preservar su anonimato, las personas participantes aparecen en todo momento en el sitio web www.consumopolis.es con su nombre de usuario.

3.4. Contraseña personal y usuario

Cuando una persona participante debe introducir el nombre de usuario y la contraseña que el profesor le habrá creado.

3.5. Aceptación de las Bases y política de privacidad

Para poder completar el registro, el personal docente coordinador y cada uno de los componentes del equipo deben declarar expresamente que han leído y aceptan las Bases reguladoras y la Política de Privacidad y la Política de protección de datos, marcando las casillas habilitadas al efecto al final de la zona de inscripción.

3.6. Autorización de madres/padres/tutores

Para facilitar el requerimiento de los centros educativos de contar con la autorización de madres, padres, tutores u otros representantes legales para el alumnado menor de catorce años, se puede descargar un documento de autorización directamente en la zona de inscripción.

3.7. Confirmación del registro

Completado el registro de cada equipo, el personal docente coordinador recibe por correo electrónico la confirmación de la inscripción del equipo, que debe validar por la misma vía. El equipo no puede empezar las pruebas hasta que este correo electrónico haya sido correctamente validado.

3.8. Base de datos del concurso

La administración del concurso crea una base con los datos de todos los equipos registrados, con la identificación de sus componentes (nombres, apellidos, contraseñas y *nombre de usuarios*) y del personal docente coordinador.

4. PRUEBAS POR LA CIUDAD VIRTUAL DE CONSUMÓPOLIS

Pueden realizarse a partir de mediados del mes de marzo de 2021 hasta el 31/05/2021.

*Importante: las pruebas ORDENA LAS LETRAS, VERDADERO/FALSO, CIUDAD MISTERIOSA, CADENA DE PREGUNTAS 1, CADENA DE PREGUNTAS 2 Y 4 IMÁGENES Y 1 PALABRA estarán disponibles a partir de mediados del mes de marzo de 2021. Las pruebas BLACK FRIDAY, ¿DÓNDE SE DEPOSITA? Y TROTAMUNDOS irán estando disponibles entre finales de marzo y el mes de abril. Comunicaremos su apertura a través del mensaje de la home de la página web del concurso.

4.1 Identificación para el acceso a las pruebas

Se accede a la ciudad virtual de Consumópolis de forma individual, como persona concursante registrada.

Si la persona concursante accede por primera vez a las pruebas, debe:

1. Introducir el usuario y la contraseña que le ha facilitado el profesor. En el caso de que no se acuerde, el docente tiene acceso a la misma, así como la posibilidad de modificar los datos si así se quisiera.
2. Configurar su personaje en el vestidor.

Una vez que la persona concursante se ha identificado, se abre una pantalla que permite acceder a las Herramientas del concurso y a las pruebas.

4.2 Nueva interfaz de acceso a las pruebas

La ciudad virtual de Consumópolis tiene diez pruebas que el alumnado ha de realizar. No hay un orden específico, el alumnado puede entrar en las pruebas en el orden que desee.

Para completarlas es necesario que el alumnado puntúe en cada una de las de las diez pruebas:

- Ordena las Letras
- 4 imágenes para 1 palabra
- Cadena de preguntas 1
- Cadena de preguntas 2
- Verdadero/falso
- Buena memoria
- La ciudad misteriosa
- ¿Dónde se deposita?
- Black Friday
- Trotamundos

IMPORTANTE: el alumnado puede volver a entrar en CADENA DE PREGUNTAS 1 y 2, ORDENA LAS LETRAS, 4 IMÁGENES PARA 1 PALABRA, VERDADERO O FALSO, BUENA MEMORIA, ¿DÓNDE SE DEPOSITA? Y BLACK FRIDAY las veces que quiera para mejorar su puntuación, y por ende, la de su grupo. En las pruebas “LA CIUDAD MISTERIOSA” Y “TROTAMUNDOS” podrán entrar cuatro veces al mes respectivamente.

La puntuación máxima total por alumno o alumna y por prueba es de 2500 puntos.

La puntuación máxima total por alumno o alumna al finalizar las diez pruebas es de 25 000 puntos.

Las estrellas que aparecen en la viñeta de acceso a cada una de las pruebas simbolizan la puntuación obtenida en la prueba.

- 0 estrellas si la puntuación es 0.
- 1 estrella si la puntuación es entre 1 y 500 puntos (inclusive).
- 2 estrellas si la puntuación es > 500 puntos.

- 3 estrellas si la puntuación es > 1000 puntos.
- 4 estrellas si la puntuación es > 1500 puntos.
- 5 estrellas si la puntuación es > 2000 puntos.

4.3 Detalle de cada prueba (descripción y puntuación diez pruebas)

NOMBRE DE LA PRUEBA	CADENA DE PREGUNTAS 1 y 2
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe contestar correctamente a cuatro preguntas relacionadas con el consumo responsable.</p> <p>Para cada una tiene tres respuestas posibles. Para poder pasar a la siguiente pregunta tiene que responder correctamente.</p> <p>Tiene un máximo de dos intentos por pregunta. Para poder puntuar la prueba es necesario llegar y acertar la última pregunta.</p>
PUNTUACIÓN	10000 / nº de intentos totales.
NOMBRE DE LA PRUEBA	ORDENA LAS LETRAS
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante debe identificar tres palabras cuyas letras aparecen desordenadas.</p> <p>Dispone de 40 segundos para identificar cada palabra y tiene la opción de consultar una pista.</p>
PUNTUACIÓN	<p>600 puntos (si encuentra la palabra) + bono tiempo. 400 puntos (si encuentra la palabra después de abrir la pista) + bono tiempo El bono tiempo = $233,3 \times (\% \text{ de tiempo no utilizado})$.</p> <p>Ejemplo: si acierta las tres palabras abriendo las pistas y en cada palabra tarda, 20, 30 y 35 segundos, su puntuación total en la prueba es: 1404 puntos. Detalle del cálculo = $(400 + (233,3 \times (40-20)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-30)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-35)/40))$.</p>

NOMBRE DE LA PRUEBA	4 IMÁGENES PARA 1 PALABRA
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe adivinar una serie de tres palabras. Para cada palabra tiene la ayuda de cuatro imágenes. Dispone de 40 segundos para identificar cada palabra y tiene la opción de consultar una pista.
PUNTUACIÓN	600 puntos (si encuentra la palabra) + bono tiempo 400 puntos (si encuentra la palabra después de abrir la pista) + bono tiempo. El bono tiempo = $233,3 \times (\% \text{ de tiempo no utilizado})$. Ejemplo: si acierta las tres palabras abriendo las pistas y en cada palabra tarda, 20, 30 y 35 segundos, su puntuación total en la prueba es: 1404 puntos. Detalle del cálculo = $(400 + (233,3 \times (40-20)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-30)/40)) + (400 + (233,3 \times (40-35)/40))$.

NOMBRE DE LA PRUEBA	VERDADERO O FALSO
DESCRIPCIÓN	La persona concursante debe responder “Verdadero” o “Falso” a una serie de afirmaciones. Si acierta, avanza un escalón y si falla vuelve al punto de partida. Cuanto más avanza, más difícil es la pregunta. Para puntuar en esta prueba quien juega dispone de 90 segundos, y debe acertar cinco preguntas seguidas.
PUNTUACIÓN	2000 + bono tiempo. El bono tiempo = $500 \times (\% \text{ del tiempo no utilizado})$. Ejemplo: Si acierta las dos primeras, falla la tercera, y acierta las otras cinco afirmaciones, y tarda en total 60 segundos, su puntuación es: 2167 puntos. Detalle del cálculo= $2000 + (500 \times (90-60/90))$.

NOMBRE DE LA PRUEBA	BUENA MEMORIA
DESCRIPCIÓN	<p>Aparecen varios iconos en un tablero. Después de un segundo los iconos desaparecen. La persona concursante debe indicar con el dedo o ratón donde se ubicaban los iconos. Si indica una casilla errónea se finaliza la partida. Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos. Comodín: Un botón “C” permite visualizar durante un segundo los iconos. Puede utilizar el comodín solo dos veces.</p> <p>El juego incluye cinco niveles de dificultad. En cada nuevo nivel, aumenta el número de casillas y de iconos. Para pasar a un nivel debe acertar una pregunta con tres respuestas posibles. Si se equivoca, finaliza la partida.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos y el nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 400 puntos + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 800 puntos + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 1200 puntos + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1600 puntos + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 2000 + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado).

NOMBRE DE LA PRUEBA	LA CIUDAD MISTERIOSA
DESCRIPCIÓN	<p>La persona concursante lee un texto con información acerca de una ciudad donde vive el personaje. En el texto no se desvela el nombre de la ciudad, pero incluye pistas que ayudan a identificar la ciudad.</p> <p>La persona concursante accede a un mapa mudo y debe pinchar en el lugar que corresponde a la ciudad donde piensa que vive el personaje.</p> <p>Para localizar la ciudad en el mapa tiene un máximo de un minuto.</p>

PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo de respuesta y distancia que separa el punto seleccionado por la persona concursante y la ubicación correcta de la ciudad.</p> <p>Puntuación: $2000 \times (\% \text{ de proximidad})$. + Bono tiempo: $500 \text{ puntos} \times (\% \text{ tiempo no utilizado})$.</p> <p>$\% \text{ de proximidad} = (800 - X) / 800$ X = distancia en kilometro que separa el punto seleccionado y la ubicación correcta de la ciudad.</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	¿DÓNDE SE DEPOSITA?
DESCRIPCIÓN	<p>El jugador debe llevar diferentes iconos al sitio correcto construyendo un recorrido.</p> <p>El tiempo de la prueba es limitado, el jugador tiene 90 segundos.</p>
PUNTUACIÓN	<p>El jugador empieza la prueba con 0 puntos. Cada vez que un icono llega al sitio correcto, el jugador gana 25 puntos. Cada vez que un icono llega a un sitio que no es el correcto, pierde 50 puntos.</p>
NOMBRE DE LA PRUEBA	BLACK FRIDAY
DESCRIPCIÓN	<p>El jugador debe trazar (con el dedo o el ratón) el recorrido hasta la camiseta evitando las malas y aprovechando la buena oferta, que en este momento no son visibles.</p> <p>Si pasa encima de una oferta engañosa, finaliza la partida.</p> <p>Si pasa encima de la buena oferta consigue un bonus en su puntuación.</p> <p>Para localizar los iconos dispone de un máximo de 30 segundos.</p> <p>Comodín: el botón "C" permite visualizar durante un segundo los iconos (buena oferta y ofertas engañosas). Puede utilizar el comodín solo dos veces.</p> <p>El juego tiene diferentes niveles.</p> <p>Para pasar de un nivel al otro, el jugador debe acertar a una pregunta relacionada con el etiquetado de la ropa, las ofertas, promociones, descuentos, rebajas y la compra de la ropa.</p>

PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo que tarda en descubrir los iconos, si pasa encima de la buena oferta y el nivel superado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel 1 superado: 300 puntos + 100 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 100 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 2 superado: 600 puntos + 200 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 200 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 3 superado: 900 puntos + 300 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 300 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 4 superado: 1200 puntos + 400 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 400 puntos x (% tiempo no utilizado). • Nivel 5 superado: 1500 + 500 puntos si pasa encima de la buena oferta + Bono tiempo: 500 puntos x (% tiempo no utilizado).
NOMBRE DE LA PRUEBA	TROTAMUNDOS
DESCRIPCIÓN	<p>Desde la interfaz de Google Maps (vista de calle) se carga la imagen de algún lugar de Europa. El usuario no sabe dónde se encuentra. Se puede desplazar libremente para buscar indicios, pistas visuales que le ayuden a localizar su ubicación.</p> <p>El tiempo de la prueba es limitado, el jugador tiene 5 minutos.</p> <p>Cada 45 segundos aparece en pantalla una pregunta. Para continuar el jugador debe acertar a la pregunta. Cuando el jugador piensa haber identificado su ubicación, pincha en el mapa accesible en el interfaz se encuentra abajo a la derecha.</p>
PUNTUACIÓN	<p>La puntuación depende del tiempo restante y de la distancia entre los dos puntos: punto seleccionado por el jugador y ubicación real.</p> <p>Puntuación: (2000 x (% de proximidad)) + Bono tiempo (500 puntos x (% tiempo no utilizado)).</p> <p>$\% \text{ de proximidad} = (2800 - X) / 2800$ $X = \text{distancia en kilómetro que separa el punto seleccionado y la ubicación correcta de la ciudad.}$</p>

4.4. Diploma acreditativo

Todas las personas concursantes que completen y hayan puntuado en las diez pruebas obtienen un diploma acreditativo, que se puede descargar directamente de la propia plataforma.

4.5 Acceso a las pruebas fuera de las fechas del concurso

(Accesible desde el 31 de mayo de 2021 hasta el comienzo de la siguiente edición de Consumópolis)

Acceso libre a las pruebas de Consumópolis una vez finalizado el concurso:

Si el personal docente y el alumnado ya estaban previamente registrados: se tendrán que volver a registrar ya que no se guardan usuarios y contraseñas de usuarios (docentes y alumnado) que hayan participado en la fase previa del concurso.

Si el personal docente y el alumnado no estaban previamente registrados: deben seguir las instrucciones de registro del punto 3.

No se tiene en cuenta la puntuación obtenida por las personas participantes en las pruebas de Consumópolis fuera de las fechas del concurso.

Esta opción es accesible desde el final de esta edición de Consumópolis hasta el inicio de la siguiente.

4.6 Herramientas

Para facilitar el desarrollo del concurso, las personas participantes disponen de las siguientes herramientas:

- Fichas pedagógicas: Permite acceder al contenido de las fichas pedagógicas
- Vestidor: Permite configurar el personaje virtual o avatar que debe crear cada persona concursante
- Puntuación: Permite consultar la puntuación de cada persona concursante y de su equipo

4.7. Envío y descarga de la ficha virtual - A partir del 1/06/2021

A partir del 1/06/2021 el personal docente coordinador puede descargar la **ficha virtual** correspondiente, documento que contiene los siguientes datos: referencia, nombre del equipo y componentes. El personal docente encontrará la ficha virtual en la sección "Mis equipos" del apartado Acceso Coordinadores. No podrá descargarse la ficha virtual a menos de que todos los alumnos de cada uno de sus equipos haya puntuado en cada una de las pruebas.

La ficha virtual, junto con la solicitud de participación, en el caso de que su comunidad así lo requiera, deben remitirse a las respectivas comunidades autónomas organizadoras del concurso en el plazo señalado en su convocatoria autonómica. Dicho plazo debe ser suficiente para cumplir con el plazo previsto en la convocatoria nacional.

Las personas participantes de la comunidad autónoma de Cantabria, Cataluña y la Comunidad de Madrid deben presentar la ficha virtual en Dirección General de Consumo del Ministerio de Consumo, según lo previsto en la Convocatoria nacional.

4.8. Finalización del concurso

La participación de los equipos en el concurso finaliza el 31/05/2021, último día para poder mejorar la puntuación y puntuar en cada una de las diez pruebas.

A partir de ese momento se verificarán las puntuaciones de los equipos y publicarán en el apartado Clasificación de la página web.