



**ROBOTICS COMPETITION
2024 [3rd edition]**

Reglamento general





Comunicado

El Comité Organizador del torneo ***COPOL Robotics Competition (CRC)*** informa a través de este documento los aspectos generales del evento.

Aspectos generales del evento

1. Pueden participar todas las instituciones educativas nacionales o internacionales que manifiesten su deseo de hacerlo mediante el proceso formal de inscripción.
2. El comité organizador del evento confirmará con la institución educativa su deseo de participar en el torneo.
3. Todo material audiovisual generado en el ***COPOL Robotics Competition (CRC)***, producto de las competencias o relacionado a estas durante el día del evento, pertenece al Comité Organizador y podrá usarse en las redes sociales.

Fechas y sede

El evento se realizará entre los días 3 y 4 de octubre de 2024, en las instalaciones de la Unidad Educativa Colegio Particular Politécnico COPOL, en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

Inscripción

1. Las inscripciones se podrán realizar hasta la fecha que determine el Comité organizador. Esta será notificada a través de los canales de comunicación del evento con anticipación.
2. El registro del equipo se realizará a partir del 31 de julio de 2024 hasta el 15 de septiembre de 2024, a través del formulario oficial del evento.
3. El proceso de inscripción de la unidad o institución educativa está conformado de:
 - Registro de la unidad educativa
 - Registro del docente encargado y acompañante
 - Registro de los estudiantes
 - Registro de los prototipos

4. El registro del plantel se realizará a través del formulario con los datos del nombre de la Unidad o Institución Educativa, el logo que lo representa, el logo del club de robótica si lo tiene y los datos del docente o persona encargada.
5. El registro de los prototipos se realizará a través del formulario que se enviará por correo electrónico una vez realizado el paso 4.
6. Los equipos deberán llenar todos los campos requeridos en el formulario de registro. La información proporcionada será de forma definitiva y enviada hasta la fecha estipulada.
7. En el registro del equipo, se deberán incluir todos los robots que se presentarán al evento. Los robots no registrados no podrán participar en la homologación.
8. Al inscribirse al torneo, los integrantes del equipo aceptan las cláusulas expuestas en este reglamento y los específicos de cada categoría.
9. Los datos proporcionados por el equipo serán utilizados por el Comité organizador para la elaboración de la base de datos de los participantes.
10. La organización del evento se reserva el derecho de cancelar cualquier categoría. Las categorías pueden ser cerradas en la homologación en caso de que no existan prototipos homologados correctamente de las Unidades o Instituciones Educativas.
11. Para abrir una categoría debe existir mínimo dos Instituciones Educativas con al menos un prototipo homologado, en este caso se premiará solo primero y segundo lugar. Si existen tres Instituciones Educativas con al menos un prototipo homologado se premiará primero, segundo y tercer lugar.

Confirmación de inscripción

1. El Comité organizador del evento confirmará por correo electrónico al equipo su aceptación al concurso.
2. El equipo deberá presentar dicha confirmación el día del evento en las mesas de registro de bienvenida al evento.

Equipos

1. Por *equipo* se entiende al grupo de personas que presentan uno o varios robots.
2. El número máximo de participantes por categoría será limitado y se indica a continuación en la Tabla 1:

Tabla 1
Participantes por categoría

#	Categoría	subcategorías	Grupo/institución	Cantidad de integrantes
1	Batalla Robot	Batalla de robots 1 lb (<i>Senior</i>)	3	2
2		Batalla de robots 3 lb (<i>Senior</i>)	3	3
3		Batalla de robots 3 lb (<i>Junior</i>)	3	2
4		Batalla de robots 12 lb	3	3
5	Simulador batalla	Batalla robots simulada (<i>Junior</i>)	3	1
6		Batalla robots simulada (<i>Senior</i>)	3	1
7	Carrera	Carrera de insectos	2	2
8		Carrera de botes controlados	2	2
9		Carrera Robots trepador	3	2
10		Carrera de insectos Lego	2	2
11	Sumo	Minisumo autónomo	3	2
12		Minisumo controlado	3	2
13		Sumo Lego	2	2
14		Sumo <i>Makeblock</i>	2	2
15	Seguidor de línea	Seguidor de línea velocidad (<i>Junior</i>)	2	2
16		Seguidor de línea velocidad (<i>Senior</i>)	2	2
17		Seguidor de línea con turbina	3	2
18		Seguidor de línea persecución	2	2
19		Seguidor de línea <i>Makeblock</i>	2	2
20	<i>Hackathon</i>	Seguidor de línea Lego	3	1
21		Hackathon scratch (<i>Junior</i>)	3	1
22		<i>Hackathon tinkercad 3D (Junior)</i>	3	1
23	<i>Soccer</i>	<i>Soccer (Junior hasta 13 años)</i>	3	3
24		<i>Soccer (Senior desde 14 años)</i>	3	3
25		<i>Soccer Lego</i>	2	2
26		<i>Soccer Makeblock</i>	2	2
27	Otto	Otto Bailarín	2	2
28		Otto <i>Race</i>	2	2
29	Creatividad	Creatividad arduino	2	3
30		Creatividad Lego	2	3
31	Laberinto	Laberinto arduino	2	2
32		Laberinto Lego	2	2
33	Otros	Dron destreza con velocidad	3	1
34		Impacto tecnológico	2	2

3. Como se muestra en la tabla, hay categorías que tienen máximo dos o tres equipos.
4. Los participantes de los equipos deben estar matriculados legalmente en la Unidad o Institución Educativa (Primaria o Secundaria) a la que representan.
5. Los participantes deben estar con el uniforme de la Unidad o Institución Educativa o el club de robótica de la Unidad o Institución Educativa a la que representan.
6. El equipo deberá seleccionar un nombre que los identifique y nombrar un capitán con su respectivo reemplazo.

El Capitán del equipo

1. La persona que se acredite en la inscripción como capitán del equipo lo será durante toda la competencia y solo podrá ser reemplazado por la persona previamente registrada.
2. El capitán del equipo será la persona que mantenga una comunicación cordial y respetuosa con el comité organizador.
3. En caso de existir algún aviso o problema durante la competencia, el comité organizador se reunirá con los capitanes de equipo para informar o llegar a los posibles acuerdos.

Acerca de los robots

1. Cada robot registrado en la inscripción por equipo deberá tener un nombre para identificarlo.
2. Sugerimos nombrar a los robots de manera que no puedan denotar palabras altisonantes, rechazo a colectivos, notas de racismo o faltas de respeto. En caso de presentarse lo antedicho, el Comité organizador del evento se reserva el derecho de no llamar a este robot a competencia por el nombre seleccionado por el equipo y hará el llamado por el nombre de la unidad educativa a la que pertenece.
3. Todo robot registrado deberá cumplir con la homologación que indica en cada reglamento de la categoría, además de recibir un aprobado (pegatina) para permitir su participación en el evento.

Homologaciones

1. La homologación es la verificación del cumplimiento de las especificaciones y características que deben cumplir los robots en la competencia, de acuerdo a las bases por categoría.
2. Cada día de competencia se llevarán a cabo dos homologaciones: una por la mañana y otra por la tarde, cada una correspondiente a una jornada.
3. Para tener derecho a la homologación por robot, los equipos deberán realizar el proceso de inscripción con antelación.
4. Los robots deberán presentarse y recibir un aprobado en la homologación para permitir su participación en las eliminatorias de la categoría a la que pertenezca.
5. Una vez que el robot haya sido homologado, será colocado en un recinto seguro y solo se permitirá su salida para participar en la competencia.

Reglas y normas de las categorías

1. Durante el evento solo los integrantes del equipo podrán estar dentro del área de competencia, en caso de no cumplir con lo anterior, el juez encargado podrá eliminar al competidor.
2. Cualquier cambio en las reglas de las categorías será decidido por el Comité organizador del evento y será comunicado mediante avisos en el *fan page* oficial.
3. Cualquier situación no prevista dentro de las bases de este concurso será revisada durante las homologaciones por categoría.

Sugerencias

Aconsejamos el seguimiento de estas recomendaciones para el buen desarrollo del concurso y el mejor resultado de los participantes:

1. Portar siempre su gafete.
2. Estar muy atentos a las llamadas de competencia.
3. Tener presente todos los puntos de los reglamentos.

4. Diseñar un robot lo más robusto y resistente posible, ya que no habrá tiempo para reparaciones (excepto que el reglamento de cada categoría especifique lo contrario).
5. Se recomienda estar siempre pendientes de sus pertenencias ya que el Comité organizador no se hará responsable por pertenencias extraviadas.
6. Llevar al área de competencia las herramientas necesarias para realizar reparaciones en caso de posibles fallas del robot.

Premios y reconocimientos

1. Los certificados de participación podrán ser solicitados a través del correo oficial del evento.
2. Los reconocimientos de los ganadores en cada categoría se entregarán solo en la ceremonia de clausura, en caso de no poder asistir a la ceremonia de clausura los reconocimientos se los entregará a la persona encargada registrada en el formulario de inscripción. No nos hacemos responsables de la entrega en días posteriores.
3. Se entregarán a los ganadores por cada categoría: al **primer lugar** una copa alusiva al evento y medalla de primer lugar; al **segundo lugar** medalla de segundo lugar; y al **tercer lugar** medalla de tercer lugar. Cada lugar tendrá su respectivo certificado.
4. En el caso de que existan premios (donados por los auspiciantes), el día del evento con todos los ganadores presentes (no representante de la Unidad o Institución Educativa o club) de las categorías se realizará un sorteo.
5. En caso de ser ganador de un premio deberá presentar el carné o documento de identificación para poder retirarlo.
6. El equipo que presente la mayor cantidad de puntos durante el evento será el Campeón General del torneo **COPOL Robotics Competition (CRC)** y acreedor a la correspondiente. La posición en cada categoría tiene el siguiente valor:
 - **Medalla de oro:** 10 puntos
 - **Medalla de plata:** 5 puntos
 - **Medalla de bronce:** 3 puntos

Comportamiento de los equipos

1. Los competidores deberán tener un comportamiento digno, honorable y respetuoso en las instalaciones de la sede durante todas las actividades realizadas.
2. Respetar y cuidar el mobiliario de la sede, en caso contrario, la responsabilidad de los actos cometidos se dictará con las autoridades correspondientes.
3. No se podrá consumir bebidas alcohólicas ni estupefacientes dentro de la sede.
4. No se podrá concursar bajo influencia de las sustancias antedichas.
5. En todo momento se deberán seguir las indicaciones por parte de los jueces y del Comité organizador.
6. No expresar palabras que denoten insultos ni humillaciones a los jueces, participantes, robots, etc.
7. Los representantes, tutores, familiares de los participantes no podrán realizar **ningún reclamo** al juez o al Comité organizador, solo pueden acercarse al área de competencia el capitán o el docente encargado en el caso de que el JUEZ así lo disponga. El JUEZ tiene la potestad de descalificar a un equipo en caso de que no cumpla esta norma.

En el caso de incumplimiento de estas normas, el equipo será descalificado de la categoría en su totalidad.

Violaciones al reglamento

Los participantes que no cumplan con lo descrito en las especificaciones y restricciones del robot o proyecto en cada categoría o realicen una de las faltas descritas a continuación, se considera que están violando el reglamento y recibirán la sanción correspondiente:

1. Faltas menores

Cualquier insinuación sobre la imparcialidad del torneo o comentario fuera de lugar sobre cualquier aspecto dirigido a otro competidor, juez, organizador, o miembro del público o cualquier otra falta que un juez u organizador detecte, será considerada falta menor al reglamento.

2. Faltas graves

Se considera conducta grave cuando un participante no cumple las indicaciones del juez y organizadores para el correcto desarrollo de la competencia, como su permanencia en áreas señaladas, puntualidad en presentaciones, uso de instrumentos y herramientas, entre otros.

3. Faltas muy graves

3.1 Insultos y palabras discriminatorias

Un participante que pronuncie palabras insultantes al oponente (miembro de otro equipo, juez, organizador o espectador), coloca dispositivos de voz en un prototipo que reproduzca palabras insultantes (desde una computadora, en el chasis de un prototipo o en algún lugar de la sede del evento) está en violación grave de este reglamento.

3.2 Actos violentos

Un participante que golpee o realice señas obscenas, insultantes o amenazantes al oponente (miembro de otro equipo, juez, organizador, espectador), programa un prototipo para realizarlo, anima al público o a terceras personas a realizar actos violentos, está en violación de este reglamento de forma muy grave.

Sanciones

1. Los competidores que realicen **una falta menor** serán acreedores de una llamada de atención de advertencia. En caso de que reincida en la falta, se convertirá en una falta grave.

2. Los competidores que realicen **una falta grave** serán retirados de la competencia, asignándosele derrota en todas sus presentaciones, sin opción a reclamo o apelación.
3. Los competidores que realicen **una falta muy grave** serán retirados de la competencia y del lugar del evento, asignándosele derrota en todas sus presentaciones, sin opción a reclamo o apelación.

Importante: el Comité organizador se reserva el derecho al aplazamiento o la cancelación total o parcial del evento sin previo aviso.

Jueces

- I. La figura del juez es importante en la competencia, él será el encargado de que se cumplan las reglas y normas establecidas por el comité organizador.
- II. Los jueces para esta competencia serán designados por el Comité organizador.
- III. Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.
- IV. En caso de duda en la aplicación de las normas, **la última palabra la tiene siempre el juez.**
- V. En caso de existir una controversia ante la decisión del juez o los jueces, se puede presentar una inconformidad por escrito ante el Consejo de Jueces. Una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará una decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.
- VI. El Consejo de Jueces estará integrado por profesionales y estudiantes de carreras universitarias afines a la Robótica.