

Universidad De Las Fuerzas Armadas ESPE-L

Club De Robótica ESPE-L

Reglamento para la categoría “ROBOT BAILARIN”



CAPITULO 1: DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.1 La competencia de robot bailarín consiste en que uno o varios robots se muevan al ritmo de la música, previamente proporcionada por el comité organizador del concurso.

Artículo 1.2 El presente reglamento es una adaptación de eventos y concursos realizados a nivel nacional e internación de renombre. El robot debe ser totalmente autónomo.

CAPITULO 2: CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL ROBOT

Artículo 2.1 La categoría “Bailarín Avanzado” como se menciona al principio se basa en la realización de una serie de movimientos consecutivos que concuerden con el ritmo de la música seleccionado por el participante.

Artículo 2.2 Para cumplir con este objetivo el robot debe cumplir con los siguientes puntos:

- Las dimensiones del robot a presentarse serán de un valor máximo de 50cm x 50cm. Sin límite de altura.
- Sin límite en el número de motores.
- No existe límite en el valor de la masa del robot.
- El control del robot debe generarse de forma autónoma.

CAPITULO 3: CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE TRABAJO DEL ROBOT

Artículo 3.1 El área que tendrá el robot para realizar sus movimientos será de 1m de diámetro.

CAPITULO 4: EQUIPOS

Artículo 4.1 El equipo está conformado por un máximo de 2 participantes.

Artículo 4.2 En caso de existir desacuerdo con la decisión de los jueces, solo los capitanes pueden hacer los respectivos reclamos. Caso contrario se dará por eliminado el equipo.

CAPITULO 5: MODALIDAD DE COMPETENCIA

Artículo 5.1 En esta competencia se tendrá una sola presentación por participante la cual se la valorará con los siguientes criterios.

Criterio	Puntuación
Sincronización	40
Diseño	10
Coreografía	20
Complejidad en movimientos	20
Originalidad	10
TOTAL	100

Artículo 5.2 Después de las presentaciones se obtendrán los mejores 3 puntajes los cuales serán premiados en la respectiva clausura del evento, en caso de existir un empate se realizará una segunda competencia con los involucrados, para lo cual podrán presentar un mix propio y se les darán 30 minutos para la preparación de sus respectivos robots.

CAPITULO 6: REGLAS GENERALES

Artículo 6.1 Si existiera algún cambio dentro del itinerario de la competencia se dará a conocer a cada uno de los participantes por medio de sus correos electrónicos.

Artículo 6.2 El grupo participante tendrá como número máximo de 2 integrantes.

Artículo 6.3 La valorización del robot se basa en la comprobación de que este se encuentra en condiciones de participar, esto es realizado por los jueces de la competencia.

Artículo 6.4 Cada competidor deberá configurar o programar su robot para que baile al ritmo del mix propuesto por el comité organizador.

Artículo 6.5 Todos los participantes sin excepción alguna, deberá acatar el reglamento y cumplirlo a cabalidad.

CAPITULO 7: REGLAS DE LA COMPETENCIA

Artículo 7.1 Los competidores deben estar presentes en el área de competencia en caso de no estarlo y ser llamados se continuará con el siguiente concursante, si el concursante faltante llega en los siguientes 15 minutos tendrá derecho a presentar su rutina al final de los demás participantes caso contrario no tendrá derecho a reclamo alguno.

Artículo 7.2 En caso de que se produzcan problemas durante la competición (errores en la música, o en el robot, etc.), se le dará paso al siguiente concursante, el participante que tenga el problema podrá presentar su robot al final de la competencia, en caso contrario será eliminado del concurso.

Artículo 7.3 Se puede competir con un máximo de dos robots en la pista los mismos que, no deben imitar los movimientos de su compañero en escenario.

Artículo 7.4 Durante la presentación los representantes no podrán tener algún tipo de contacto con el robot, ya que debe ser totalmente autónomo, si este presentara fallas de funcionamiento el representante deberá acatar el Artículo 7.2 de este reglamento.

Artículo 7.6 La alimentación del robot debe ser interna no se permite el uso de fuentes externas para el concurso.

CAPITULO 8: PENALIZACIONES

Artículo 8.1 Los participantes que no se presenten después de su segunda llamada quedarán descalificados de la competencia sin reclamo alguno.

Artículo 8.2 Cualquier agresión verbal hacia los jueces se lo tomará con una penalización en la calificación equivalente al 10% menos de la calificación total que obtenga el participante en caso de ser reincidente se le descalificará de la competencia.

Artículo 8.3 El responsable del robot tiene la potestad en cualquier tramo de la competencia pedir la descalificación de su robot. Si existe manipulación del robot cuando este bailando sobre el escenario sin previo aviso a jueces, se generará la descalificación inmediata.

Artículo 8.4 Todas las situaciones que no hayan sido consideradas en este reglamento, y llegarán a presentarse, serán resueltas por los jueces en ese mismo instante en que suceda dicha eventualidad.

CAPITULO 9: JURADO

Artículo 9.1 La figura del juez o los jueces es importante en la competencia, el será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.

Artículo 9.2 Los jueces para esta competencia serán designados por sorteo en las reuniones de planificación del Concurso Ecuatoriano de Robótica con las instituciones presentes.

Artículo 9.3 Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.

Artículo 9.4 En caso de duda en la aplicación de las normas, la última palabra la tiene siempre el juez o los jueces encargados.

Artículo 9.5 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 al Coordinador Encargado, una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomará decisión al respecto.