

Bases Generales

Fecha límite para la inscripción

La comisión organizadora fijará una fecha de finalización de inscripciones, la cual no podrá superar los 10 días anteriores a la fecha fijada para la competencia.

Cantidad mínima de equipos por categorías

Se deberá contar con 2 equipos registrados a la fecha de finalización de inscripciones para que dicha categoría tenga competencia.

Conformación de los equipos

Los equipos pueden estar conformados por un máximo de 3 integrantes además del tutor o director técnico DT. Los DT tienen que ser mayores de 18 años y serán responsables por conocer las reglas del concurso y las actuaciones de su equipo. Pueden ser profesores, adscriptos de la institución, padres o cualquier familiar de los concursantes. El DT es el que tiene que registrar la inscripción de su equipo, firmar el acta de aceptación de las normas y reglas de la competencia. Además deberá estar presente durante todo el tiempo que su equipo dirigido concursa. Se pueden inscribir suplentes por si es necesario cubrir a uno de los titulares del equipo. Luego de cerradas las inscripciones no es posible modificar los titulares.

El comité organizador (jurado) se reserva la posibilidad de modificar las bases, comunicando siempre las mismas antes de las contiendas.

Ficha de inscripción

Se deberá llenar una ficha de inscripción la cual contendrá los datos básicos de los participantes. Es fundamental indicar con precisión la información de contacto para una buena comunicación con la comisión organizadora. Además se solicitará un nombre fantasía para su equipo y robot.

Acreditaciones

El día de la competencia se realizarán las acreditaciones, fijándose una hora de antelación al comienzo estipulado en convocatoria. La acreditación es obligatoria y en la misma el DT firmará la declaración de conformidad con las bases generales y particulares por categoría.

Árbitros

Los árbitros se podrán postular a la comisión organizadora la cual elegirá un titular y un suplente. El cometido de los árbitros es velar por el cumplimiento de las reglas generales estipuladas en estas bases y las particulares para cada desafío. Estos tendrán la capacidad de modificar o crear reglas en caso de descubrirse vacíos o ambigüedades en las bases. Habrá un árbitro para cada categoría a disputar y además uno general.

Amonestaciones

- Hablar con un juez de categoría al momento que este juzgando un desafío.
- Entrar al área de competencias si no le corresponde su turno.
- No cumplir con las bases particulares de la competencia
- Insultar, desmanes, groserías y todo aquello que atente contra el buen relacionamiento.

Reclamos

Los reclamos por las bases se deben formalizar ante el comité organizador antes de la fecha de límite para las inscripciones.

Escenarios

Los escenarios para cada categoría o desafío estarán descritos y detallados en las bases particulares para cada desafío. La iluminación puede cambiar entre jornadas y se debe tratar de tenerlo en cuenta a la hora del diseño y fabricación de los robots. Considerar una tolerancia de 0,5 cm en las medidas constructivas para cada escenario

Robots

La construcción de los robots en cuanto a su forma, materiales y códigos de programación serán libres salvo que las bases particulares indiquen lo contrario. Los robots inscriptos por desafío deberán tener un nombre de pila. A estos se les asignará además un número para la competición y serán los mismos para toda la jornada. No se podrán hacer reparaciones en el transcurso de un desafío. En caso de no presentarse o demorar el comienzo, se dará por perdido el turno 1 min después que el árbitro allá dado comienzo el mismo.

Puntuación

La puntuación es diferente para cada desafío y estará detallada en las bases particulares por categoría/desafío. Al final de la competencia se elegirá al campeón de campeones entre los equipos que participaron en varios desafíos.