



NORMATIVA DEL TORNEO

WORLD ROBOT OLYMPIAD SPAIN 2016

WORLD ROBOT OLYMPIAD

La World Robot Olympiad es una competición de robótica diseñada por el World Robot Olympiad Association. En España está gestionada por la Fundación educaBOT quien actúa como Comité Nacional de la WRO Spain.

A. DESAFÍOS Y CATEGORÍAS DE LA COMPETICIÓN

En la edición 2016, en la WRO Spain se implementan tres desafíos con las siguientes categorías por edades:

- Regular:
 - Elementary: año de nacimiento de 2004 a 2009
 - Junior High: año de nacimiento de 2001 a 2003
- GEN II Football
 - Categoría única: año de nacimiento de 1997 a 2006
- Open:
 - Elementary: año de nacimiento de 2004 a 2009
 - Junior High: año de nacimiento de 2001 a 2003

A considerar:

- Cada equipo sólo puede participar en un único desafío.
- No es requisito ser estudiante para participar en la competición, cualquiera puede participar mientras se encuentre dentro del rango de edad.
- Un equipo compuesto por miembros de diferentes edades deberá inscribirse en la categoría correspondiente al miembro de mayor edad.

B. DEFINICIÓN DE EQUIPO

La WRO es un desafío por equipos. Para participar en los desafíos los participantes deben formar parte de un equipo.

Se considera un equipo el conjunto formado por un entrenador y dos o tres participantes. Un entrenador y un único participante no son considerados un equipo y no pueden participar.

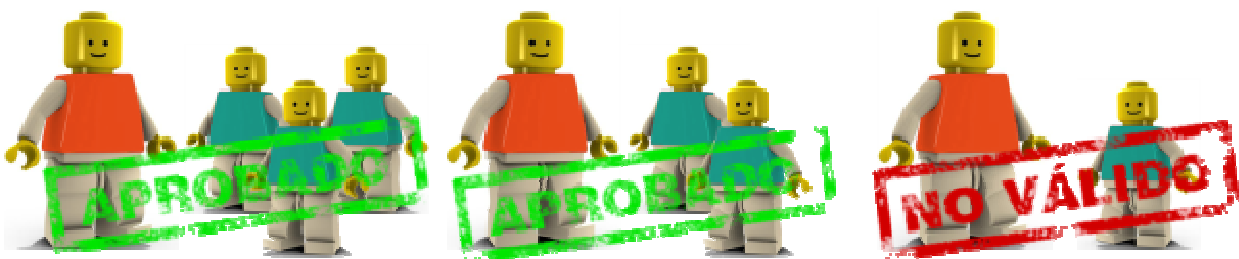


Figura 1.- Ejemplos de equipos válidos y no válidos.

C. ENTRENADORES

La edad mínima para ser entrenador o entrenador asistente es de 20 años cumplidos en el momento del registro para la WRO Internacional.

Los entrenadores pueden trabajar con más de un equipo; sin embargo cada equipo necesita ser asistido por un adulto responsable. Esta persona puede ser un entrenador asistente.

Los entrenadores pueden ofrecer consejo y guiar a los participantes de manera previa a la competición, pero durante la misma no tienen permitido entrar en el área de competición ni establecer comunicación alguna por ningún medio para ayudar a sus equipos. Así, durante la competición todo el trabajo debe ser realizado únicamente por los participantes.

D. REGLAS GENERALES DEL DESAFÍO REGULAR

El mismo día de la competición puede anunciarse una regla sorpresa adicional a las descritas en el documento "Descripción del reto". Esta regla sorpresa se entregará por escrito a cada uno de los equipos.



1. Material

- 1.1. El controlador (ladrillo inteligente), motores y sensores a utilizar para ensamblar los robots deben ser de la línea LEGO Mindstorms (NXT o EV3). También puede utilizarse el sensor de color HiTechnic. Las partes adicionales del robot pueden ser construidas con cualquier elemento de la marca LEGO, pero se recomienda utilizar la línea de productos LEGO Education.
- 1.2. Los equipos deben preparar y llevar consigo todo el equipo, software y ordenadores que vayan a necesitar durante la competición.
- 1.3. Los equipos deben llevar suficiente material de repuesto. En caso de accidente o fallo del material, el propio equipo es responsable del mantenimiento y/o reparación.
- 1.4. Todo el robot debe de estar completamente desmontado y en su estado inicial cuando la etapa de "montaje" empiece. Por ejemplo, un neumático no puede estar puesto en su llanta antes de dicha etapa puesto que ese no es su estado inicial.
- 1.5. Los participantes no pueden utilizar instrucciones o guías de construcción ya sean escritas, ilustradas o gráficas en ningún formato sea electrónico o en papel.
- 1.6. Los participantes sí pueden hacer su programa antes de la competición.
- 1.7. Los participantes no pueden utilizar tornillos, pegamento o cinta para ajustar los componentes de sus robots.
- 1.8. El software utilizado para programar el controlador puede ser RoboLab, LEGO Mindstorms NXT-G y LEGO Mindstorms EV3 según la tabla siguiente:

	RoboLab	Software NXT	Software EV3
NXT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
EV3	÷	÷	<input checked="" type="checkbox"/>

- 1.9. No se permite utilizar material modificado.

1.10. Tabla de los motores y sensores permitidos:

	9842 – Servomotor NXT		9843 – Sensor tacto NXT
	9844 – Sensor de luz NXT		9845 – Sensor de sonido NXT
	9846 – Sensor de ultrasonidos NXT		9694 – Sensor de color NXT
	45502 - Motor grande		45503 - Motor mediano
	44504 - Sensor ultrasónico		44506 - Sensor de color
	44507 - Sensor de contacto		44509 - Sensor infrarojo
	45505 - Sensor giróscopo		Sensor de color NXT Hitechnic

2. Robot

- 2.1. Las dimensiones máximas del robot antes de que empiece su misión deben de ser menores a 250 mm x 250 mm x 250 mm. Después de empezar la misión, sus dimensiones no están restringidas.
- 2.2. Los equipos únicamente tienen permitido el uso de un controlador (NXT o EV3).
- 2.3. El número de motores y sensores a usar no está restringido.
- 2.4. Un robot debe ser autónomo y finalizar la misión por él mismo. No está permitido cualquier control vía remota o por cualquier medio alámbrico o inalámbrico. Cualquier acción o movimiento de los participantes no debe interferir o ayudar al robot mientras lleva a cabo su misión.

- 2.5. La comunicación Bluetooth y WiFi debe estar desactivada durante toda la competición. La descarga de programas debe hacerse vía USB.
- 2.6. Se permite el uso de tarjetas SD para almacenar programas. Las tarjetas SD deben insertarse antes de que el robot sea inspeccionado y una vez finalizada la inspección no se pueden quitar durante la duración del torneo.
- 2.7. El robot puede ir marcado (etiqueta, cintas, etc.) para evitar que los participantes lo pierdan o lo confundan con los robots de los demás equipos, siempre y cuando esto no cambie su desempeño.

3. Previo a la competición

- 3.1. Cada equipo dispone de un área propia dentro del área de montaje.
- 3.2. El acceso al área de montaje está limitado a los participantes y al personal de la WRO.
- 3.3. Los equipos no pueden tocar los tableros de competición antes de los tiempos asignados para ello.
- 3.4. Los equipos deben mostrar sus piezas separadas. Los jueces revisarán el estado en el que se encuentran las partes antes de iniciar el tiempo de montaje.

4. Competición

- 4.1. La competición consta de una fase inicial de montaje y programación, diversas rondas de clasificación (según el número de participantes inscritos) y rondas finales, a las que acceden los mejores clasificados en las rondas de clasificación.
- 4.2. La fase de montaje y programación inicial tiene una duración de 2 horas y 30 minutos.
- 4.3. Los competidores deberán empezar a montar su robot una vez que la fase de montaje y programación sea anunciada de manera oficial. A partir de ese momento podrán realizarse recorridos de prueba en los tableros de competición.
- 4.4. En cualquier momento de la fase de montaje y programación los equipos pueden presentar su robot a los jueces para que hagan la inspección de las medidas y características, y determinen si el robot puede competir o no.
- 4.5. Cuando un robot pasa la inspección de los jueces debe situarse en la Zona de Cuarentena.
- 4.6. Cuando el tiempo de montaje termine los equipos que aun no hayan pasado la inspección deberán colocar su robot en la Zona de Inspección. Los robots que no estén situados en la Zona de Inspección en ese momento no podrán participar en la primera ronda.
- 4.7. Si en un robot existe alguna infracción de la normativa durante la inspección que se realice una vez terminada la fase de montaje y programación, ese robot no podrá participar en la primera ronda.
- 4.8. En el momento de competir, un equipo coge su robot de la Zona de Cuarentena. Una vez realizado el reto, el robot es devuelto a la Zona de Cuarentena.
- 4.9. Después de terminar una ronda y antes del inicio de la siguiente los equipos tendrán tiempo para hacer ajustes a su robot. Una vez terminados, deberán colocar su robot en la Zona de Inspección para que los jueces revisen de nuevo que el robot cumple con la normativa. Si existe alguna infracción el robot no podrá participar en esa ronda.

- 4.10. Fuera de los tiempos de montaje/mantenimiento oficiales, no es posible hacer modificaciones de ningún tipo al robot (descarga de programa, cambio de baterías, etc.).
- 4.11. El cálculo de la puntuación se realiza por los jueces al concluir cada ronda. Los equipos deben verificar y firmar su hoja de resultados después de la ronda.
- 4.12. El ranking de cada equipo en las rondas de clasificación se decide por su mejor puntuación en todas las rondas de clasificación. El ranking en la final se decide por la mejor puntuación en las rondas finales.
- 4.13. Si dos o más equipos obtienen la misma puntuación, el ranking queda definido por el tiempo. Si el empate se mantiene, el ranking se determinará por la mejor puntuación en rondas anteriores.
- 4.14. Ningún equipo podrá clasificarse para las finales habiendo hecho 0 puntos en todas las rondas clasificatorias.
- 4.15. Durante la competición, la decisión de los jueces es inapelable.

E. REGLAS GENERALES DEL DESAFÍO FOOTBALL

Las modificaciones específicas de las reglas debidas a circunstancias especiales, tales como problemas imprevistos y/o a las capacidades de los robots de un equipo, pueden ser acordadas en el momento del torneo, siempre y cuando la mayoría de los equipos y el Jefe de Árbitros estén de acuerdo.

1. Material

- 1.1. Los equipos deben preparar y llevar consigo todo el material, software y ordenadores que vayan a necesitar durante la competición.
- 1.2. Los equipos deben llevar suficiente material de repuesto. En caso de accidente o fallo del material, el propio equipo es responsable del mantenimiento y/o reparación.
- 1.3. Todo el robot debe de estar completamente desmontado y en su estado inicial cuando la etapa de “montaje” empiece. Por ejemplo, un neumático no puede estar puesto en su llanta antes de dicha etapa puesto que ese no es su estado inicial.
- 1.4. Los participantes sí pueden hacer su programa antes de la competición.
- 1.5. Los participantes no pueden utilizar instrucciones o guías de construcción ya sean escritas, ilustradas o gráficas en ningún formato sea electrónico o en papel.

2. Previo a la competición

- 2.1. Cada equipo dispone de un área propia dentro del área de montaje.
- 2.2. El acceso al área de montaje está limitado a los participantes y al personal de la WRO.
- 2.3. Los equipos no pueden tocar los tableros de competición antes de los tiempos asignados para ello.
- 2.4. Los equipos deben mostrar sus piezas separadas. Los jueces revisarán el estado en el que se encuentran las partes antes del tiempo de montaje.
- 2.5. Los organizadores facilitarán el acceso al área de competición para la calibración y prueba del robot antes del inicio del primer partido de acuerdo con un calendario que se pondrá a disposición al inicio del evento.

- 2.6. Antes de cada partido existirá un período máximo de 5 minutos para acabar de ajustar al robot.
- 2.7. Durante este tiempo previo los equipos podrán expresar cualquier observación que tengan sobre la legalidad de los robots del equipo contrario.

3. Competición

3.1. General

- 3.1.1. La competición consta de una fase inicial de montaje y programación, diversas rondas de clasificación (según el número de participantes inscritos) y rondas eliminatorias.
- 3.1.2. La fase de montaje y programación inicial tiene una duración de 2 horas.
- 3.1.3. Los competidores deberán empezar a montar su robot una vez que la fase de montaje sea anunciada de manera oficial. A partir de ese momento podrán realizarse pruebas sobre el terreno de competición.
- 3.1.4. Los equipos deberán colocar su robot en las áreas de inspección designadas cuando el tiempo de montaje termine.
- 3.1.5. Los jueces harán la inspección de las medidas y características para determinar si el robot puede competir o no.
- 3.1.6. Si existe alguna infracción de la normativa durante la inspección, el juez dará al equipo tres minutos para remediarla. Si después de ese tiempo no es corregida, el robot de ese equipo no podrá participar en esa ronda.
- 3.1.7. Después de terminar una ronda y antes del inicio de la siguiente los equipos tendrán tiempo para hacer ajustes a su robot. Una vez terminados, deberán colocar su robot en el área de inspección para que los jueces revisen de nuevo que el robot cumple con la normativa. Si existe alguna infracción el robot no podrá participar en esa ronda.
- 3.1.8. Es responsabilidad del equipo asegurarse de que un robot es legal en todo momento. Si después de un partido se considera que un robot es ilegal, el equipo perderá los puntos ganados en ese partido.
- 3.1.9. Al final del partido los capitanes del equipo firmarán el acta del partido.
- 3.1.10. Cualquier protesta después del partido sólo puede tener lugar si se cree que el marcador es incorrecto. Después de firmar el acta, no se admitirán protestas.

4. Clasificación

- 4.1. En la fase de clasificación se asignarán tres puntos por victoria, un punto por empate y cero puntos por derrota.
- 4.2. El orden de la clasificación seguirá los siguientes criterios:
 - Puntos obtenidos
 - Goles marcados
 - Diferencia de goles
 - Si los equipos empatados compitieron entre sí, el resultado en sus enfrentamientos directos
- 4.3. En la fase eliminatoria, si al final del tiempo reglamentario hay un empate, el juego continuará hasta que se anote un "gol de oro".
- 4.4. Si no se anota un gol después de 3 minutos de tiempo extra, los porteros serán retirados del campo. Si un equipo tiene dos delanteros, elegirá qué robot se retira.

- 4.5. Si después de otros 3 minutos aun no se ha marcado un gol, ganará el equipo que tuviera una mejor clasificación previa.

5. Comprobación del trabajo de los participantes

- 5.1. Los estudiantes serán entrevistados para explicar el funcionamiento de sus robots con el fin de verificar que la construcción y programación del robot es su propio trabajo.
- 5.2. Se debe demostrar una comprensión completa del programa.
- 5.3. Si se considera que el trabajo de los robots no es sustancialmente un trabajo propio de los participantes, el equipo será descalificado del torneo.

F. REGLAS GENERALES DEL DESAFÍO OPEN

1. Espacio de exposición

- 1.1. Todos los elementos del espacio de presentación del proyecto deben mantenerse dentro de un cubo de 2×2×2 metros, en el que puede haber hasta tres superficies de visualización vertical, a modo de paredes.
- 1.2. Los miembros del equipo pueden estar fuera de este espacio durante la presentación. Sin embargo, salvo que se solicite por los jueces, los robots y el resto de los elementos del proyecto debe permanecer dentro de la zona asignada.

2. Materiales

- 2.1. No hay ninguna restricción en el uso de materiales que no sean propios de LEGO.
- 2.2. Los robots deben ser operados por controladores NXT o EV3. Se admite todo tipo de software.
- 2.3. Los robots pueden estar preensamblados y los programas de software ya programados.

3. Competición

- 3.1. En el momento de la inscripción los equipos deberán presentar electrónicamente la propuesta del proyecto para valorar que se ajusta a la temática.
- 3.2. El proceso de la competición es el siguiente:
- Montaje y pruebas del robot
 - Preparación del espacio de exposición (colocación de carteles...)
 - Inspección previa para evaluar el cumplimiento de las normas
 - Tiempo de preparación final
 - Demostración y presentación a los jueces, y demostraciones y presentaciones para el público en general
- 3.3. Todo el material de la presentación debe estar listo para presentar a los jueces y al público en general en el tiempo indicado para ello.
- 3.4. Los equipos deben mantener su presencia en el espacio de exposición durante el tiempo de competición, con el fin de presentar su proyecto al público en general y a los jueces en cualquier momento.

- 3.5. Los equipos deberán preparar un informe escrito del proyecto que deberá enviarse por correo electrónico a la organización antes del día de competición y entregarse personalmente a los jueces el día de competición. El documento puede incluir cualquier explicación, gráfico, imagen, diagrama o explicación de la programación realizada que ayude a los jueces a entender adecuadamente el proyecto realizado.
- 3.6. Los equipos deberán preparar un vídeo (máximo 2 minutos) sobre el proyecto que deberá enviarse por correo electrónico a la organización antes del día de competición.

G. CÓDIGO DE CONDUCTA

No se trata de ganar o de perder, sino de aprender y divertirse.

1. Comportamiento

- Durante todo el torneo se espera de los participantes y entrenadores un comportamiento adecuado al espíritu de la competición.
- Las reglas se aplicarán a discreción de los árbitros oficiales y los organizadores de la competición. No se permitirá el uso de interpretaciones de las reglas poco claras para tener ventaja.

2. Faltas graves

Cualquier falta grave comportará la eliminación del equipo de la competición:

- La destrucción de mesas, mobiliario, materiales o robots de otros equipos.
- Uso de objetos o acciones que puedan crear o causar interferencias a otros robots.
- Uso de palabras y/o comportamientos inapropiados hacia otros miembros del equipo, otros equipos, audiencia, jueces o voluntarios.
- Introducción de teléfonos móviles o cualquier otro medio de comunicación alámbrico o inalámbrico en el área de competición.
- Utilizar dispositivos o métodos de comunicación, mientras la competición está en proceso. Cualquier persona fuera del área de la competición también tiene prohibido hablar o comunicarse con los competidores. Si la comunicación fuera necesaria, el comité podrá permitir a los miembros del equipo comunicarse con los demás bajo la supervisión del personal del torneo.
- Recibir material extra (ordenadores, piezas, accesorios) una vez que se entra al área de competición y hasta terminada su participación.
- Cualquier otra situación que los jueces puedan considerar como intromisión o violación del espíritu de la competición.

3. Entrevistas

Los participantes pueden ser entrevistados con el fin de verificar que la construcción y la programación del robot son suyas. Si se identifica un exceso de ayuda por parte del entrenador el equipo puede ser descalificado del torneo.