

Competición CampusBot 2008

**Categoría
“LEGO MINDSTORMS”**

Última actualización: 9 de Julio de 2008

Normas generales de la competición.....	3
Normativa “Legó MindStorms”	4
Artículo 1. Reserva de modificación de las normas y decisiones de los árbitros.....	4
Artículo 2. Objetivo de la modalidad “Legó MindStorms”	4
Artículo 3. Tipo de robots móviles que pueden participar	4
Artículo 4. Desarrollo de las pruebas	4
Artículo 5. Evaluación de las pruebas	4
Artículo 6. Los equipos participantes.....	5
Artículo 7. Publicidad.....	5
Artículo 8. Corrección en el aspecto del robot y en la ejecución de las pruebas	5

Normas generales de la competición

El espíritu que debe reinar durante la competición será el de la deportividad absoluta, respetando en cualquier instante al contrincante, a los jueces, la organización y al público en general. Cualquier alejamiento de esta máxima será censurado por los jueces, quedando a criterio de los mismos la posible descalificación de un equipo. Se deberá tener presente en todo momento, que aunque esto es una competición, no puede dejar de ser un juego que premia las capacidades e ingenio de los participantes.

La participación en la competición requiere una inscripción previa. Solo podrán inscribirse aquellas personas que estén a su vez inscritas en Campus-Party. Dicha inscripción se realizará directamente en Campus Party, el día que comiencen las competiciones.

Los equipos podrán estar formados por cualquier número de personas.

Cada equipo podrá presentar tantos robots (o aplicaciones robóticasⁱ para el caso de la categoría Lego MindStorms) como componentes tenga el equipo. Ninguno de los componentes de un equipo podrá pertenecer a su vez a equipos diferentes que concursen en la misma prueba.

Cada robot puede presentarse a varias pruebas siempre que cumpla con las limitaciones especificadas en cada competición y siempre que el robot desempeñe funciones diferentes en cada competición, es decir, que un Velocistas se puede presentar también a la prueba libre, pero la prueba que demostrará su destreza en esa prueba libre no podrá ser la de recorrer un circuito de velocistas, pero si por ejemplo la de correr por un circuito de conos esquivándolos mediante sonar.

Cada robot (o aplicaciones robóticasⁱ para el caso de la categoría Lego MindStorms) estará representado por un miembro del equipo que será el encargado de depositar y poner en marcha el robot para el desarrollo de las pruebas. Sólo los representantes de cada robot estarán autorizados para entrar en el área de concurso, no pudiéndolo hacer el resto excepto en caso de autorización por parte de la Organización. Será motivo de amonestación que algún miembro del equipo entre en el área de concurso cuando no es su turno de participación, o que varios miembros no autorizados entren en dicha área aún siendo su turno de participación. Si el incidente se repite, el equipo podría ser eliminado de la competición. La persona que conste en la inscripción como representante de un robot, lo será durante toda la competición y no se podrá cambiar sin causas de fuerza mayor que lo justifiquen.

Cualquier cambio en las reglas del juego, será decidido por la organización y se comunicará de forma adecuada.

Normativa Lego MindStorms

Artículo 1. Reserva de modificación de las normas y decisiones de los árbitros

La organización se reserva el derecho de introducir cualquier cambio en la normativa, cuando lo estime oportuno para el desarrollo de las pruebas. Las decisiones de los árbitros serán en todo momento inapelables.

Artículo 2. Objetivo de la modalidad “Lego MindStorm”

El objetivo de esta modalidad es premiar las habilidades de los concursantes para resolver mediante robots móviles contruidos con Lego MindStorms pruebas libremente seleccionadas por ellos mismos.

Aparte de la definición exacta de la prueba que se desea superar y de la adaptación de la aplicación robótica para la misma, será responsabilidad de los concursantes el proveerse de todo el material necesario para demostrar la habilidad, funcionalidad o estética de su robot. Todos estos detalles deberán quedar claramente reflejados en el formulario de inscripción.

Artículo 3. Tipo de robots móviles que pueden participar

Los robots deben de estar creados al 100 % con Lego MindStorms. Para el desarrollo de esta prueba no existe, en principio, limitación en el tamaño o forma de los robots; cuando alguna cota de los mismos -alto, ancho o largo- supere una dimensión de un metro deberá consultarse con el comité organizador antes de la inscripción. En cuanto al entorno para la prueba, éste no debe ocupar más de 3m x 5m; si incorpora elementos voluminosos o pesados también deberá consultarse con el comité organizador antes de la inscripción.

Se permite que los robots puedan establecer comunicación con elementos externos, bien sea ésta inalámbrica o cableada.

Artículo 4. Desarrollo de las pruebas

El tiempo máximo de desarrollo de cada prueba será de 10 minutos incluyendo: montaje, breve explicación de los aspectos más sobresalientes del robot, demostración y desmontaje. La Organización hará dos avisos 5 y 1 minuto antes de finalizar el tiempo asignado a la exposición. Una vez finalizados los 10 minutos de exposición, se penalizará con 0,5 puntos por cada minuto excedido o fracción. Durante los 10 minutos asignados a cada participante, éste podrá realizar cuantas demostraciones considere oportunas. Para las tareas de preparación del escenario de cada prueba el comité organizador facilitará personal de apoyo, si los participantes lo han solicitado previamente.

Tras cada exposición, el jurado dispondrá de 5 minutos para hacer las preguntas que considere oportuno.

Artículo 5. Evaluación de las pruebas

La evaluación correrá a cargo de un jurado nombrado por el comité organizador cuyas decisiones serán inapelables. Este jurado valorará los siguientes aspectos, cuya ponderación (peso) indica la importancia en la valoración de los mismos:

- a) Originalidad del robot y dificultad de la prueba [Peso 4].
- b) Funcionalidad [Peso 3].
- c) Estética [Peso 3].

Para garantizar la calidad de la prueba, se hará una **selección previa** de los robots participantes, en el momento de la inscripción a la prueba, ante un jurado nombrado al efecto.

El jurado de la prueba Lego MindStorms se reserva la posibilidad de dejar desiertos los premios de esta competición

Artículo 6. Los equipos participantes

Este artículo se atiene a lo establecido en las normas generales de la competición.

Artículo 7. Publicidad

La inscripción y participación en las pruebas implica la aceptación de que podrá fotografiarse y/o filmarse el robot y el entorno de demostración y que todo podrá difundirse o publicarse libremente después, siempre identificando adecuadamente la procedencia del material registrado.

Artículo 8. Corrección en el aspecto de los robots y en la ejecución de las pruebas

Los participantes se comprometen a comportarse dentro de los cánones establecidos de corrección en cualquier actuación vinculada con la prueba, bien sea durante el desarrollo de la misma, en las sesiones de entrenamiento, etc. Especialmente se cuidarán no proferir palabras que denoten insultos a los jueces, a otros participantes, a los robots, al público, etc.

En cuanto al aspecto de los robots, estos podrán llevar el nombre y filiación (nombre del equipo o centro de procedencia) en lugar bien visible. En caso de llevar publicidad deberá hacerse saber en el formulario de la inscripción; quedará a juicio del comité organizador la aceptación o no de la participación del mismo en las condiciones que se reseñen. En cualquier caso, y no por obvio menos reseñable, quedan prohibidas las inscripciones o frases que puedan denotar rechazo a colectivos, consignas anticonstitucionales, etc.

ⁱ Aplicación Robótica: Podrá estar compuesta por uno o varios robots que trabajen para superar una prueba concreta común a todos ellos.