



Última modificación: 23 de junio, 2016
(Ajustes en categoría Maquinas Simples y Horario)

Bases

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) en coordinación con Grupo Educare y Asesoría Educativa y Proyectos Educativos (ASEPRI) a través de ROBOMATRIX invita a los y las estudiantes en Jalisco a participar en la Primer Edición de la Liga Latinoamericana de Robótica Educativa “ROBOMATRIX JUNIOR JALISCO”.

El evento se realizará en las instalaciones de la Universidad Marista de Guadalajara el día 1 de julio de 2016.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio www.robomatrix.org

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el Comité Organizador. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org

I. Requisitos

1. Ser estudiante en activo de nivel primaria o secundaria.
2. Tener comprobante escolar vigente a la fecha de registro del evento a participar.
3. La participación podrá ser en equipos de máximo 3 estudiantes.
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de edad (profesor, familiar o amigo).
5. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.

II. Criterios generales

1. El postulante mantendrá indemne a Robomatrix por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del robot presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a Robomatrix, SOLACYT y ASEPRI.
2. A los fines de este concurso y frente a Robomatrix, el postulante se declara propietario del prototipo presentado.
3. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.

III. Inscripción

1. Todo participante deberá inscribirse a través del formulario de registro en el sitio www.robomatrix.org
2. Realizado el registro, el sistema les solicitará hacer la validación del mismo, al realizarlo se les indicará su número de equipo participante.

3. El concursante podrá participar en todas las categorías que guste y en cada categoría tener hasta 4 proyectos registrados, deberá llenar un formulario y haciendo el pago de registro por cada uno de ellos.
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del día 16 de mayo de 2016 y la fecha límite de inscripción será el 24 de junio de 2016.
5. El equipo deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto IV) y llenar el Reporte de Pago (www.solacyt.org/factura) dentro del mismo mes de la realización del depósito, con esto su registro estará Activo y listo para el Torneo.
6. El día del evento cada equipo deberá presentar en original la carta aval de su institución (bajarla de página web) así como el recibo original del depósito.

IV. Costos

1- Costo de inscripción (por equipo):

Categoría	Precio General	Instituciones Socias Solacyt o Asepri
Bee Bot	500.00	300.00
VybraBott	500.00	300.00
BrazzBott	500.00	300.00
Máquinas Simples	600.00	400.00
Hummingbird Laberinto	700.00	500.00

- 2- Todo Equipo que no compruebe su pago, será eliminado y no participará en el evento.
- 3- Las Instituciones SOCIAAS de SOLACYT son: (<http://solacyt.org/socios-solacyt/>). Las escuelas Asepri son todas aquellas que manejan uno o más de sus programas educativos (Robótica, Informática, Lectura, etc.)

4- Fechas Límite de Inscripción y Pago

Viernes 24 de junio, 2016

Realizado el Pago deberá reportarse a www.solacyt.org/factura

- 5- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

a) Depósito Bancario:

Banco: Bancomer
 Beneficiario: Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.
 Cuenta: 0183900096
 CLABE: 012320001839000964

REFERENCIA (316 y núm. de registro a 4 dígitos) ejemplo: 3169870

- 6- Una vez realizado el depósito se deberá llenar el reporte de “pago efectuado” que está en el sitio web <http://www.solacyt.org/factura/> , de requerir factura se deberá incluir los datos fiscales al llenar este reporte, el límite para solicitar factura es el último día del mes en el cual se realizó el pago. La factura electrónica se enviará por email al contacto registrado en la solicitud.

V. Categorías del concurso (cada evento tiene sus propias categorías)

- Bee Bot
- VybraBott
- BrazzBott
- Máquinas Simples – Vehículo Eólico
- Reto Hummingbird - Laberinto

BEE-BOT (Primaria Menor)

Utilizando el Kit de Beebot, se colocará una pista con un reto, en la cual el participante deberá programar su BeeBot y buscar llegar a la meta propuesta, tendrá 3 oportunidades para lograrlo. Los mejores puntajes pasaran a la Pista Final donde el nivel se incrementará y solo tendrán 1 oportunidad para lograr llegar a la meta.

VYBRABOTT (Primaria Mayor)

Consiste en armar el modelo Vybrabott de Robotopia de Grupo Educare para concursar en una batalla con su contrincante y sacarlo del Dhoyo circular al estilo del Sumo Japonés. No podrá agregar ningún elemento extra al que se incluye en el paquete.

El Dhoyo es de características profesionales, tiene una dimensión de .77cms, de color negro.

El Vybrabott se facilitará gratuitamente a los equipos registrados el día del evento en el momento del registro y deberá ser armado ese mismo día en la zona y hora que se indicará por los organizadores, cada equipo es responsable de llevar el material necesario para el armado (desarmador, pinzas, pistola de silicón, etc.). Se tendrá un total de 60 Vybrabott para regalar a los participantes registrados

BRAZZBOTT (Primaria Mayor y Secundaria)

Consiste en armar de **forma previa** el modelo Brazzbot de la línea de Robotopia de Grupo Educare y llevarlo listo para concursar logrando mover la mayor cantidad de piezas de un recipiente a otro. Cada pelota tendrá un color que indicara los puntos que otorga.

Por el proceso de armado, se recomienda que los equipos lleven ya armado su Brazzbot. En el registro se pasará por la homologación donde se revisa que el Prototipo NO tenga piezas extras a las que incluye de manera original este kit. El kit de BRAZZBOTT se puede adquirir con su distribuidor de ASEPRI.

VEHICULO EÓLICO (Primaria Mayor)

Consiste en usar el kit de Máquinas Simples para construir un vehículo eólico, el cual tendrá el reto de recorrer la pista en el menor tiempo posible.

La competencia se llevará a cabo por eliminatorias hasta terminar con la gran final que incluirá a los 3 mejores equipos. La pista se publicará en fotografía la noche antes del evento en el sitio web del evento y en la página y grupo Robomatrix en Facebook

ESPECIFICACIONES

- Dimensiones del vehículo no deben exceder de 20cms por lado
- Lo vehículos pasarán por homologación para comprobar que no usaron aditamentos extras a los del Kit de Máquinas Simples. **Solo se permitirá agreguen un cascarron al vehículo para darle mejor presentación y buscar un modelo más aerodinámico.**
- La pista es recta y cada carril tendrá al menos 40cm de ancho.
- La pista es muy "Tapatía", por ello podría tener algún "bache" o "tope" de profundidad o altura menos a .5cms.
- La pista tiene una longitud de por lo menos 2mts y es de **lona**.
- Se otorgará reconocimiento especial al mejor diseño de vehículo.
- Vehículo que invada otros carriles y afecte a otro competidor será amonestado la primera vez y descalificado la segunda vez. En caso de amonestación la competencia se repetirá.

RETO HUMMINGBIRD (Secundaria)

Con el kit de Hummingbird y apoyados con el kit de máquinas simples, los equipo deberán armar un vehículo con sistema de orugas y sensores para recorrer un laberinto tal como lo indica la Lección 1 y 2 del Libro Lambda de Robotopia.

El laberinto tiene una dimensión de 1.22 * 1.22 con calles de al menos 30cms de amplitud, las paredes son de madera con una altura de 20cms. El día previo al evento se publicará la imagen del laberinto en el sitio web del evento y en la página y grupo de Robomatrix en Facebook

El robot deberá iniciar en la posición de "Salida" e iniciar su recorrido a la orden de "arranque" del Juez en turno.

El objetivo será llegar a la meta en el menor tiempo posible y acumulando las menores faltas posibles. Serán 3 las oportunidades de cada robot para hacer el recorrido.

En caso de que el robot empiece a ir en sentido contrario o acción similar, el capitán podrá tomar al robot y colocarlo en la zona de re arranque anterior más cercana (marcada con una banderola). Cada vez que el robot tenga un re arranque se le dará un Punto de Castigo el cual equivale a 15 segundos.

TIEMPO LÍMITE: un tiempo máximo de 4 minutos es lo permitido para que el robot complete la trayectoria. El robot que no pueda completar la trayectoria se le tomara su posición final como su máximo alcance.

CONTROL DE TIEMPO: el tiempo se medirá por un sistema electrónico o por un juez con un cronómetro, basándose en la disponibilidad de los equipos. En cualquier caso, el tiempo registrado será definitivo.

CONTROL AUTÓNOMO: una vez que un robot inicia recorrido, debe ser plenamente autónomo, o será descalificado.

ESPECIFICACIONES DEL ROBOT.

- Los robots deben ser de tipo autónomo, es decir no podrán manejarse por algún dispositivo de control remoto, si podrán tener enlaces alámbricos para su alimentación y control de datos.
- El robot deberá estar preparado para trabajar bajo condiciones de luz variadas. Los competidores no podrán solicitar condiciones de luz especiales; sin embargo, los jueces harán lo posible por que en cada ronda se mantengan aproximadamente las mismas condiciones de luz para todos los competidores.
- El Robot deberá tener dimensiones tales que no superen un rectángulo de 25cm de largo x 16cm de ancho con todos sus accesorios desplegados en su máxima extensión de funcionamiento. Seguir para su armado básico las lecciones 1 y 2 del libro Lambda de Robotopia
- No existirá limitación en cuanto a la cantidad y tipos de sensores que los robots utilizarán. Ni como tampoco del peso del robot.
- El diseño del Prototipo tendrá una evaluación de hasta 20 segundos, los cuales se restarán del tiempo de recorrido.
- Quedará a criterio del equipo utilizar la Lija propuesta para el sistema de llantas o implementar un sustituto, también para el decorado del Prototipo se podrá utilizar el empaque de TetraPak o alguna propuesta diferente.

VI Consideraciones Generales

1. Las exigencias propias de la competencia serán verificadas por el jurado y sus auxiliares antes de iniciar la misma. Los robots que no las cumplan serán descalificados y no podrán concursar.
2. Los participantes y los robots deberán cuidar las instalaciones, espacios y materiales del concurso, así como mantener una actitud deportiva correcta hacia los otros participantes y los jueces durante todo el desarrollo del concurso. No se permite uso de lenguaje soez u ofensivo incluyendo los nombres y

- logotipos de los robots.
3. Solo se podrá participar con los Kits de Grupo Educare Robotopia
 4. Para poder participar en el Evento, se deberá entregar en el momento del registro y revisión del robot, la ficha original de pago y la carta aval de la institución (descargarla del sitio www.robomatrix.org)
 5. El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.
 6. Los daños sufridos por los robots durante las competencias serán entendidos como propios de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte del equipo ganador o los organizadores.
 7. La comisión organizadora elegirá un jurado y si es necesario auxiliares encargados de apoyar a los jueces en el desarrollo de las pruebas.
 8. Solo los jueces podrán dar una calificación y el jurado completo tendrá total autoridad en el concurso
 9. Cualquier violación a las disposiciones de este reglamento conlleva a la penalización de puntos de calificación o a la descalificación y la imposibilidad de concursar por parte de todo el equipo, según lo determine el jurado.
 10. Este reglamento podrá ser modificado por el comité organizador hasta 5 días antes del evento, atendiendo las solicitudes y necesidades de todos los participantes y/o de las instituciones involucradas.
 11. Cualquier eventualidad no contemplada en el reglamento será resuelta por el comité organizador, el coordinador o los jueces.
 12. El comité organizador de ROBOMATRIX no se responsabiliza por cualquier daño y/o perjuicio causado a los demás equipos o a terceros que estén presenciando/participando en el evento.
 13. El equipo que cometiera alguna infracción asume todos los cargos y responsabilidades resultantes de sus actos y de su conducta como participante del evento y se compromete ante el Comité Organizador y la Sede del Evento Regional a cubrir cualquier costo, perjuicio y daño resultante de acciones y omisiones que violen las disposiciones contenidas en el presente documento.
 14. Cada profesor y/o padre de familia es responsable de la seguridad y el buen comportamiento de los alumnos, deslindando cualquier responsabilidad al comité Organizador y/o Institución sede del evento.
 15. Sugerimos los participantes se agreguen a la red social FACEBOOK
Pagina (<https://www.facebook.com/robomatrix.org>)
Grupo "Robomatrix" (<https://www.facebook.com/groups/501680829853159/>)
Donde se estarán publicando avisos y actualizaciones.

VII. SEDE

Institución Sede	Lugar	Fecha	Límite de inscripción y pago
Universidad Marista de Guadalajara	Zapopan, Jalisco	Julio 1, 2016	Junio 24, 2016

- Robomatrix entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa, así como Acreditación, Medalla, Trofeo en caso de lograrlo.
- Los equipos ganadores de Acreditaciones, representarán a Jalisco en el Campeonato Nacional de Robomatrix Junior a realizarse en el Estado de México en Noviembre de 2016.



Equipos que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedaran descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador

AGENDA

Viernes Julio 1

Horario	Actividad	Lugar
9:00 – 10:00 am	Registro de Equipos	Salón Verde
10:00 – 10:30 am	Inauguración	Auditorio
10:30 – 11:00 am	Pruebas Todas Categorías	Salón Verde
11:00 – 11:45 am	Bee-Bot y Vehículo Eólico	Salón Verde
12:00 - 12:45 pm	BrazzBott y Hummingbird	Salón Verde
1:00 - 1:45 pm	VybraBott	Salón Verde
2:00 - 3:00 pm	COMIDA LIBRE	Libre
4:00 - 5:00 pm	Premiación	Auditorio

Comité Organizador: Robomatrix Junior Jalisco

contacto@solacyt.org : educareqdl@gmail.com

www.robomatrix.org : <https://www.facebook.com/robomatrix.org>