



**REGLAMENTO
ROBOSKETCH**



Tabla de contenido

| | | |
|-----|-----------------------------|---|
| 1. | Descripción | 2 |
| 2. | Equipo | 2 |
| 3. | Inscripción..... | 3 |
| 4. | Aclaración Reglamento | 3 |
| 5. | Preparación del Reto..... | 3 |
| 6. | Plataforma Simulador | 4 |
| 7. | Retos | 4 |
| 8. | Competencia | 5 |
| 9. | Amonestaciones | 6 |
| 10. | Reclamos..... | 6 |
| 11. | Premiación | 7 |

1. Descripción

El objetivo de ROBOSKETCH es dibujar una figura determinada con el robot simulado, la cual se informará el día del evento. Cada equipo resolverá el reto y enviará un video con la solución

Previo al evento los participantes podrán adquirir el conocimiento básico necesario para realizar la prueba, en caso de no saber manejar la herramienta que se usará para el reto.

Se recomienda revisar el acceso a internet y el ancho de banda con anticipación, al igual que los dispositivos (Computador, Tableta, Celular, etc.) que usaran para completar la tarea asignada.



Cada equipo resolverá el reto y enviará un video con la solución. El día del evento se habilitará el formulario para enviar el video.

El ganador se definirá por el tiempo de entrega (realización del código + ejecución) y se sumará el tiempo de las penalizaciones en caso de aplicarse alguna, para obtener un tiempo final.

2. Equipo

El límite de edad de los participantes es 12 años. Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 3 integrantes y un asesor (adulto responsable). Los 3 integrantes, deben cumplir con el requisito de edad. El asesor, debe ser mayor de edad y debe actuar como adulto responsable del equipo.

3. Inscripción

La información completa para realizar la inscripción del proyecto debe consultarse en nuestra página web: <http://robojam.live/>

4. Aclaración Reglamento

Situaciones no previstas en este reglamento, quedan a criterio de los jueces y/o el organizador, quienes tendrán la última palabra de forma inapelable.

Llevar a cabo el registro del equipo y hacer el pago correspondiente, implica la aceptación y entendimiento de este reglamento en su totalidad.

En caso de descalificación, o no presentación al evento por parte del equipo inscrito, no habrá reembolso o reconocimiento de ningún tipo de beneficio para el equipo.

Las reglas pueden presentar modificaciones, hasta el día de cierre de inscripciones. Sin embargo, se pueden presentar aclaraciones a los normas ya establecidas durante los días previos al evento, las cuales se informaran a los equipos.

5. Preparación del Reto

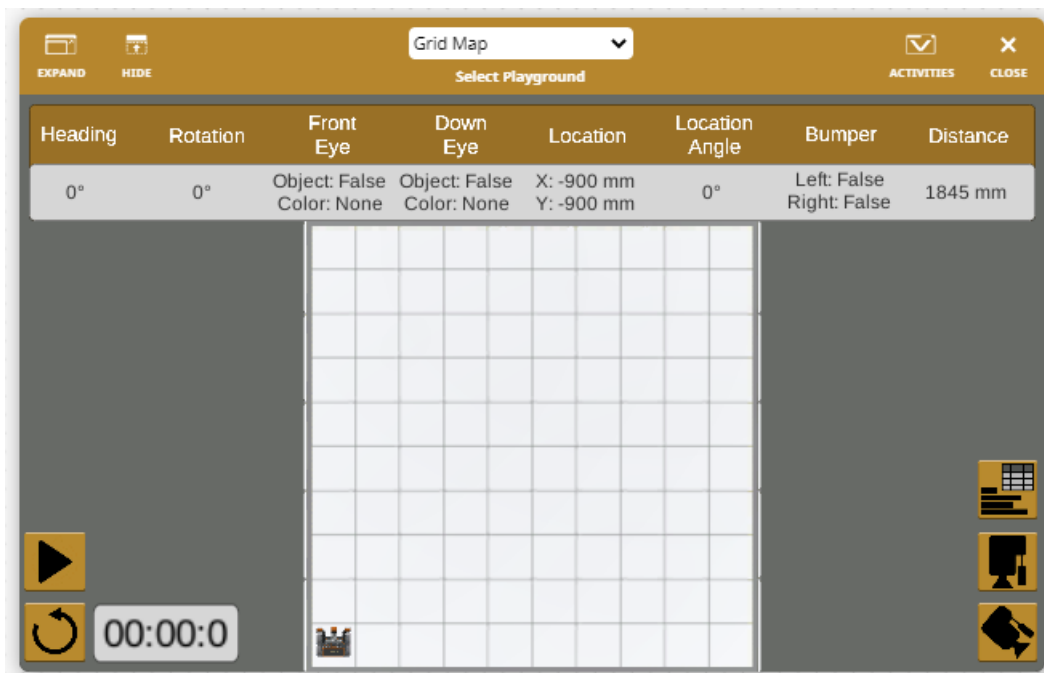
El equipo organizador podrá realizar una capacitación en la cual los participantes podrán adquirir el conocimiento básico necesario para realizar la prueba, en caso de no saber manejar la herramienta que se usará para el reto. La capacitación es opcional.

6. Plataforma Simulador

Para resolver este reto se utilizará **Vex Code VR** <https://vr.vex.com/>.

7. Reto

- a) Para el reto, se le indicará al equipo una serie de figuras que se deben dibujar, con características específicas. Puede variar entre figuras, números o letras. El código básico necesario para realizar el reto se puede encontrar en nuestros [tutoriales](#).
- b) El ganador se definirá por el tiempo de entrega (realización del código + ejecución) y se sumará el tiempo de las penalizaciones en caso de aplicarse alguna, para obtener un tiempo final.
- a) Se usará el mapa **GRID MAP**



- b) El equipo debe resolver el reto y enviar un video de la solución. Para esto, debe grabar la pantalla del computador mientras se ejecuta el programa. Por lo menos un integrante debe explicar cómo resolvieron el reto (*sin mostrarse en cámara*), mientras se ejecuta el programa. A su vez, debe mostrar los bloques que se pidan en las especificaciones técnicas del reto, puede ser al final de la ejecución. El



- incumplimiento con alguno de los aspectos técnicos acarreará penalización en tiempo, por cada uno de los elementos que no cumplan.
- c) La longitud del video está limitada a un máximo de 3 minutos. Si el video tiene una duración mayor, acarreará penalización en tiempo.
 - d) Se puede utilizar cualquier herramienta para grabar la pantalla y el video, incluso se puede grabar con un celular la pantalla del computador. Se sugiere <https://www.loom.com/> o <https://screencast-o-matic.com/> para la grabación del video. Se recomienda probar con tiempo la herramienta que se utilizará para este fin.

8. Competencia

- a) La solución del reto debe ser desarrollada únicamente por los integrantes del equipo. El asesor cumple la función de acompañante, pero no tendrá un rol activo en la solución del reto. Sólo puede asesorarlos resolviendo dudas, pero no podrá en ningún momento intervenir en el código propuesto para la solución del reto.
- b) El equipo debe conectarse a la hora y día indicado en la página del evento, al igual que a la reunión de capitanes programada 30 minutos antes de la publicación del reto específico. El vínculo para dicha reunión será enviado con antelación a los correos electrónicos de los capitanes.
- c) El reto se deberá realizar en un tiempo máximo de 90 minutos. No se tendrán en cuenta los videos enviados después de ese tiempo.
- d) El día del evento se habilitará el formulario para enviar el video. En el formulario habilitado, quedará registrada la hora del envío del proyecto, con lo cual se definirá el tiempo de entrega inicial de cada proyecto.
- e) Los videos no pueden tener música de fondo por restricciones de derechos de autor. No se tendrán en cuenta los videos enviados con música de fondo.
- f) El tiempo final de cada equipo será enviado en un plazo máximo de 8 horas luego de terminar el tiempo permitido para el reto, al correo electrónico registrado por el capitán del equipo. Dicho tiempo incluirá observaciones y penalizaciones en caso de aplicar.
- g) El capitán tiene un plazo máximo de 2 horas, a partir del momento en que se envía el tiempo definitivo de realización de la prueba por parte de la organización, para contestar en caso de necesitar una aclaración o de estar en desacuerdo con el tiempo final asignado. La decisión final sobre cualquier reclamo queda a criterio de los jueces y/o el organizador, quienes se consideran la última instancia en la resolución del reclamo y su decisión final es inapelable.



- h) La publicación definitiva de los resultados se hará a más tardar al día siguiente en la página web del evento y/o en la transmisión de los videos enviados.

9. Amonestaciones

Los equipos pueden recibir penalización en tiempo por:

- a) Incumplir alguna norma del presente reglamento.
- b) No poder revisar el video por problemas técnicos.
- c) Incumplir alguna de las normas que especifica la penalización en tiempo.

Las penalizaciones en tiempo son de 1 minuto por cada falta cometida en los aspectos técnicos pedidos en el reto específico y de 5 minutos por falta en alguna norma.

Los jueces y/o la organización, pueden descalificar a cualquier equipo, en cualquier momento, por alguna falta que a su criterio sea grave y este en contra del respeto, la ética y la educación que se busca en el evento. Esto incluye, pero no se limita a alguna de las siguientes situaciones:

- a) Fraude en la información compartida a la organización o en la competencia
- b) Dishonestidad en el reto, faltando deliberadamente a las normas.
- c) Falta de respeto a jueces o participantes, durante la competencia o en los comentarios de la transmisión.

10. Reclamos

- a) Los capitanes pueden instaurar un reclamo referente a su tiempo final, según lo establecido en este reglamento (ver numeral 8g).
- b) La decisión final sobre cualquier reclamo queda a criterio de los jueces y/o el organizador, quienes se consideran la última instancia en la resolución del mismo y su decisión final es inapelable.



11. Premiación

Se premiarán los primeros 3 puestos con acreditaciones para un evento ROBOJAM. Todos los demás equipos pueden solicitar certificados de participación.

Otros premios adicionales, como premios en efectivo o regalos de patrocinadores, son asignados a discreción del organizador y anunciados después del cierre de inscripciones, pero antes de la fecha de competencia.

Para cualquier aclaración mándanos un mensaje a
Info.RoboJam@gmail.com