



Reglamento General

OBJETIVO

El desarrollo de una jornada de exhibición de la programación y la robótica en las aulas, pretende dar a conocer los beneficios de su uso como herramienta educativa, dinamizar su incorporación en las aulas de la provincia, así como visibilizar las actividades realizadas por centros que ya están incorporando su uso en el aula para todas las etapas del sistema educativo no universitario.

Las actividades robóticas, charlas de empresas, talleres..., pretenden fomentar la formación y estrategias en STEAM, la creatividad, deportividad, el trabajo en equipo y una sana competencia como estímulo para la superación y búsqueda de soluciones ante los retos planteados.

Este Reglamento General se aplicará al conjunto de retos de la Competición Robótica organizados en Salamanca, incluidas las pruebas de exhibición donde participen grupos de alumnos.

DESARROLLO

El desarrollo de la jornada versará sobre la resolución de pequeños retos propuestos, la participación en talleres para infantil y primaria, y la asistencia a ponencias de empresas vinculadas al sector de la programación con origen en nuestra ciudad.

Aunque en su diseño puedan emplearse plataformas robóticas comerciales, se acepta igualmente la inclusión de elementos funcionales y diferenciadores (actuadores, sensores, piezas de refuerzo, ornamentos...).

EQUIPOS

- Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 2 participantes y un máximo de 4, excepto en el reto de la categoría de infantil dónde podrán estar formados entre 3 y 10 participantes. Sólo se puede pertenecer a un solo equipo.
- Los equipos participantes estarán integrados por alumnos matriculados en centros educativos no universitarios situados en la provincia de Salamanca.
- Cada equipo nombrará un adulto entrenador, que servirá de intermediario entre la Organización y el equipo de competición. Éste no será considerado un miembro más de dicho equipo. Además, cada equipo nombrará un Portavoz entre sus integrantes.
- Los participantes, miembros del equipo, son los únicos que pueden estar involucrados en el diseño, construcción, programación, documentación, o cualquier otro aspecto técnico u organizativo relacionado con el robot. Se considera válida la ayuda técnica y formativa del profesorado durante el proceso de aprendizaje.



- Los robots utilizados pueden pertenecer al centro educativo del equipo o ser propiedad de uno de sus miembros.
- Cada centro podrá participar con uno o más equipos siempre que pertenezcan al mismo grupo-aula, que será invitada en su totalidad a asistir a la jornada.
- Se establecen 4 categorías en función de la edad de los participantes:

CATEGORÍA	EDAD
INFANTIL	3-8 años
PRIMARIA	De 6 a 12 años
12-16	De 12 a 16 años
+ 16	De 16 años en adelante

Para establecer la edad de los participantes, se toma como referencia el 1 de mayo de 2019.

- El objetivo es crear un ambiente de sana competencia y deportividad con otros equipos; de colaboración y respeto con jueces y Organización. La Organización descalificará a aquellos equipos con actitudes antideportivas. Además, se reserva el derecho de reconocer y premiar valores entre los equipos participantes, con la información recabada entre los jueces.
- Los equipos deberán venir preparados con su propio material técnico para realizar los ajustes y modificaciones que necesiten (ordenadores portátiles, tabletas, repuestos...).

ESPACIO DE TRABAJO

- El espacio de trabajo dispondrá de un punto de conexión eléctrica (máximo 200 w).
- Queda prohibido el uso de equipamientos y herramientas que superen la potencia máxima, puedan dañar las instalaciones, o que en su funcionamiento desprenda partículas.
- No está permitido comer ni beber dentro de la zona de trabajo o competición.

ROBOT

- Cada equipo dispondrá de un único robot en cada reto, para toda la competición. Consultar los Reglamentos Específicos para más detalles. Dicho robot no podrá ser compartido con otros equipos. El equipo podrá llevar un segundo robot igual al primero, por si tuviese algún desperfecto según el desarrollo de las pruebas.
- Para la construcción del robot pueden emplearse plataformas comerciales, rediseños comerciales o ser creaciones propias a través del diseño e impresión 3D. También pueden incluirse los componentes técnicos (controladoras, actuadores, sensores, piezas de refuerzo...) y/o elementos decorativos.



AGENDA Y HORARIOS

Estas actividades se desarrollarán dentro del evento SALA ROBOTIZA 2018, organizada por el CFIE de Salamanca el **28 de Mayo de 2019**.

La agenda **provisional** para la jornada:

		SALAMANCA ROBOTIZADOS		28 de mayo de 2019	
MAÑANA					
		LUGAR	PÚBLICO	TALLERES	LUGAR
10:00	10:15	Apertura Oficial	Teatro	TODOS ALUMNOS	
10:15	10:45	Retos Categoría Infantil (3-8 años)	Teatro	TODOS ALUMNOS	
10:45	11:30	Retos de Primaria	Teatro	Primaria-Secundaria	
11:30	12:00	Talleres Primaria y Secundaria	Teatro	Por edades	
12:00	12:30	Exposición autoridad en la materia	Teatro	Alumnado Primaria	
12:45	13:00	Entrega de Reconocimientos Primaria			
13:00	14:00	Retos 12-16	Teatro	Alumnos +12	
14:00	14:30	Entrega de Reconocimientos y Cierre de la Jornada	Teatro	Alumnos +12	



INSCRIPCIÓN

Inscripciones hasta el 30 de abril de 2019 [aquí](#).

OTRAS CONSIDERACIONES

- Dependiendo del reto robótico, cantidad de grupos participantes, espacio y tiempo disponibles, la Organización establecerá el modelo y condiciones de competición que serán comunicadas el mismo día (liguilla, eliminatorias por parejas de equipos...).
- Queda a criterio de la Organización, y los jueces de cada reto, tener en consideración también la opinión del público asistente como complemento de las decisiones técnicas del jurado.

ÁRBITROS, JUECES Y REGLAMENTO OFICIAL

- La organización designará un equipo de árbitros y jueces para cada prueba.
- Las decisiones de los árbitros y jueces serán inapelables.
- Cualquier aspecto no cubierto por este reglamento será resuelto por la organización en el momento de la competición.
 - Actitudes antideportivas de los miembros del equipo o de sus responsables contra otros participantes o contra la organización podrán ser motivo de descalificación.
 - El equipo de árbitros y jueces establecerá las pistas auxiliares y turnos que faciliten a los equipos las comprobaciones y ajustes en su robot, para cumplir con los requerimientos de los retos y las especificaciones de cada eliminatoria.



LUGAR DE LA COMPETICIÓN

La competición tendrá lugar en un recinto cerrado. Se celebrará en el Teatro Liceo de Salamanca.

Dirección:

Plaza del Liceo S/N (37008 Salamanca)

