

Manual de Juego



Contenido

1. Descripción.....	2
2. Inscripciones.....	2
3. Aclaración Reglamento.....	3
4. Preparación del Reto	3
5. Robot.....	5
6. Reglas de la Competencia	5
7. Empates técnicos y desempate	7
8. Pistas o Tapetes de Juego.....	7
9. Faltas y Amonestaciones	8
10. Rúbrica del juego.....	9
11. Reclamos	10
12. Premiación	11



CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

1. Descripción

El objetivo del **BeeBOT Challenge en cada categoría** es el de programar el robot para que ejecute el recorrido sugerido de acuerdo a las narrativas del reto; en un tiempo no mayor a los 2 minutos.

Todos los equipos resolverán varios retos que permitirán clasificar a rondas de semifinal y final. Habrá una calificación que permite ubicar a cada equipo en una tabla general de posiciones. Se seleccionarán los 16 primeros con los mejores puntajes.

Cada equipo tendrá la oportunidad de realizar el reto 3 veces y así acumular los puntos que le ubicaran en el listado general.

Cada equipo inscrito puede contar con un máximo de 2 integrantes y un instructor. Esta persona debe ser mayor de edad y debe actuar como adulto responsable del equipo, Acompañando en los momentos de competencia de su equipo. Cada equipo debe nombrar entre sus integrantes un capitán.

2. Inscripciones

La información completa para realizar la inscripción debe pulsar clic [AQUÍ](#).



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

3. Aclaración Reglamento

- a. Situaciones no previstas en este reglamento quedan a criterio de los jueces y/o el organizador, quienes tendrán la última palabra de forma inapelable.
- b. Llevar a cabo el registro oportuno del equipo y hacer el pago correspondiente, implica la aceptación y entendimiento de este reglamento en su totalidad.
- c. 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.
- d. Las reglas pueden presentar modificaciones, hasta el día de cierre de inscripciones (**FEBRERO 3 DE 2024**) Sin embargo, se pueden presentar aclaraciones a las normas ya establecidas durante los días previos al evento, las cuales se informarán a los equipos.

4. Preparación del Reto

- a. El equipo es responsable de obtener todos los elementos necesarios (Robots, cables para cargar, computadores o tabletas según sea el caso).
- b. Cada equipo debe tener algún tipo de insignia o sistema de marcación para su propia **BeeBot/Bluebot/Rugged**.
- c. Todos los integrantes del equipo deberán tener la capacidad de programar al robot.
- d. Los jurados expondrán 3 retos para cumplir en el tapete o los tapetes de la competencia.
- e. Cada equipo deberá programar los 3 retos, junto a la pista sin ningún tipo de ayuda externa.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

- f. El **BeeBot/Bluebot/Rugged** no podrá tocar la pista solo hasta cuando esté totalmente programado.
- g. Los puntos serán consignados en la tarjeta en cada participación o ingreso a la competencia
- h. Los mejores puntajes pasarán la final donde el nivel de dificultad se incrementará.
- i. El tapete o pista de juego será revelado el día de la competencia sin previo aviso por la organización.
- j. Para la competencia **Bluebot/Rugged**, es estrictamente necesario el uso de robot **Bluebot/Rugged** y será programado desde un dispositivo electrónico.
- k. En la competencia **Bluebot/Rugged**, el juez en cualquier momento podrá corroborar la conexión del dispositivo con el robot.
- l. En la competencia **Bluebot**, los participantes podrán comunicarse entre sí sin tener ayuda de un externo, de ser así el reto quedará nulo.
- m. Los equipos podrán estar conformados por uno o dos estudiantes, pero al momento de competir se debe hacer en igualdad de condiciones como las que se enuncian a continuación:
 - Juega un competidor vs un competidor, no se podrá competir un jugador contra dos competidores en el mismo reto de eliminación.
 - Al haber un competidor libre en la competencia, este no podrá hablar, gritar, gesticular, señalar; deberá estar acompañando a su compañero de equipo sin emitir ningún ruido, en caso de que el juez evidencia una de estas anomalías, se le llamará la atención en una solo única oportunidad y de ser reiterativo, podrá ser retirado del área de competencia.

Para garantizar que todos estén conectados oportunamente, el organizador dispondrá de códigos QR y afiches con la información para acceder a la conexión de internet.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

5. Robot

- El robot debe ser un **BeeBot/Bluebot/Rugged**
- El robot debe estar previamente marcado y fácil de identificar
- Se aclara que estos requisitos son de obligatorio cumplimiento para poder empezar a participar. En caso de competir sin cumplirlos se anulará la ronda o incluso se podrá descalificar al equipo.

6. Reglas de la Competencia

- Cada equipo ingresará a la zona de competencia y solo allí se le indicará el reto a desarrollarse, los equipos tendrán 3 rondas (incluyendo la de clasificación) y en cada ronda se consignarán los puntos en las tarjetas, cada equipo tiene un tiempo límite para poder completar el reto, el tiempo restante se adicionará en puntos.
- El robot debe cumplir en su totalidad, la misión asignada. La misión se debe realizar en el menor tiempo posible.
- Todos los equipos tendrán una ronda clasificatoria.
- Cada ronda tendrá un máximo de 2 minutos.
- La programación del robot se inicia al escuchar la orden del árbitro general.
- El robot debe permanecer en las manos del participante mientras lo programa y cuando termine de hacer la programación, el participante debe ubicar el robot en el recuadro de inicio y pulsar el botón GO de la BeeBot, BlueBot o Rugged.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

- g. En el caso de que el participante toque el robot durante el recorrido, se debe llevar el robot al punto inicial y ejecutar de nuevo el programa, el tiempo seguirá contando en ese intento.
- h. El cronómetro se detiene al momento de finalizar el reto o al completar los 2 minutos reglamentarios de la ronda.
- i. Los participantes o instructores pueden tomar el registro del tiempo, pero se considera un tiempo de referencia, no tiempo oficial. En caso de hacerlo, el cronómetro debe estar visible en todo momento sin impedir la vista del recorrido del robot.
- j. Los mejores 16 equipos (16 puntajes más altos) en la primera ronda clasificarán a la segunda ronda.
- k. Los mejores 8 equipos (8 puntajes más altos) en la segunda ronda clasificaran a la ronda de semifinales. Y la Final con los 4 mejores equipos/puntajes.
- l. En el caso de tener 10 o menos equipos inscritos, cada equipo realizará las 3 rondas y se tomará el mejor tiempo de las 3 rondas.
- m. En caso de un empate en una posición que da clasificación - décimo sexto (16) lugar en la primera ronda u octavo (8) lugar en la segunda ronda- los equipos involucrados pasarán a una ronda extra para hacer un desempate.
- n. En caso de un empate dentro de los 3 primeros lugares, se hará una ronda única adicional de desempate entre los equipos en cuestión.
- o. Si un equipo es citado o llamado y no se presenta luego de 3 llamados, la ronda será declarada nula y perderá la posibilidad de esos puntos.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

7. Empates técnicos y desempate

En el momento en que los dos jugadores que se enfrenten en una contienda de eliminación y la programación del robot llegan al final de reto sin tener ninguna infracción y el tiempo de la llegada de un robot al otro no sea mayor a 2 segundos donde la diferencia pueda ser evidenciada en la partida de los robots, se tiene determinado que:

Gana quien:

- a) Programe primero el robot y haya colocado el robot en la pista o el tapete de competencia primero que el contrincante. (cabe resaltar, que, si lo coloca de primero y el robot en la pista o el tapete, sin importar el tiempo de demora llega después que el otro robot, se clasifica quien colocó primero el robot).
- b) En caso tal que los dos participantes lo coloquen al mismo tiempo sobre el tapete y no tengan errores en la programación y los robots llegan a cumplir el reto indistintamente el tiempo de llegada de un robot con el otro, se debe repetir el reto y el juez determinará si agrega una condicional en el mismo tapete o si prefiere cambiar el reto por otro tapete existente en la competencia.

8. Pistas o Tapetes de Juego

Los tapetes o pista de competencia tienen una dimensión de 150cm x 120cm y pueden variar su contenido para eventos como clasificación, empates, semifinales, y finales.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

El contenido de la pista cambia según las narrativas dispuestas para el reto o situación que la Beebot o Bluebot va a solucionar.

Al interior de los tapetes se delimitan los espacios de inicio y fin del reto, así mismo, se podrán encontrar rutas con giros de 45°, 90°, y 135° (Bluebot y Rugged)

9. Faltas y Amonestaciones

Los árbitros y/o la organización, pueden descalificar a cualquier equipo, en cualquier momento, por alguna falta que a su criterio sea grave y esté 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:

- Fraude en la información compartida a la organización o en la competencia
- Deshonestidad en el reto, faltando deliberadamente a las normas reglas de la competencia en especial los numerales de d, e y f
- Falta de respeto a jueces o participantes, durante la competencia o en los comentarios de la transmisión en el caso de tenerse una emisión en línea en cualquier plataforma.
- Intervención de una persona externa que no esté inscrita como el coach en la competencia.
- Manipular el robot en un diferente turno o sin previa autorización de los jurados.
- Hacer algún tipo de trampa, engaño o fraude para obtener beneficios directos o indirectos en la competencia.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

- g. Sujetar, mover o redireccionar el robot sin terminar la programación en la pista o tapete de la competencia.

Los jueces pueden descalificar a cualquier equipo en cualquier punto de la competencia de acuerdo con lo establecido anteriormente o por alguna otra falta que a su criterio sea grave y atente contra la civilidad, ética y educación que se busca en el evento.

Los integrantes de los equipos deben evitar recibir penalizaciones de tiempo por incumplir alguna norma del presente reglamento. Las penalizaciones en tiempo son de 3 segundos adicionales por cada falta. (Es decir si un equipo ejecuta el reto en 120 segundos, pero infringe en 2 ocasiones, el tiempo tomado en esa ronda para el equipo será de 126 segundos)

10. Rúbrica del juego

CRITERIO	VALOR
1. RETO FINALIZADO	100 PUNTOS
2. BONOS EXTRA (Max. 180 puntos)	1 bono por cada segundo que sobre de los 2min
3. Amonestaciones	3 segundos adicionales por cada falta

Los puntajes asignados por los jurados en la rúbrica se sumarán. Ese será el resultado final para cada equipo en las rondas. Los puntajes podrán ser consultados en tiempo real en la aplicación móvil.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

11. Reclamos

- a. Los capitanes serán asesorados por el instructor o adulto responsable del equipo, y así gestionar un reclamo frente a los jueces, en caso de tener alguna inconformidad.
- 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 de este y su decisión final es inapelable.
- c. En caso de ser necesario, el juez podrá acudir al comité organizador de la competencia, quienes decidirán la resolución final. En caso de existir comportamiento antideportivo, agresivo, deshonesto, o cualquier conducta irregular los jueces tienen la obligación de amonestar o en su caso expulsar al capitán y a su equipo.
- d. Cualquier inconformidad deberá comunicarse dentro del tiempo en que la competencia que se lleve a cabo, de lo contrario se tomará como “no fundada” y será descartada.
- e. En caso de que el participante sea descalificado, decida no pueda participar, el comité organizador no está obligado a otorgarle ninguna bonificación, reintegro o beneficio adicional.
- f. Solo se tomará como referencia para verificar alguna reclamación un video oficial si hubiese en el momento de haber una reclamación.



We transform lives.
We build the future.





CHALLENGE LEAGUE 2024

Manual de Juego

12. Premiación

En cada categoría se premiará los primeros 3 puestos, y se otorgará la acreditación para participar en la LIGA MEXICANA DE ROBÓTICA en Cancún, Quintana Roo, México, (Mayo 4 de 2024)

A todos los equipos se les entregará su correspondiente certificado de participación.

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

Para más información o aclaración adicional, escribir a: eventosrobotica@montessori.edu.co



We transform lives.
We build the future.

